

C.A.S.T.L.E. : a Chess curriculum to Advance Students' Thinking and Learning skills in primary Education.

CODICE ATTIVITÀ: 2014-1-IT02-KA201-003456

INTELLECTUAL OUTPUT N° 3

“Manuale di scacchi sul banco”

Versione in lingua italiana



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

SCACCHI !!

Progetto CASTLE

Manuale per gli insegnanti - primo livello



Manuale di primo livello

Questo manuale serve da riferimento per le prime 10 lezioni, è impiegabile sia per verificare in classe il raggiungimento degli obiettivi, sia per fornire vere e proprie lezioni di rinforzo al percorso WEB di primo livello. Sarà facile per l'insegnante comprendere come impiegarlo se avrà, egli stesso, già completato il percorso WEB "La casa degli scacchi di Vittorio - Livello 1", giungendo al livello 12. Sono presentate le prime dieci lezioni del protocollo "CASTLE", in questo modo:

- a) Nei riquadri in giallo a destra si trova l'esposizione delle regole vere e proprie, ad uso del conduttore del corso e scritte in modo comprensibile dagli alunni.
- b) Nei riquadri in bianco a sinistra sono date indicazioni generali agli insegnanti, su come operare con la classe durante la parte pratica e con posizioni da riprodurre sulla scacchiera da muro, per accompagnare la parte frontale della lezione.

Le lezioni rispettano fedelmente quelle date on line quindi, in sostanza, in questo manuale sono trattati complessivamente i medesimi argomenti, con la medesima sequenza, della Casa degli scacchi di Vittorio, che sono:

- 1) Una piccola leggenda sull'origine degli scacchi (opzionale - la leggenda non è presente nel programma WEB - potete trovare quella di Sissa in fondo al manuale), la scacchiera, le coordinate e la disposizione dei pezzi.
- 2) Il re, come si eseguono le catture, la prima regola d'oro.
- 3) La torre, la seconda regola d'oro del re, lo scacco.
- 4) Lo scacco matto.
- 5) L'alfiere.
- 6) La regina.
- 7) Il cavallo.
- 8) Il pedone.
- 9) L'arrocco e lo sviluppo.
- 10) La patta per insufficienza di materiale e la patta per stallo.

Questi sono gli argomenti che vanno spiegati affinché si possa realizzare una partita con tutti i pezzi in modo corretto, cioè nel rispetto delle regole di base qui descritte (sono state tralasciate regole che, a livello scolastico, non è necessario sapere per riuscire a giocare a scacchi: le patte per triplice ripetizione di posizione e per le 50 mosse – sono complicate e non verrebbero utilizzate dai bambini in questa fase). I tempi di durata delle lezioni sono variabili, seguendo l'ordine indicato si potrà terminare al momento voluto e riprenderlo alla lezione successiva.

E' consigliato rispettare, nelle unità didattiche che compongono ogni lezione, i 15/20 minuti di esposizione seguiti sempre dai 10/15 minuti dedicati alla parte pratica svolta dai ragazzi, come indicato più sotto.

Un' ulteriore possibilità, come rinforzo, è quella di far anche leggere agli alunni le quattro lezioni fondamentali (la scacchiera, il re, la torre e lo scacco matto) nella casa degli scacchi di Vittorio nella stanza lezioni: cliccare sui libri nella libreria.

Il primo obiettivo del manuale di primo livello è portare gli alunni al riconoscimento della conclusione della partita di scacchi (vittoria o sconfitta per scacco matto, oppure patta per insufficienza di materiale o per stallo (durante le partite, per loro, sarà sempre vietato arrendersi!) in modo autonomo o semi – autonomo (intervento dell'insegnante su richiesta), dando in questo modo un significato compiuto al gioco.

Il secondo e ultimo obiettivo del corso è permettere la libera pratica del gioco degli scacchi agli alunni, a scuola durante l'orario scolastico e/o extraorario e/o nelle pause (mensa, intervallo etc.) utilizzando il materiale scacchistico fornito, ma **contemporaneamente esercitare l'attività tramite web**, a casa e/o a scuola, giocando partite complete di scacchi on line con coetanei di tutto il mondo.

PRIMA LEZIONE

Cosa sono “Gli scacchi”

Date una breve descrizione del gioco degli scacchi (per chi non ne sa proprio nulla è fondamentale inquadrare sommariamente l'argomento), le differenze con la dama ad esempio possono essere un buon argomento (la dama è più conosciuta: la differenza fondamentale è che nella dama si vince solo mangiando tutte le pedine dell'avversario, negli scacchi è sufficiente dare scacco matto, cioè mettere il capo dell'esercito – il re – in una specie di prigione. Questo è sufficiente per vincere immediatamente), ma ce ne possono essere altri...una battaglia, il primo gioco virtuale della storia, la leggenda di Sissa etc.

Parlate subito dello scacco matto come obiettivo finale del gioco.

La scacchiera

Mostrate la scacchiera da muro, vuota, e fate insieme a loro le prime considerazioni: è un quadrato, di 64 caselle, è il “terreno di battaglia” degli eserciti. Il quadrato è diviso in file verticali di 8 caselle chiamate “colonne”, denominate in base a una lettera: colonna A, B etc. E' anche diviso in file orizzontali di 8 caselle chiamate “traverse” denominate in base ad un numero: 1, 2 etc. Ogni casella (casa) ha un nome (lettera) e un cognome (numero). Se metto questo cavallo qui (lo mettete sulla scacchiera murale) prima leggo la lettera della colonna (D) poi il numero della traversa (4): questo cavallo si troverà sulla casella D4. Se lo metto qui dove si trova (cambiando posizione al cavallo)? Fate qualche esempio. Per giocare a scacchi ogni giocatore deve avere una casella d'angolo bianca (chiara) in basso alla sua destra. Se mettiamo quella nera, nell'angolo a destra, potremo giocare a dama ma non a scacchi.

Il linguaggio scacchistico

L'utilizzo delle coordinate deve essere immediato, conoscono già la notazione algebrica quindi, dopo aver spiegato la scacchiera, potete mantenere il nome di ogni casella (negli scacchi la casella può anche essere chiamata “casa”: la casa B8 etc. - facoltativo) per sempre. Non si dirà mai, parlando alla murale o a proposito di mosse sulle scacchiere da banco, fatte mentre giocano, “metto il cavallo qui o lì” oppure “era meglio andare con la regina laggiù”. Quindi non si rinuncerà mai a parlare in termini scacchistici (cavallo in C3, alfiere in B8 e così via...) perché in questo modo daremo un ordine allo spazio scacchiera, che verrà facilmente riconosciuto e mantenuto dai ragazzi.

Il materiale

Fino ad ora il materiale scacchistico è rimasto fuori dai banchi, (se lo consegnate prima si distraggono anzitempo), ora potrete farli disporre a coppie frontali con i banchi mettendoli in modo che nessuno dia le spalle alla murale. E' fondamentale creare delle coppie eterogenee: un'allievo più attento con uno meno attento, perché si correggeranno autonomamente mentre faranno gli esercizi (se qualcuno conosce già le regole, o una parte di esse, si metterà con chi è a zero conoscenze, NON con chi sa già qualcosa).

Esercizio - La disposizione dei pezzi

A questo punto ognuno di loro potrà iniziare, contemporaneamente all'insegnante sulla scacchiera murale, a riconoscere i vari pezzi e a collocarli correttamente. Si consegnano le scacchiere, si mettono sul banco orientate con la casella d'angolo nel modo giusto. A questo punto si chiede: “Chi ha la casella d'angolo H1? Chi ha quella A8?” I “proprietari” della H1 avranno i pezzi bianchi, della A8 i neri. Si consegnano alle coppie i sacchetti con i pezzi e ognuno potrà prendere il proprio “esercito” mettendolo sul banco, dalla sua parte ma fuori dalla scacchiera. Si inizia sulla murale con la torre: la si mostra, si dice come si chiama, si invitano i ragazzi a riconoscerla tra i loro pezzi. L'insegnante pone le quattro torri negli angoli e invita i ragazzi a fare lo stesso. Verificato che tutti abbiano fatto correttamente si prosegue, nello stesso modo, con quest'ordine: T (torri), C (cavalli), A (alfieri). Restano due caselle vuote, si mette prima la regina enunciando la regola: “La regina si mette sul suo colore”. Poi, sulla casella che rimane, il R (re), infine i P (pedoni). Non dovrebbero essere passati più di venti minuti, da quando avete iniziato a quando date in consegna il materiale (se è stata letta la leggenda di Sissa anche 25 minuti vanno bene).

LA SCACCHIERA

LA PARTITA DI SCACCHI SI SVOLGE SULLA **SCACCHIERA**.

ESSA E' COMPOSTA DA 64 CASELLE, 32 CHIARE E 32 SCURE.

OGNI GIOCATORE POSIZIONA LA SCACCHIERA IN MODO DA AVERE UNA CASELLA BIANCA NEL PROPRIO ANGOLO IN BASSO, A DESTRA.

LA SCACCHIERA SI DIVIDE IN FILE VERTICALI DI 8 CASELLE CHE SI CHIAMANO **COLONNE** ED IN 8 FILE ORIZZONTALI DI 8 CASELLE CHE SI CHIAMANO **TRAVERSE**.

SE CONSIDERIAMO LE FILE DI CASELLE IN SENSO OBLIQUO AVREMO LE **DIAGONALI**.

PER DARE UN NOME AD OGNI CASELLA E' NECESSARIA LA NOTAZIONE ALGEBRICA (NUMERI E LETTERE).

SOTTO O SOPRA AD OGNI COLONNA CI SONO LE LETTERE.

SUL FIANCO DESTRO O SINISTRO DI OGNI TRAVERSA CI SONO I NUMERI.

PER SAPERE DOVE SI TROVA, AD ESEMPIO, LA REGINA NERA NEL **DIAGRAMMA** A FIANCO BASTA LEGGERE PRIMA LA LETTERA DELLA COLONNA SULLA QUALE SI TROVA, SUBITO SEGUITA DAL NUMERO DELLA TRAVERSA: IN QUESTO CASO LA COLONNA E' LA D E LA TRAVERSA E' LA 8, SI TROVERA' QUINDI SULLA CASELLA D8.

PER GIOCARE UTILIZZERAI I **PEZZI** E I **PEDONI**: I PEZZI POSSONO MUOVERSI **AVANTI E INDIETRO**, MENTRE I PEDONI VANNO **SOLO IN AVANTI**.

I PEDONI SI SISTEMANO NELLA TRAVERSA 2 PER I BIANCHI E NELLA TRAVERSA 7 PER I NERI.

NELLA TRAVERSA 8 PER I NERI E NELLA 1 PER I BIANCHI SI METTONO I PEZZI: LE TORRI, I CAVALLI, GLI ALFIERI, LA REGINA E IL RE. OSSERVA BENE LA POSIZIONE DI OGNUNO! SE LA POSIZIONE E' CORRETTA IL BIANCO AVRA' LA CASELLA H1 IN BASSO A DESTRA ED IL NERO LA CASELLA A8, DOPODICHE' SI PUO' INIZIARE LA PARTITA FACENDO UNA MOSSA PER UNO.

RICORDATI CHE **INIZIA SEMPRE CHI HA I PEZZI BIANCHI**.



DIAGRAMMA



IL RE



LA REGINA



LA TORRE



IL CAVALLO



L'ALFIERE



IL PEDONE

I TEMPI

La durata degli interventi alla murale non dovrebbe mai superare i 15 minuti, 20 al massimo, perché dopo quel momento l'attenzione della classe scende enormemente. Se questo capita, non serve richiamare verbalmente, siamo solo andati fuori tempo massimo. E' ora di far tradurre in pratica quello che avete appena insegnato, per un tempo sufficiente a verificare la correttezza delle loro mosse, dopodichè inserirete un nuovo argomento.

Durante gli esercizi i ragazzi giocano, parlottano, si sfogano un po' e voi potete verificare quello che fanno senza aver bisogno di parlare molto (vi basterà osservare il movimento dei pezzi su tutte le scacchiere: se non sono corretti si interviene correggendoli, se lo sono si lascia giocare i ragazzi). Se i tempi che scandiscono tutto il ritmo del corso saranno questi, i ragazzi innanzitutto vi riconosceranno maggiore autorevolezza. Toccheranno con mano quello che avete spiegato teoricamente un attimo prima (e non è poco) e, così facendo, loro sapranno anche che arriva sempre il momento del gioco, perché non sono spiegazioni fini a se stesse. Vi daranno quindi sempre attenzione per poter giocare meglio.

Bisogna cercare di renderli protagonisti quando giocano, rispettando quel momento senza negarglielo, ed allora vi rispetteranno quando i protagonisti sarete voi alla murale. In ogni lezione l'ideale sarebbe avere un 50% di teoria ed altrettanto di pratica: è un dato variabile, perchè dipende da che lezione e da che classe, ma verso la fine del corso si può aumentare la pratica anche fino al 60/70 %, senza mai però abbandonarli a loro stessi.

**Prima regola d'oro per il conduttore del corso (perdonare l'enfasi):
durante tutte le ore di attività non introdurre mai, alla murale, argomenti scacchistici che non possano essere, subito dopo, sperimentati direttamente da tutti i ragazzi.**

**Seconda regola d'oro per il conduttore del corso:
cercare di evitare interventi frontali maggiori di 15 minuti, dopodiché iniziare la parte pratica legata all'argomento appena introdotto.**

**Terza e ultima regola d'oro per il conduttore del corso (la più difficile da osservare!):
rispettare le prime due regole d'oro per tutta la durata del corso.**

SECONDA LEZIONE

Il re

Presentare il re sulla murale, facendo vedere quale tipo di spostamento gli è permesso. Sottolineare che è l'obiettivo di ogni partita di scacchi.

Usiamo il re per introdurre il concetto di "cattura" ("mangiare" un pezzo avversario è possibile, per tutti quanti i pezzi e i pedoni, solo se con il loro movimento possono raggiungere, immediatamente cioè durante quella mossa, la casella occupata dal pezzo o pedone che si vuole catturare).

Fare un esempio alla murale, dove si vedrà il re che può catturare un pezzo avversario in quanto raggiungibile in una mossa, successivamente lo si allontana dal re di un paio di caselle e si chiede: "Lo può mangiare?".

Ovviamente non è possibile...avrà bisogno di più mosse per arrivare su quella casella e catturarlo.

AmMESSO che nell'esempio il pezzo da catturare non potrà muoversi, perchè è un esempio, si può chiedere ai ragazzi di suggerire quali strade potrebbe percorrere per raggiungere il pezzo e quindi "mangiarlo".

La prima regola d'oro

Prima di passare alla parte pratica introdurre la prima regola d'oro (vedere nelle regole com'è spiegata), in modo che al primo esercizio sia già applicabile (senza avere ancora introdotto la torre). Illustrarla alla murale, facendo notare che la distanza minima tra due re, per effetto della regola, è sempre con una casella di distanza tra loro in orizzontale, come in verticale o diagonale. Se per errore si trovassero su caselle vicine questo significa che un giocatore ha fatto una mossa irregolare, e come tale va rifatta: si ferma il gioco, si ritorna nella posizione precedente e il giocatore dovrà rifare la sua mossa.

IL RE

IL RE E' IL PEZZO PIU' IMPORTANTE DI TUTTI: DARGLI LO SCACCO MATTO E' L'OBBIETTIVO DI OGNI GIOCATORE IN TUTTE LE PARTITE DI SCACCHI.

SI MUOVE SPOSTANDOSI DI UNA SOLA CASELLA IN QUALUNQUE DIREZIONE: ORIZZONTALE, VERTICALE O DIAGONALE. IN AVANTI, INDIETRO, A DESTRA O A SINISTRA

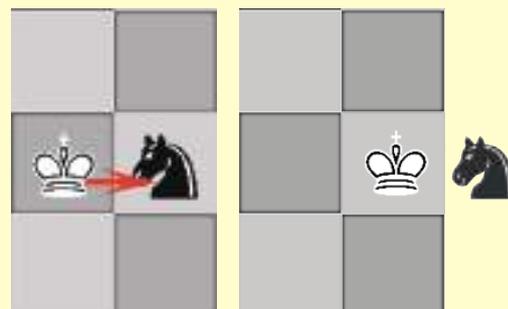
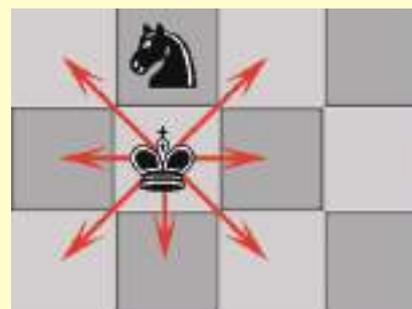
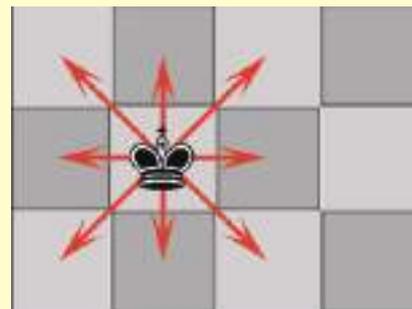
IL RE, COME OGNI PEZZO O PEDONE NEGLI SCACCHI, NON PUO' ANDARE SU UNA CASELLA, SE E' GIA' OCCUPATA DA UN PEZZO O UN PEDONE DEL SUO COLORE.

GUARDA IL SECONDO DIAGRAMMA, QUANTE MOSSE PUO' FARE IL RE?

SOLO 7, PERCHE' PUO' OCCUPARE, INFATTI, LE 7 CASELLE CHE GLI STANNO VICINO, MA NON QUELLA DOVE SI TROVA IL CAVALLO NERO.

PUO' CATTURARE (MANGIARE) QUALUNQUE PEZZO O PEDONE AVVERSARIO (TRANNE IL RE, TRA POCO CAPIRAI PERCHE') SEMPLICEMENTE OCCUPANDO LA CASELLA DI QUEL PEZZO.

TUTTI I PEZZI E I PEDONI NEGLI SCACCHI CATTURANO, SE POSSONO RAGGIUNGERLO E SE SI VUOLE, QUALUNQUE PEZZO O PEDONE AVVERSARIO SEMPLICEMENTE OCCUPANDO LA CASELLA IN CUI SI TROVA, DOPODICHE' IL PEZZO "MANGIATO" VIENE MESSO FUORIGIOCO.



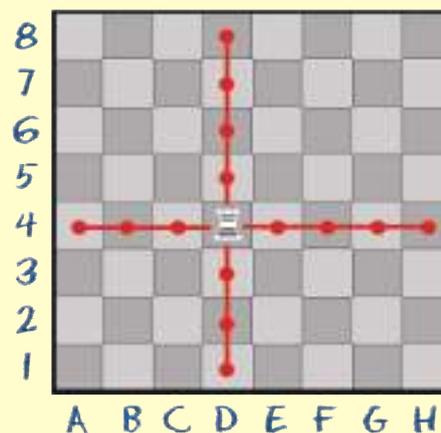
LA TORRE

LA TORRE SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

ESCLUSIVAMENTE LUNGO LE COLONNE IN VERTICALE, OPPURE LE TRAVERSE IN ORIZZONTALE.

NON SI PUO' MUOVERE IN DIAGONALE, SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

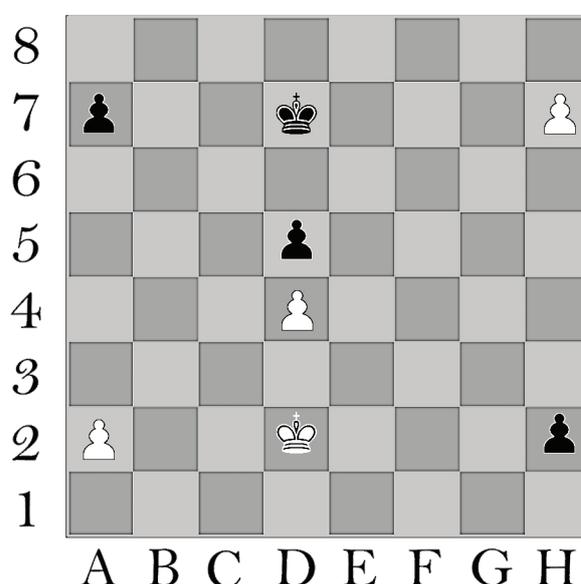
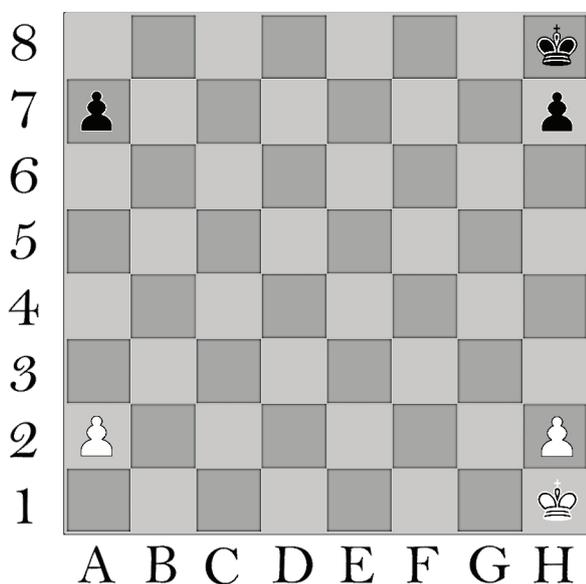
GUARDA IL DIAGRAMMA, DALLA CASELLA D4, IN UNA MOSSA, POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: D5, D6, D7, D8, D3, D2, D1, SE SI MUOVE IN VERTICALE OPPURE E4, F4, G4, H4, C4, B4, A4 SE SI MUOVE IN ORIZZONTALE.



Esercizio

Alla spiegazione segue l'esercizio, fate lasciare i due re e due pedoni a testa sulla scacchiera (date voi la posizione sulla murale e loro la copieranno, potete anche dire le coordinate mentre lo fanno) faranno un "minigioco" dove vince chi per primo cattura i due pedoni all'altro (questo gioco, nella casa degli scacchi di Vittorio, si chiama "BANDIERE"), trovando la via più breve, rispettando la prima regola d'oro (quindi re lontani tra loro di almeno una casella e quindi MAI IN GRADO DI MANGIARSI A VICENDA), muovendo il re solo di una casella, facendo una sola mossa per uno etc. etc.

Ovviamente (se lo spiegate lo capiscono) fino a quando non spiegherete il pedone quest'ultimo servirà solo per indicare delle caselle da raggiungere, non potrà mai mangiare (quindi i re possono passare sulle case dove cattura), NON POTRÀ MAI MUOVERSI e servirà solo per realizzare gli esercizi più elementari (in pratica i pedoni diventano le BANDIERE per tutti i giochi, cioè non sono ancora un elemento degli scacchi, potrebbero anche sistemarlo sulla scacchiera coricato). Sarà spiegato per ultimo. Una posizione di partenza come quella a sinistra qui sotto può andare bene, ovviamente tutte le posizioni dei minigiochi si possono inventare al momento vista la semplicità. Anche per i minigiochi successivi si utilizzerà questo tipo di posizioni, facoltativo aggiungere uno o due pedoni in più se sono più bravini. Iniziare con la più facile, la giocheranno più volte, e dopo una decina di minuti introdurre la seconda.



I minigiochi (BANDIERE)

Il "minigioco" di scacchi è utilissimo, perché è il momento in cui si potrà, durante le varie fasi del corso, verificare l'apprendimento. A volte basta un'occhiata per valutare una coppia, permettendo di intervenire solo dove è necessario, cioè senza fermare tutta la classe ma solo i singoli.

L'altra opportunità che incontrerete è quella di osservare come i ragazzi più portati vi aiutino nel vostro lavoro, poiché nessuno accetta di giocare con qualcuno che non rispetta le regole, correggeranno i loro compagni in modo esemplare ed indolore. Potrà capitare che i più portati capiscano, nel primo minigioco, di poter difendere il proprio ultimo pedone con il re, in questo caso avrete già introdotto il concetto di patta. Con "bandiere" potrete sempre coinvolgere tutta la classe, senza escludere i ragazzi con meno predisposizione o con meno attenzione.

Durante i minigiochi può muovere prima il bianco o il nero, alternativamente (lo faranno più volte, con la stessa posizione). Quando tutta la classe potrà giocare la partita con tutti i pezzi, la regola delle coppie eterogenee può essere tolta, perché diventerebbe antieducativo perdere o vincere sempre.

NEL DIAGRAMMA LA TORRE BIANCA PUO' MANGIARE L'ALFIERE NERO IN UNA MOSSA.



NEL DIAGRAMMA SOTTO INVECE NON PUO' CATTURARE L'ALFIERE, DEVE FERMARSI SULLA CASELLA PRECEDENTE PER MANGIARE IL PEDONE. **QUESTA REGOLA VALE PER TUTTI I PEZZI CHE MUOVONO DI QUANTO VOGLIONO.**



LE REGOLE D'ORO DEL RE

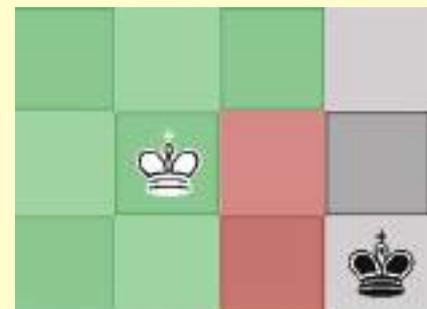
LA PARTITA DI SCACCHI VIENE VINTA DAL GIOCATORE CHE PER PRIMO RIESCE A DARE "SCACCO MATTO", CIOE' A DIMOSTRARE CHE IL RE AVVERSARIO NON POTRA PIU' EVITARE DI ESSERE CATTURATO.

PER CAPIRE CHE COSA E' LO SCACCO MATTO DOBBIAMO INNANZITUTTO RICORDARCI LE DUE REGOLE D'ORO DEL RE:

LA PRIMA REGOLA D'ORO E':

IL RE NON PUO' MAI ANDARE SU UNA CASELLA DOVE QUALCUNO LO PUO' MANGIARE.

OSSERVA IL DIAGRAMMA: SE APPLICHI LA PRIMA REGOLA D'ORO IL RE BIANCO PUO' MUOVERSI SOLO SULLE CASELLE COLORATE DI VERDE, INFATTI SE ANDASSE SU UNA DELLE DUE ROSSE RISULTEREBBE TROPPO VICINO AL RE NERO, CHE POTREBBE MANGIARLO.



QUINDI **NON SI PUO' PROPRIO MUOVERE** SU QUELLE DUE CASELLE, PERCHE' SAREBBE UNA **MOSSA IRREGOLARE.**

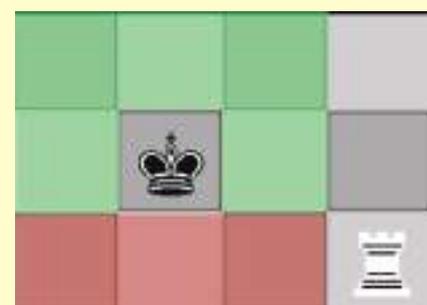
ALLORA SE APPLICHIAMO LA PRIMA REGOLA D'ORO DEL RE SCOPRIAMO CHE I DUE RE **NON POSSONO MAI TROVARSI SU CASELLE VICINE!** INFATTI LE CASELLE ROSSE SONO VIETATE A TUTTI E DUE.

IL RE DEVE APPLICARE QUESTA REGOLA CON TUTTI I PEZZI ED I PEDONI AVVERSARI.

GUARDA L'ULTIMO DIAGRAMMA, SULLE CASELLE ROSSE IL RE NON PUO' ANDARE PERCHE' C'E' LA TORRE, SULLE VERDI SI!

SE SI COMMITTE UNA MOSSA IRREGOLARE NON E' UN PROBLEMA: BASTA **INTERROMPERE LA PARTITA E RIFARE LA MOSSA** IN MANIERA REGOLARE...DOPODICHE' SI PUO' CONTINUARE A GIOCARE.

ATTENZIONE! LA POSIZIONE DEI RE E' IRREGOLARE!!



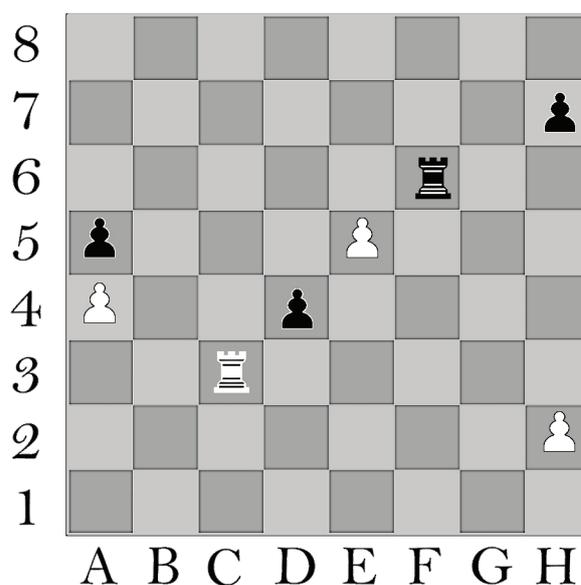
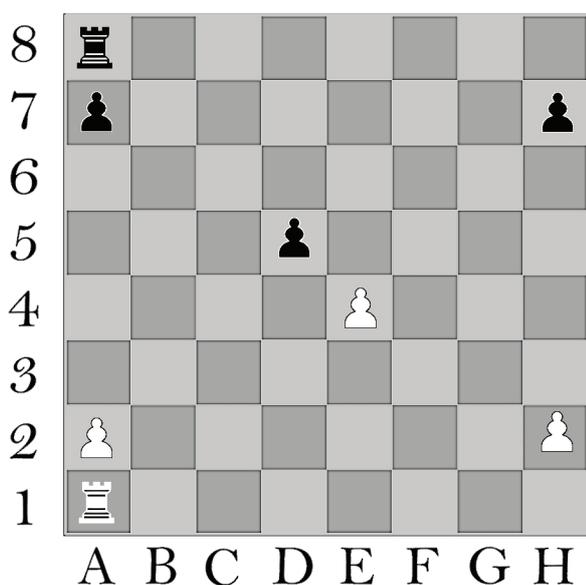
TERZA LEZIONE

La torre

Introdurre la torre sulla murale, facendo esempi sul suo movimento, sul fatto che cattura “da lontano” (senza saltare chi c’è in mezzo!) e che su ogni casella di una scacchiera vuota ha sempre 14 mosse (il re al massimo ne aveva 8, si può confrontare per capire che la torre è più forte anche se meno importante). Mettere posizioni di esempio e chiedere quale può essere la strada più breve per catturare (come “Strade brevi” su Gatto Vittorio, ma alla murale).

Esercizio

Utilizzare “Bandiere” di torre, il primo che cattura tutti i pedoni dell’altro o che mangia la torre dell’altro vince (da questo momento in poi devono capire che negli scacchi **TUTTI MANGIANO TUTTI, TRANNE I RE CHE NON VENGONO MAI MANGIATI** - vedere più avanti). Usare le due posizioni qui sotto, o altre, l’importante è che siano equilibrate.



La seconda regola d’oro

E’ la regola fondamentale del corso, non è difficile da capire ma è importante saperla applicare sempre. Per farla comprendere si riparte dalla prima regola d’oro, mettendo sulla murale un re contro un lato della scacchiera, senza altro, chiedendo: “quante mosse può fare?”. Cinque! Poi si aggiunge una torre che possa controllare alcune case del re.”E adesso, quante mosse ha il re? Solo più due! Perché dove la torre lo può mangiare il re non può più andare, sono diventate mosse **IMPOSSIBILI DA FARE!**

“Ma se un re non deve muovere, perchè non tocca a lui ma alla torre, la torre potrebbe cercare di catturarlo, andando su una casella dalla quale **ALLA MOSSA SUCCESSIVA** le sarebbe possibile farlo. Ma a questo punto interviene la seconda regola d’oro, che **OBBLIGA IL RE A SALVARSI DALLA TORRE**, e quindi dovrà scegliere una casella dove la torre non potrà più raggiungerlo. Se non lo fa, cioè non si salva, fa una **MOSSA IRREGOLARE QUINDI IMPOSSIBILE DA FARE**. Se succede non fa niente, basta interrompere subito il gioco e rifarla”. Si possono fare esempi sul rispetto delle regole in giochi che conoscono già: “Quando giocando a calcio qualcuno prende la palla con le mani, cosa succede? Si può? Noo! Quindi l’arbitro fischia il fallo, cioè ferma il gioco, e obbliga tutti a ripartire dalla posizione di prima, quando il fallo non era ancora stato commesso. Le mosse irregolari negli scacchi sono come i falli nel calcio o in altri sport, bisogna sempre ripartire da prima, cioè senza continuare a giocare come se non fossero stati fatti!”.

Il re non si mangia mai Quindi, se applichiamo le regole d’oro scopriremo che il re non viene mai mangiato. I bambini chiederanno: “Ma allora come si fa a vincere?”. Per vincere bisogna dare scacco matto, che non significa catturare il re, ma solo **DIMOSTRARE** che verrebbe catturato alla mossa successiva. Sono le due regole d’oro che, se rispettate, conducono alla comprensione dello scacco matto.

LA SECONDA REGOLA D'ORO E':
SE QUALCUNO STA PER MANGIARE IL RE (SI DICE CHE E' "SCACCO AL RE") SIAMO OBBLIGATI A DIFENDERLO.

TUTTI I PEZZI E I PEDONI POSSONO **CERCARE DI CATTURARE IL RE**, E QUANDO LO STANNO PER FARE BISOGNA AVVISARE DICENDO AL PROPRIO COMPAGNO: **"SCACCO AL RE!"**

OSSERVA I DIAGRAMMI: LA MOSSA TOCCA AL GIOCATORE CON I PEZZI BIANCHI, CHE MUOVE LA TORRE DA D5 AD H5 E DICE "SCACCO AL RE".

INFATTI IL RE NERO SI TROVA **"SOTTO SCACCO"**, CIOE' LA TORRE STA PER CATTURARLO...MA ADESSO LA MOSSA TOCCA AL GIOCATORE CON I PEZZI NERI!

IN QUESTO CASO, IL RE NERO APPLICHERA' LA SECONDA REGOLA D'ORO, SPOSTANDOSI SULLA CASELLA G2 (O IN G1) **DOVE LA TORRE NON PUO' ARRIVARE.**

GUARDA NEL SECONDO DIAGRAMMA LA CASELLA H2, E' ROSSA PERCHE' SE IL RE SI SPOSTASSE LI **RISULTEREBBE ANCORA MINACCIATO DALLA TORRE** E, QUINDI, SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

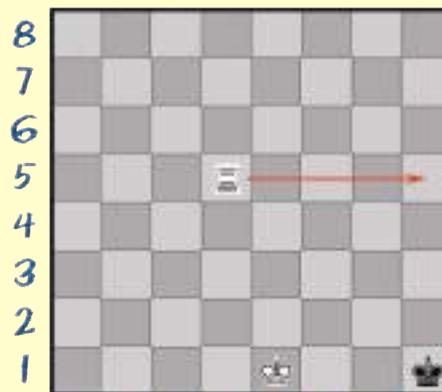
IL RE NON SI MANGIA MAI!

ORMAI SAPPIAMO CHE IL RE NON PUO' ASSOLUTAMENTE ANDARE O RESTARE SU CASELLE CONTROLLATE DA UN PEZZO O PEDONE AVVERSARIO: SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE CHE **VA RIFATTA.**

QUESTO SIGNIFICA CHE **IL RE ' NON PUO' MAI ESSERE MANGIATO,** NEMMENO PER DISTRAZIONE DEL GIOCATORE!

INFATTI SE DURANTE LA PARTITA UN RE VIENE MANGIATO, **ABBIAMO SICURAMENTE TRASGREDITO UNA DELLE DUE REGOLE D'ORO.**

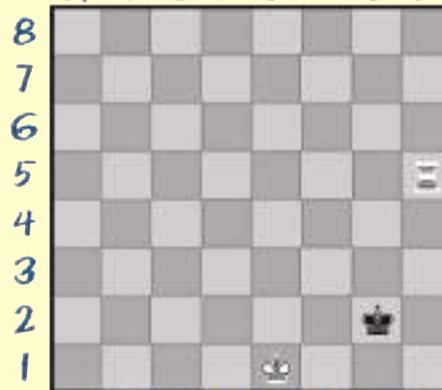
SE SI VERIFICA CIO', DOVREMO INTERROMPERE LA PARTITA, FACENDOLA RIPARTIRE DA QUANDO IL RE CHE E' STATO MANGIATO ERA ANCORA SULLA SCACCHIERA



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H

IN QUESTA PARTITA IL RE E' STATO MANGIATO DALL'ALFIERE. SICURAMENTE I DUE GIOCATORI NON HANNO ANCORA IMPARATO A GIOCARE A SCACCHI!!

Esercizio

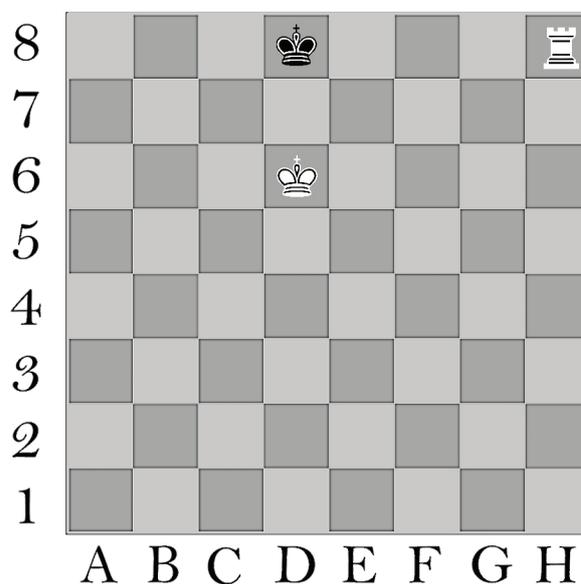
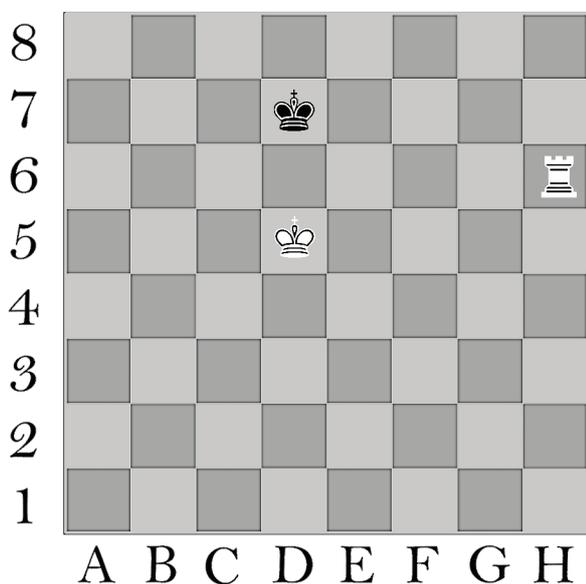
Un giocatore avrà solo il re, l'altro solo la torre, e quello con la torre dovrà dare 10 volte scacco al re contando a voce alta e dicendo, quando ha mosso: "Scacco al re!". L'altro, ogni volta, dovrà salvare il re. Se un giocatore commette mossa irregolare, l'altro lo deve segnalare e prenderà un punto ogni volta. Fatto una volta si invertono le parti, vincerà chi ha commesso meno mosse irregolari (o che ha preso più punti, è la stessa cosa). Se qualcuno riesce a mangiare la torre dell'altro con il re (può succedere) vince immediatamente e si ripete. Se non sbagliano entrambi, o fanno lo stesso numero di mosse irregolari, finisce "patta", cioè in parità.

QUARTA LEZIONE

Lo scacco matto

Riprendere le due regole d'oro, lo scacco e le mosse irregolari alla murale. Se usiamo il sistema del conteggio delle mosse, per segnalare quelle impossibili, scopriremo che c'è la possibilità di mettere un re in condizione di avere ZERO mosse e di essere contemporaneamente sotto scacco.

Quello è lo scacco matto! Partite dalla posizione a sinistra, fate notare che se toccasse al re nero avrebbe solo 5 mosse a disposizione, difatti quelle dove la torre e il re avversario potrebbero mangiarlo sono



IMPOSSIBILI per lui. A questo punto iniziate a spiegare lo scacco matto dando la mossa al bianco, che mette la torre in H7 dicendo: "Scacco al re!". Il re nero potrà scegliere di scappare solo in C8, oppure D8 o E8 perchè: in E6, D6, C6 non può scappare in quanto lo mangerebbe il re (prima regola d'oro), in E7 o C7 non può andare perchè non si salverebbe dalla torre che lo vuole mangiare (seconda regola d'oro). Fate notare che il re, in quella posizione, ha solo tre mosse possibili. Scegliete di spostarlo in C8, poi tocca al bianco che muove il suo re in D8. Ora tocca di nuovo al nero, chiedete: "Quante mosse ha adesso?". Due! Tocca a lui e sceglierà (sceglierete voi) di muoversi in D8. A questo punto il bianco muove la torre in H8 e dice di nuovo: "Scacco al re!" (vedere diagramma a destra). "Dove può andare il re nero per salvarsi dalla torre?". Verificare insieme ai ragazzi ogni casella: "In D7 può andare? Noo, c'è il re bianco che lo mangia!". Valutarle tutte, UNA AD UNA, quindi osservare che il re nero, arrivato a questo punto, ha ZERO MOSSE. Non può evitare lo scacco al re in alcun modo, quindi lo scacco al re si trasforma in SCACCO MATTO, dando immediatamente la vittoria al bianco. La mossa di mangiare il re non viene fatta neanche quando è scacco matto, perchè toccando al nero muovere, e non potendo fare mosse irregolari, non ci sarà la mossa del bianco. Per questo lo scacco matto è solo una DIMOSTRAZIONE che il re non potrà fuggire alla cattura: una volta dimostrato non c'è bisogno di mangiarlo, perchè basta dire "Scacco matto!" e si vince subito. L'importante è che sia davvero scacco matto....non basta dirlo! Bisogna sempre verificare tutte le caselle ed essere sicuri che ci siano ZERO MOSSE + LO SCACCO.

LO SCACCO MATTO

LEGGENDO L'ULTIMO PARAGRAFO POTREBBE ESSERTI VENUTA IN MENTE QUESTA DOMANDA:
"MA SE IL RE NON SI PUO' MANGIARE COME FACCIO A VINCERE?"

BENE, DEVI SAPERE CHE **NELLO SCACCO MATTO IL RE E' SEMPRE PRESENTE SULLA SCACCHIERA**,
PERCHE' LO SCACCO MATTO E' SOLO **LA DIMOSTRAZIONE** CHE IL RE NON PUO' PIU' FUGGIRE,
NON LA SUA CATTURA!

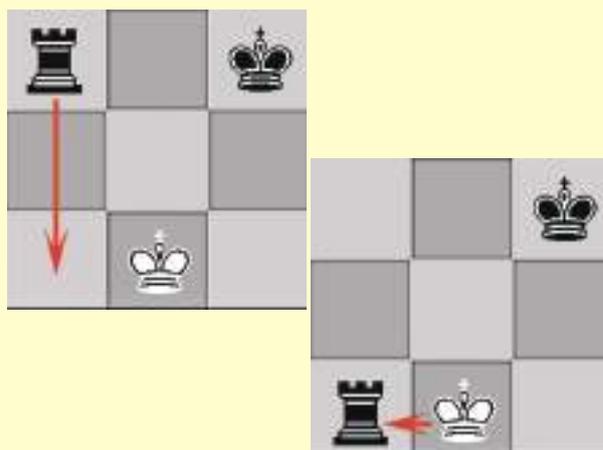
PER CAPIRE BENE COME SI REALIZZA QUESTA DIMOSTRAZIONE, DOBBIAMO RITORNARE
ALLO SCACCO AL RE, PERCHE' DEVI SAPERE CHE **NON CI POSSONO ESSERE PIU' DI 3 MODI** PER
DIFENDERSI DA UNO SCACCO AL RE.

1) MANGIARE IL PEZZO O IL PEDONE CHE DA SCACCO.

GUARDA I DIAGRAMMI: NEL PRIMO LA TORRE NERA SI SPOSTA DI FIANCO AL RE BIANCO PER DARGLI SCACCO.

IL RE BIANCO PERO', POICHE' LA TORRE SI TROVA A DISTANZA DI UNA CASELLA DA LUI, LA PUO' MANGIARE..E LO SCACCO AL RE NON C'E' PIU'!

NEL TERZO DIAGRAMMA INVECE C'E' ANCHE UNA TORRE BIANCA. ANCHE LEI SE VUOLE PUO' MANGIARE LA TORRE NERA, DIFENDENDO COSI' IL SUO RE DALLO SCACCO.



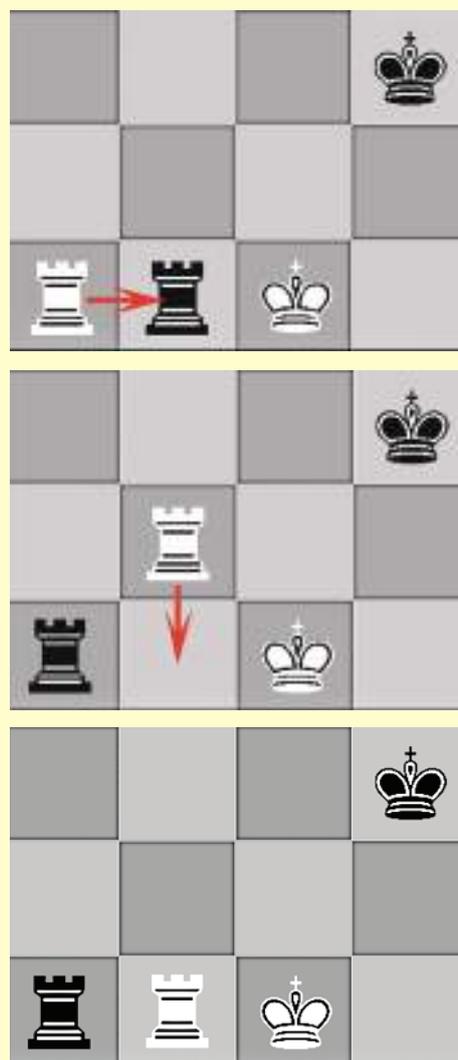
2) METTERE DAVANTI AL RE UN PEZZO OD UN PEDONE PER RIPARARE IL RE DALLO SCACCO.

IN QUESTO DIAGRAMMA IL RE SI TROVA MINACCIATO DALLA TORRE NERA CHE GLI STA DANDO SCACCO, MA NON PUO' MANGIARLA PERCHE' E' LONTANA.

PERO' LA TORRE BIANCA SI PUO' METTERE IN MEZZO, COSICCHE' IL RE SI SALVA.

AL MASSIMO LA TORRE NERA POTRA' MANGIARE LA TORRE BIANCA, MA NON IL RE.

PERO' IN QUESTO CASO SI PORTEREBBE DI NUOVO A DISTANZA RAVVICINATA CON IL RE BIANCO, CHE LA POTRA' MANGIARE, DIFENDENDO LO SCACCO COME NEL PRIMO MODO CHE HAI GIA' VISTO.



Esercizio

Partire da una posizione simile alla prima usata per la spiegazione (il re nero sempre in traversa 7), con mossa al bianco che dovrà cercare di dare scacco matto al nero. In una terza elementare, mediamente, il 15% dei ragazzi ci riesce. Questo “minigioco” è fondamentale per voi soprattutto per la verifica delle regole d’oro, non è ancora importante la tecnica per questo tipo di finale, è addirittura prematuro insegnargliela, nè il risultato in se. L’importante è che comprendano la necessità di chiudere il Re del compagno contro un lato, e che devono utilizzare anche il Re per riuscirci. Se si fanno mangiare la torre...patta! Se non ci riescono...patta! Ma quando arriva uno scacco matto approfittate del momento per verificare che entrambi i giocatori lo riconoscano, complimentatevi con tutti e due perché hanno raggiunto l’obiettivo (riconoscere lo scacco matto, non “dare” scacco matto). Non date peso a chi è più bravo, anzi metteteli al lavoro e spostateli dove possono essere più utili! Passate di scacchiera in scacchiera: quando hanno fallito potete riprendere la posizione e far vedere come si poteva fare. Intervenite soprattutto alla fine e non mentre giocano, a meno che non vi siano mosse irregolari. Fare ripetere più volte, invertendo i colori (ruotando la scacchiera, così entrambi saranno sempre dalla parte giusta - i bianchi devono avere H1 sempre in basso a destra mentre fanno l’esercizio).

I tre modi di difesa dallo scacco

E’ importante segnalare la possibilità di difesa del re portata da altri suoi pezzi, presenti sulla scacchiera. Questi esempi possono essere fatti utilizzando anche solo una torre nera per farli capire alla murale (vedere esempi nelle regole). Ma il gioco con tutti i pezzi sarà il momento ideale per verificare, ogni volta, la comprensione integrale dello scacco matto, CON MOLTA PAZIENZA.

I ragazzi che sanno già le regole

Normalmente potrebbero saperle davvero, oppure credere di saperle. Nel caso che le sappiano davvero potranno aiutarvi giocando con chi non le sa, correggendo loro stessi le mosse irregolari dei compagni. Si deve spiegare loro che tutte le regole verranno trattate al momento opportuno e che ciò che sanno potrà servire nei giochi. Non permettere che facciano domande non pertinenti all’argomento trattato in quel momento, e ricordare che è un corso dove TUTTI dovranno arrivare a capire come si gioca, quindi dovranno aspettare un po’, prima di poter giocare con tutti i pezzi, anche se sono già “capaci”. Impedite che si mettano in coppia tra di loro, fino (e/o oltre, a seconda di quanto può servire a voi il loro aiuto) alla partita con tutti i pezzi.

L’introduzione dei pezzi

Ad ogni nuovo pezzo si possono far notare le rispettive particolarità, il raggio d’azione, esempi di catture e strade brevi. E’ importante dare il valore relativo di ogni pezzo, per fare comprendere che, giocando, è meglio catturare una regina che vale 9 punti invece di un cavallo che ne vale solo 3 (sempre considerando che l’avverario non catturi a sua volta - questi sono i temi centrali del secondo livello, ma vanno già accennati). Ogni volta, alla murale, è anche necessario dare esempi di come questo pezzo può dare scacco matto (in una mossa) prendendo spunto dai diagrammi. Dopodichè, ogni volta, si passerà a bandiere. Da questo punto in poi è importante fare arrivare i ragazzi alla partita con tutti pezzi, mantenendo sempre l’attenzione, ad ogni lezione, alla loro comprensione dello scacco matto, perchè è l’obiettivo del corso.

Quindi: prendere spunto da OGNI nuovo pezzo per ricordare sempre le regole d’oro, lo scacco e lo scacco matto prima di passare alla parte pratica.

3) SPOSTARE IL RE IN UN'ALTRA CASELLA (DOVE NON SIA ANCORA SOTTO SCACCO PERO'...)

IN QUESTO MODO IL RE SEMPLICEMENTE SI SPOSTA SU UNA CASELLA DOVE SARA' AL SICURO, EVITANDO PERO' DI ANDARE DOVE QUALCHE ALTRO PEZZO PUO' MANGIARLO. GUARDA IL DIAGRAMMA A FIANCO.

RICORDATI LA PRIMA REGOLA D'ORO DEL RE!

VEDIAMO FINALMENTE CHE COSA E' LO SCACCO MATTO!!

GUARDA IL SECONDO DIAGRAMMA,: IL RE NERO E' SOTTO LO SCACCO DELLA TORRE BIANCA E, COME SAI, E' OBBLIGATO A DIFENDERSI: COME PUO' FARE?

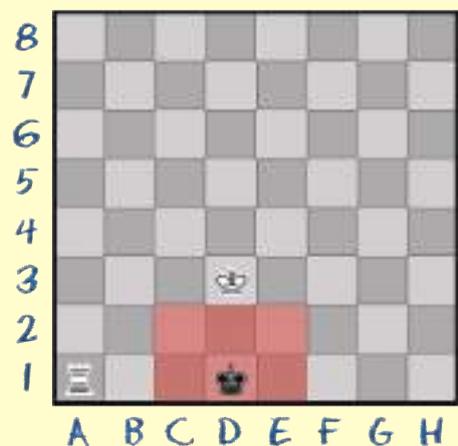
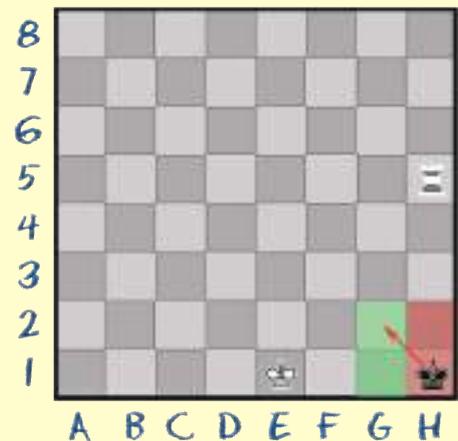
NON PUO' SCAPPARE SU UNA CASELLA DOVE STARE AL SICURO PERCHE', OLTRE ALLA TORRE, C'E'ANCHE L'ALTRO RE (LE CASELLE SONO TUTTE ROSSE)

NON SI PUO' MANGIARE LA TORRE PERCHE' E' TROPPO LONTANA, NE PUO' CONTARE SULL'AIUTO DI QUALCHE PEZZO O PEDONE NERO CHE LA MANGI O CHE ALMENO **SI METTA IN MEZZO** PER DIFENDERE LO SCACCO.

POICHE' NESSUNO DI QUESTI TRE MODI DI DIFESA PUO' ESSERE REALIZZATO, **LO SCACCO AL RE DIVENTA SCACCOMATTO** E **LA PARTITA FINISCE IMMEDIATAMENTE**, CON LA VITTORIA DI CHI HA DATO LO SCACCO MATTO.

RICORDATI CHE **LO SCACCO MATTO SI VERIFICA SEMPRE E SOLO GRAZIE AD UNO SCACCO AL RE CHE NON PUO' PIU' ESSERE DIFESO.**

GUARDA L'ULTIMO DIAGRAMMA, ANCHE CON DUE TORRI E' POSSIBILE DARE SCACCO MATTO.

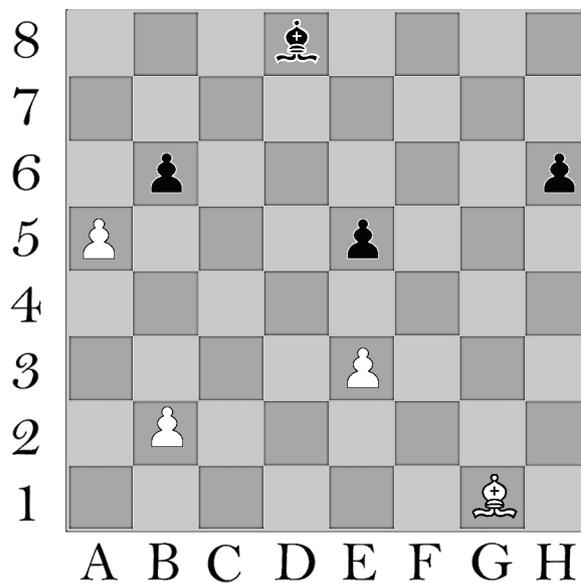
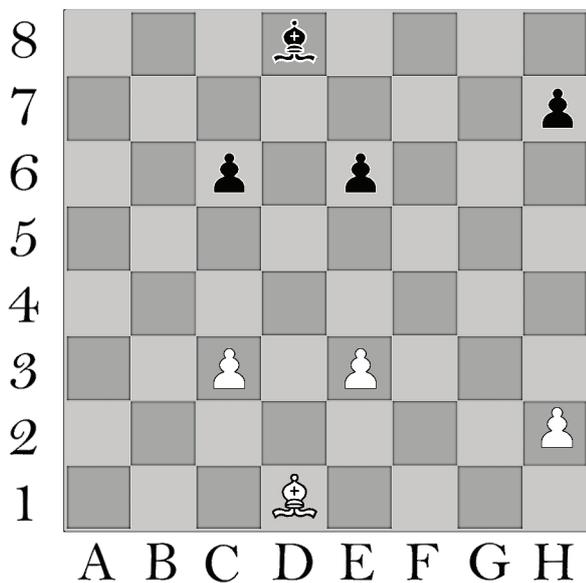


OVVIAMENTE QUALUNQUE PEZZO O PEDONE E' IN GRADO DI DARE SCACCO MATTO, AVRAI MODO DI VEDERE NUMEROSI ESEMPI PIU' AVANTI.

QUINTA LEZIONE

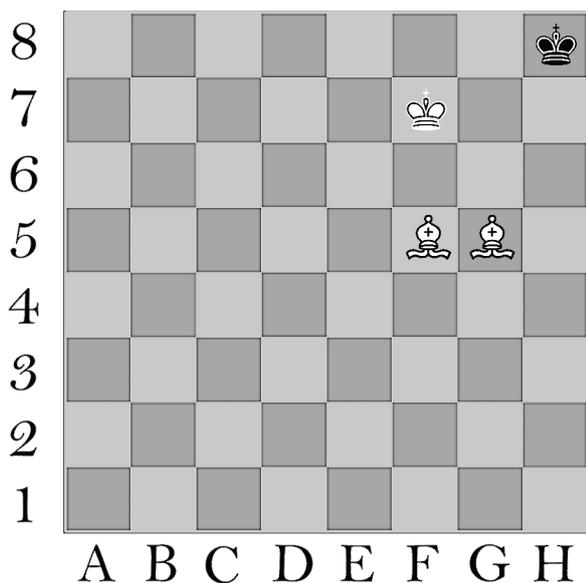
L'alfiere

Spiegare l'alfiere alla murale, poi passare a bandiere con queste posizioni (prima a sinistra poi a destra).

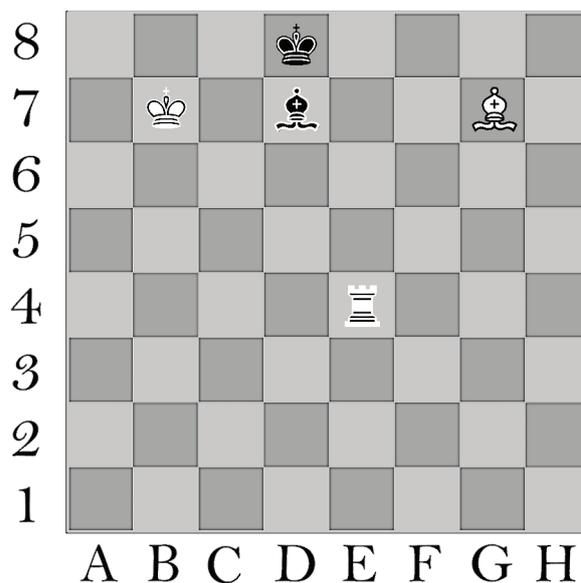


Alcuni potrebbero incontrare difficoltà nel seguire le diagonali. Da notare che nel primo esercizio gli alfiere non possono incontrarsi perchè di campo contrario, ma lo scopriranno da soli (a meno che non “saltino” di diagonale pur di mangiare l'alfiere avversario!).

Posizioni di scacco matto di alfiere in una mossa



Alfiere in F6 scacco matto



Alfiere in F6 scacco matto

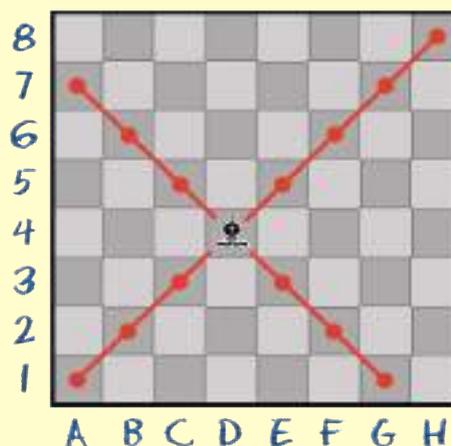
L'ALFIERE

SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

SI MUOVE SOLO SULLE DIAGONALI, IN QUALUNQUE DIREZIONE.

NON PUO' MUOVERSI IN ORIZZONTALE O IN VERTICALE, SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

NEL DIAGRAMMA L'ALFIERE, IN UNA MOSSA, POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: A1,B2,C3,E5,F6,G7,H8,A7,B6,C5,E3,F2,G1.



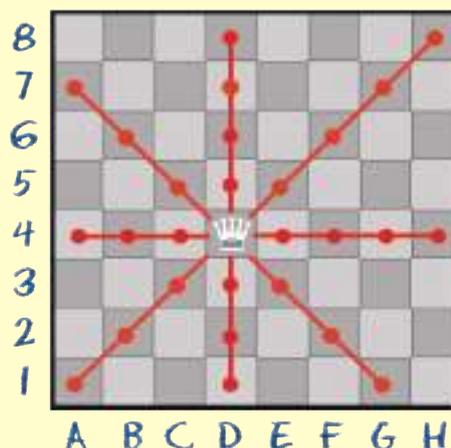
LA REGINA

SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

LA REGINA E' IL PEZZO PIU' FORTE, MA E' MENO IMPORTANTE DEL RE!

SI MUOVE LUNGO LE COLONNE IN VERTICALE, LE TRAVERSE IN ORIZZONTALE, OPPURE IN DIAGONALE.

IN LEI SI UNISCONO LE POSSIBILITA' DELLA TORRE E DELL'ALFIERE, CONTEMPORANEAMENTE.



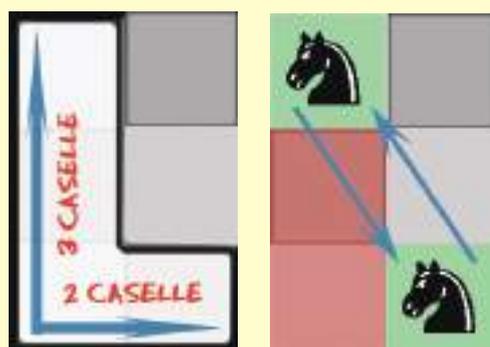
NEL DIAGRAMMA LA REGINA, IN UNA MOSSA, DA D4 POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: D1, D2, D3, D5, D6, D7, D8, A4, B4, C4, E4, F4, G4, H4 SE VUOLE MUOVERSI COME UNA TORRE, OPPURE IN A1, B2, C3, E5, F6, G7, H8, G1, F2, E3, C5, B6, A7 SE VUOLE MUOVERSI COME UN ALFIERE.

IL CAVALLO

IL CAVALLO MUOVE IN MODO IRREGOLARE PERCHE' INVECE DI SPOSTARSI IN LINEA RETTA COME TUTTI GLI ALTRI, HA UN MOVIMENTO A SALTO.

PER CAPIRE DOVE SALTA AD OGNI MOSSA POSSIAMO IMMAGINARE UNA L (ELLE) DISEGNATA SULLA SCACCHIERA, FATTA DI 3 CASELLE PER LA GAMBETTA LUNGA E 2 CASELLE PER LA GAMBETTA CORTA.

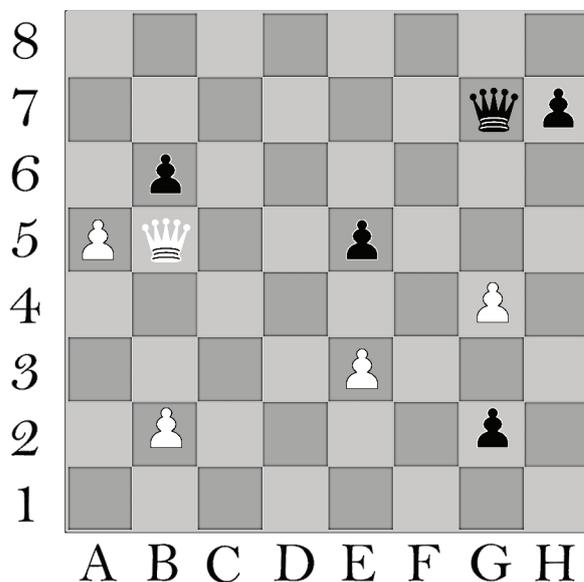
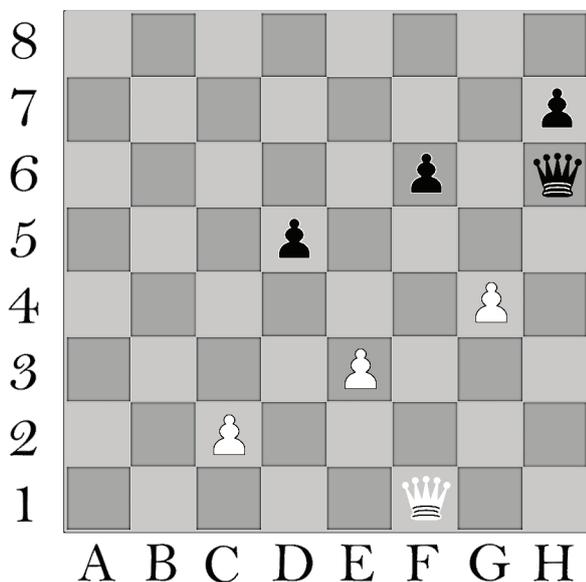
SI MUOVE CON UN SALTO, SEMPRE E SOLO ALL'INTERNO DI QUESTA ELLE: SALTA DALLA CASELLA VERDE SULLA QUALE SI TROVA ALL'ALTRA DELLO STESSO COLORE, SIA CHE SI TROVI IN BASSO COME IN ALTO.



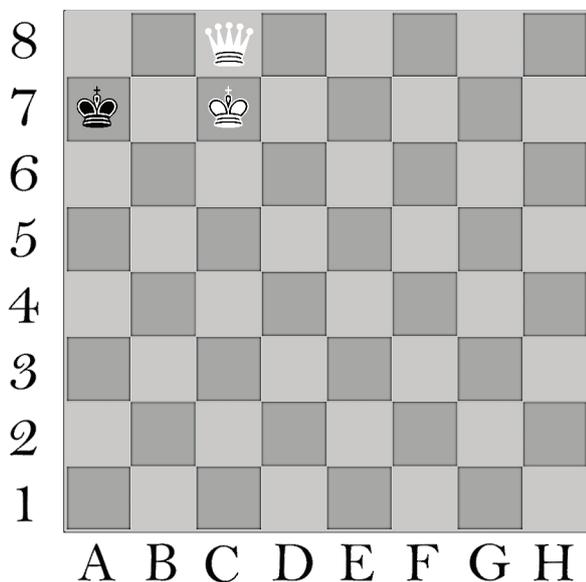
SESTA LEZIONE

La regina

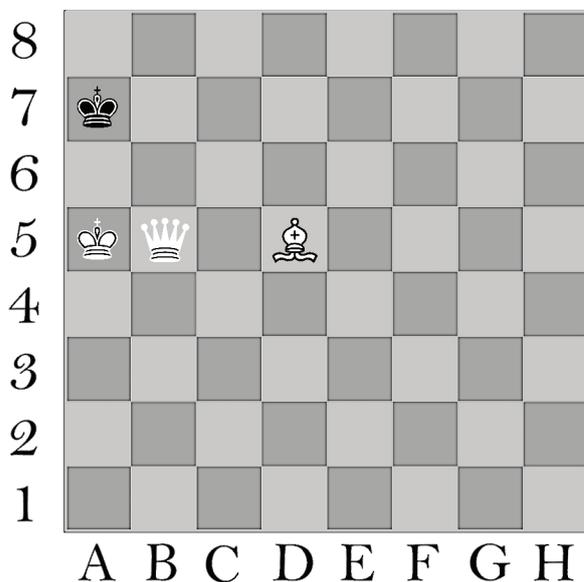
Spiegare la regina alla murale, poi passare a bandiere con queste posizioni (prima a sinistra poi a destra).



Posizioni di scacco matto di regina in una mossa



Regina in B7 scacco matto



Regina in B7 (o in B6) scacco matto

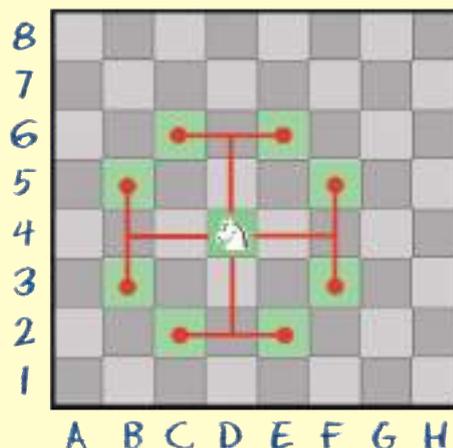
E' interessante far notare che la regina, anche se va vicino al re avversario, non potrà essere mangiata perchè è difesa dal suo re. Questo accade perchè non si può andare con il re (in questo caso quello nero) su una casella (anche se per mangiare qualcuno) dove sarebbe mangiato - prima regola d'oro! Ovviamente vale per tutti i pezzi e i pedoni: se sono DIFESI da qualcuno un re non può MAI mangiarli.

LA SUA ELLE PUO' ESSERE GIRATA COME VUOI: CAPOVOLTA, ROVESCIATA, AL CONTRARIO...L'IMPORTANTE E' CHE RESTI SEMPRE DI 2 CASELLE PER 3.

GUARDA IL DIAGRAMMA, IL CAVALLO POTREBBE SPOSTARSI, ANCHE PER MANGIARE, SOLO IN C2, E2, F3, F5, E6, C6, B5, B3.

MANGIA SOLO NELLA CASELLA D'ARRIVO, PERCHE' TRA LA CASELLA DI PARTENZA E QUELLA DOVE ATTERRA CON IL SALTO NON PUO' MANGIARE. INFATTI, SE INCONTRA DEI PEZZI O PEDONI INTORNO A LUI, SEMPLICEMENTE LI SALTA, SIA BIANCHI CHE NERI.

NELL'ULTIMO DIAGRAMMA INFATTI PUO' FARE IL SALTO AD ELLE PER MANGIARE LA REGINA, IN UNA MOSSA OVVIAMENTE, MA SIA LA TORRE CHE L'ALFIERE NON VERRANNO MANGIATI, PERCHE' PER CATTURARE BISOGNA **OCCUPARE** LA CASELLA DI CHI SI VUOL MANGIARE, MENTRE IL CAVALLO QUANDO PASSA SULLE CASELLE DELLA TORRE E DELL'ALFIERE **SI TROVA PER ARIA**.



IL PEDONE

SI MUOVE DI UNA CASELLA ALLA VOLTA ED ESCLUSIVAMENTE IN AVANTI SULLA COLONNA, CIOE' IN VERTICALE, SOLO SU CASELLE VUOTE E SENZA MAI TORNARE INDIETRO. LA PRIMA VOLTA CHE VIENE MOSSO PUO', SE SI VUOLE, AVANZARE DI DUE CASELLE: QUESTO VALE PER TUTTI E 8 I PEDONI.

MUOVE SOLO SU CASELLE VUOTE PERCHE' SE LA CASELLA CHE HA DI FRONTE E' GIA' OCCUPATA, DA UN PEDONE O UN PEZZO AVVERSARI, NON LI PUO' MANGIARE: INFATTI **IL PEDONE SI MUOVE IN UN MODO MA MANGIA IN UN' ALTRO**.

PER MANGIARE SI MUOVE IN DIAGONALE IN AVANTI DI UNA CASELLA, SOLO A DESTRA O A SINISTRA.

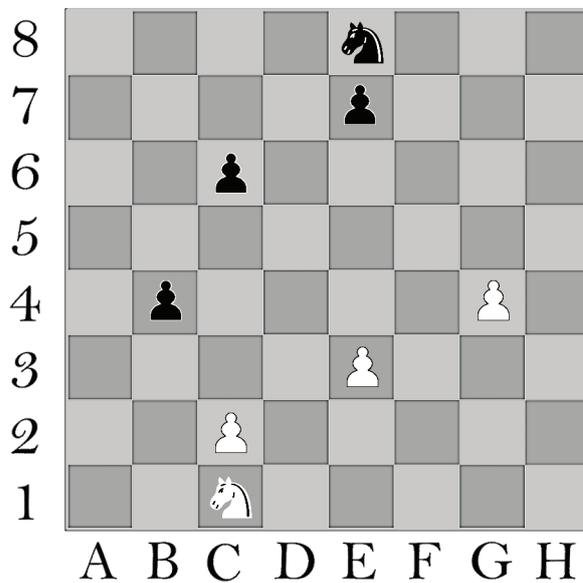
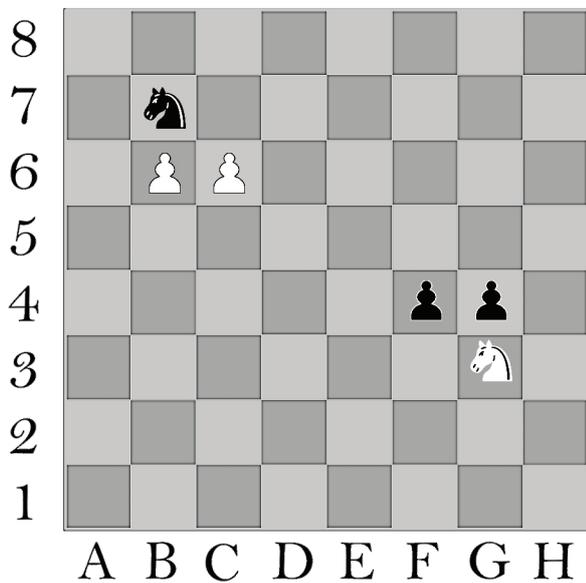
NEL DIAGRAMMA IL PEDONE IN B2 NON PUO' FARE MOSSE, MENTRE QUELLO IN A2 PUO' MANGIARE LA TORRE IN DIAGONALE OPPURE MUOVERSI IN AVANTI IN VERTICALE, DI UNA O DUE CASELLE, **PERCHE' NON E' ANCORA STATO MOSSO**.



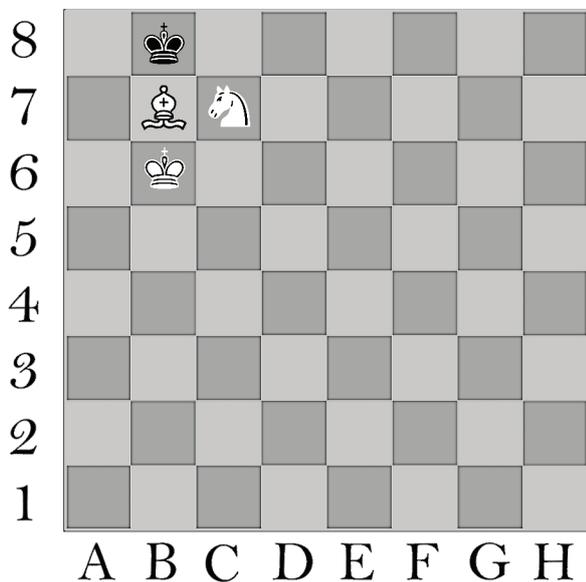
SETTIMA LEZIONE

Il cavallo

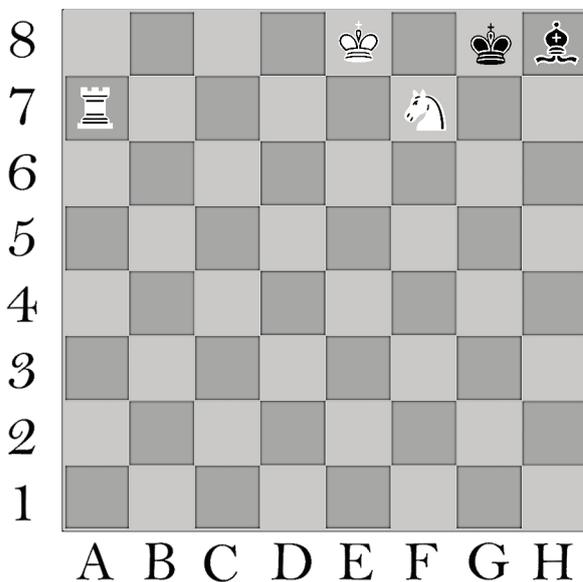
Spiegare il cavallo alla murale, poi passare a bandiere con queste posizioni (prima a sinistra poi a destra).



Posizioni di scacco matto di cavallo in una mossa



Cavallo in A6 scacco matto



Cavallo in H6 scacco matto

ANCHE I PEDONI IN F7 E IN F6, NEL DIAGRAMMA A FIANCO, NON HANNO MOSSE, MENTRE QUELLO IN G6 PUO' SPOSTARSI IN AVANTI DI UNA CASELLA, MA NON DI DUE...**PERCHE' SE SI TROVA IN G6 VUOL DIRE CHE E' GIA' STATO MOSSO UNA VOLTA**, QUINDI NON PUO' PIU' FARLO.

SE NELLE CASELLE DOVE PUO' MANGIARE NON CI SONO AVVERSARI DA CATTURARE NON CI PUO' ANDARE, QUESTO SIGNIFICA CHE **MUOVE IN DIAGONALE SOLO QUANDO MANGIA QUALCUNO!** INFATTI SE GUARDI DI NUOVO IL PRIMO DIAGRAMMA VEDRAI CHE IL PEDONE BIANCO IN B2 NON PUO' SPOSTARSI IN A3 E NEMMENO IN C3, PERCHE' LI NON CI SONO AVVERSARI DA MANGIARE.

SE IL PEDONE ARRIVA IN FONDO ALLA SCACCHIERA DALL' ALTRA PARTE, SUCCEDA UNA COSA INTERESSANTE: POICHE' NON POTREBBE CONTINUARE A MUOVERSI, IN QUANTO LA SCACCHIERA E' FINITA, E NON POTENDO TANTOMENO TORNARE INDIETRO... **SEI OBBLIGATO A SOSTITUIRLO, NON PUO' PIU' RESTARE UN PEDONE!**

QUANDO QUESTO SUCCEDA BISOGNA TOGLIERE IL PEDONE DALLA SCACCHIERA E **METTERE AL SUO POSTO UNA REGINA** (CHE E' IL PEZZO PIU' FORTE, CONVIENE SEMPRE FARE COSI'), MA POTRESTI SOSTITUIRLO ANCHE CON UNA TORRE, CON UN'ALFIERE OPPURE CON UN CAVALLO; NON CON IL RE PERCHE' DI RE CE N'E' PUO' ESSERE UNO SOLO!

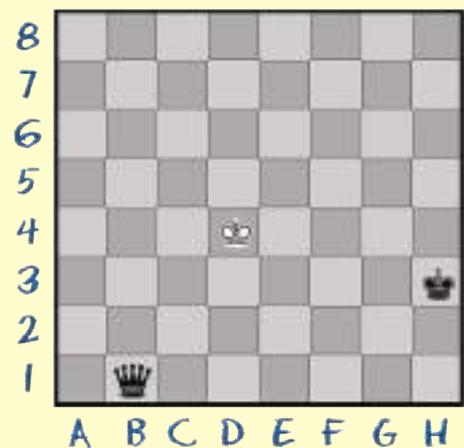
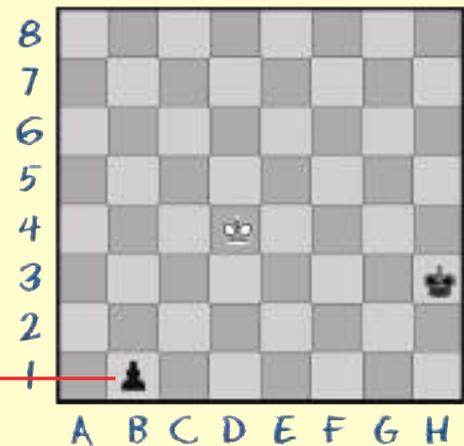


L'ARROCCO

L'ARROCCO E' UNA MOSSA PARTICOLARE, PERCHE' PERMETTE DI MUOVERE CONTEMPORANEAMENTE RE E TORRE, NELLO STESSO MOMENTO.

E' UNA MOSSA UTILISSIMA PERCHE' METTE AL SICURO IL RE, COME SE FOSSE PROTETTO DA UN CASTELLO INTORNO A LUI.

GUARDA I DUE DIAGRAMMI: PRIMA SI DEVE SPOSTARE IL RE DI 2 CASELLE VERSO LA TORRE, DOPODICHE' LA TORRE VIENE MESSA A FIANCO DEL RE, DALLA PARTE OPPOSTA (LO SALTA): TUTTO IN UNA MOSSA!



OTTAVA LEZIONE

Il pedone

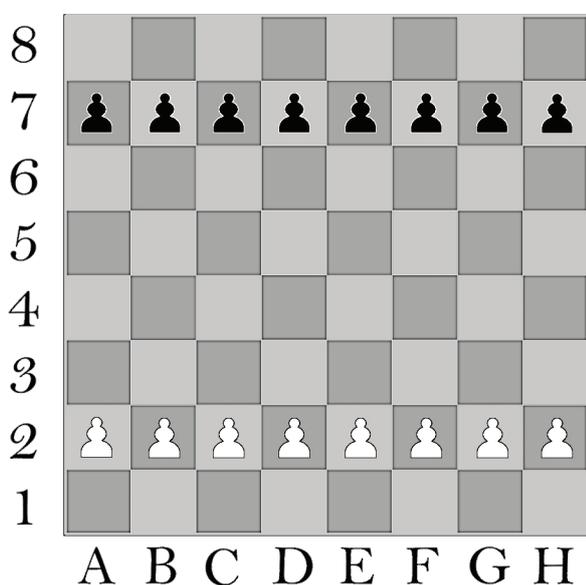
Spiegare il pedone alla murale, fare notare il movimento “naturale” di un passo, la cattura che è fattibile solo in diagonale e la promozione: “Quando arriva al fondo della scacchiera, poichè non potrebbe più andare avanti e nè tornare indietro DEVE essere trasformato in un pezzo a scelta, tra regina, torre, alfiere o cavallo. Non può diventare re, perchè di re ce ne può essere uno solo, nè restare pedone. Ma se un giocatore vuole fare la scelta più furba lo trasforma sempre in regina!”.

Spiegare che il passo di due caselle viene fatto per aiutarlo a diventare più velocemente regina, ma bisogna fare attenzione perchè non è sempre conveniente (se te lo mangiano!). Spiegare l'en passant alla fine del minigioco, anche se non la applicheranno mai è comunque una regola che bisogna conoscere.

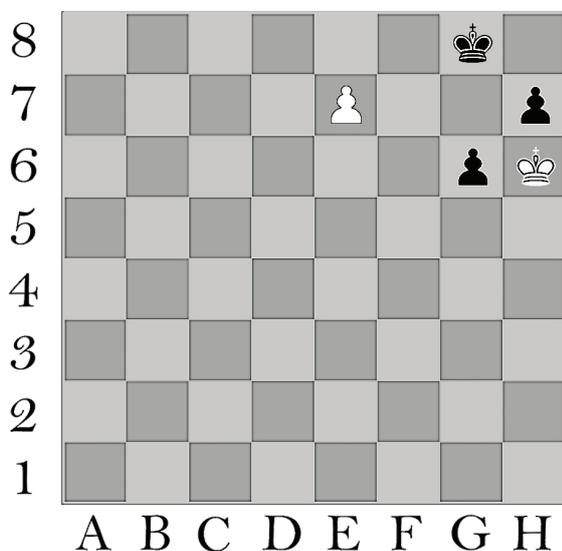
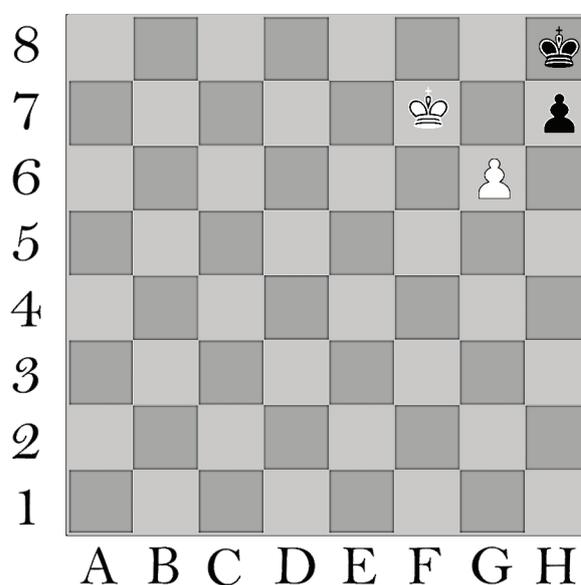
Vince chi per primo arriva con un suo qualunque pedone, alla “promozione” a regina. Quando questo succede basterà dire “Regina!” per vincere, e si ripeterà. Muove sempre per primo il bianco.

Esercizio

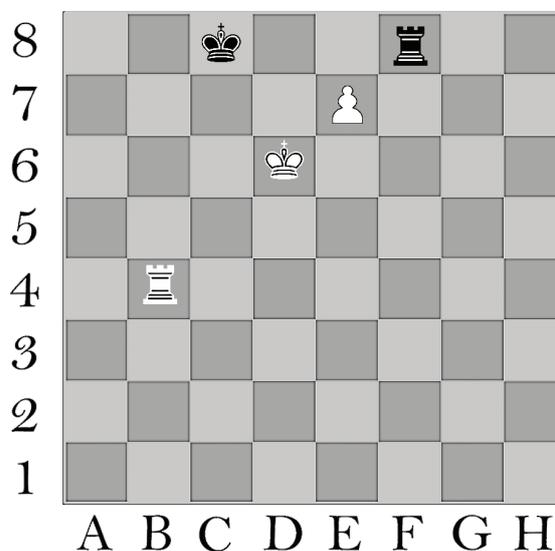
Passare al minigioco da questa posizione.



Esempio di scacco matto di pedone



Pedone bianco in G7 scacco matto



Pedone in E8 = regina! Scacco matto

Pedone mangia torre = regina (o torre)! Scacco matto

COME VEDI IL CASTELLO DEL RE E' PRONTO, CIRCONDATO DAI TRE PEDONI, CON IL CAVALLO DAVANTI E LA TORRE DI FIANCO E' PIU' AL SICURO DI PRIMA!

PER FARE L'ARROCCO RE E TORRE NON DEVONO ESSERSI ANCORA MOSSI.

TRA IL RE E LA TORRE NON CI DEVE ESSERE NESSUN PEZZO, NE BIANCO NE NERO.

IL RE NON DEVE ESSERE SOTTO SCACCO NE SI PUO' FARE QUANDO IL RE MUOVENDOSI SI METTEREBBE SOTTO SCACCO.

SI PUO' FARE UNA VOLTA SOLA SCEGLIENDO UNA DELLE DUE TORRI, INFATTI **PUO' ESSERE "CORTO" O "LUNGO"**: DIPENDE DA QUALE TORRE SCEGLI O DA QUALE NON HAI ANCORA MOSSO.



NEL DIAGRAMMA QUI SOPRA IL NERO NON POTREBBE ARROCCARE NE' CON LA TORRE DI H8 (CORTO) PERCHE' LA CASELLA F8 E' CONTROLLATA DAL CAVALLO BIANCO (IL RE NON PUO' PASSARE, RICORDA LE REGOLE D'ORO), NE' CON LA TORRE DI A8 (LUNGO) PERCHE' IL CAVALLO CONTROLLA ANCHE LA CASELLA D8. IL BIANCO INVECE POTREBBE FARE L'ARROCCO LUNGO, INFATTI L'ALFIERE NERO CONTROLLA SI' LA CASA B1, **MA E' LA TORRE BIANCA CHE DEVE PASSARE DI LI', NON IL RE!**

LA PATTA

SI DICE CHE UNA PARTITA DI SCACCHI FINISCE **PATTA QUANDO NESSUNO DEI DUE GIOCATORI E' PIU' IN GRADO DI DARE SCACCO MATTO**. IN QUESTO CASO IL RISULTATO DELLA PARTITA E' IL PAREGGIO.

LA PATTA SI PUO' VERIFICARE IN DIVERSI MODI:

1) **PATTA PER INSUFFICIENZA DI MATERIALE**
SI VERIFICA QUANDO SULLA SCACCHIERA SONO RIMASTI **SOLO I DUE RE**, OPPURE UN RE CONTRO UN RE ED UN CAVALLO O UN ALFIERE.



PENSACI! COME POTREBBE UN RE DA SOLO DARE SCACCO MATTO AL SUO COLLEGA SE NON PUO' AVVICINARSI? ANCHE CON L'AIUTO DI UN 'ALFIERE (O DI UN CAVALLO) NON CE LA PUO' FARE! GUARDA IL DIAGRAMMA, IL RE BIANCO SI TROVA IN UN ANGOLO DELLA SCACCHIERA, MA SE L'ALFIERE DA SCACCO AL RE DALLA CASELLA F6, AIUTATO DAL RE NERO IN G6, IL BIANCO PUO' SCAPPARE ANCORA IN G8. SE IL RE NERO INVECE SI TROVASSE IN F8, IL RE BIANCO SCAPPEREBBE IN H7.

NONA LEZIONE

L'arrocco

Spiegare l'arrocco alla murale, indicando che è una mossa molto utile perchè permette al re di andare in un "castello" dove è al sicuro, e contemporaneamente permette alle torri di entrare in gioco.

Da questo punto in poi li potete far giocare con tutti i pezzi, menzionando per ora solo la patta per insufficienza di materiale: è facile per loro capire che quando non rimangono solo due re la partita è finita pari, non c'è bisogno di molte spiegazioni (spiegherete le patte alla prossima lezione).

L'arrocco diventerà "obbligatorio" in ogni partita, sennò non lo faranno ed è utile forzarli un po' in questo.

Lo sviluppo

Per meglio far comprendere loro la necessità dell'arrocco inserite (e non smetterete di ribadirlo) il concetto di sviluppo: dovranno, in ogni partita, cercare di terminare sempre lo sviluppo.

Lo sviluppo termina quando tutti i pezzi sono sviluppati, cioè sono stati spostati dalla casella di partenza su una qualsiasi altra casella (non si contano i pedoni, riguarda solo i pezzi) ed il Re è stato arroccato.

Per fare questo potete utilizzare una partita, alla murale, dove lo scacco matto è precoce proprio perchè uno dei due giocatori non si sviluppa (è perfetta quella di Morphy contro il Conte d'Isoard) e non fa nemmeno l'arrocco. Spiegate anche il concetto di attacco e di difesa di un pedone, o di un pezzo, durante l'apertura: potete far presente che lo sviluppo è utile...ma non imprescindibile dalle mosse del compagno. Seguirà la partita, fatevi chiamare quando arroccano.

Utilizzo di tutti i pezzi

Il gioco degli scacchi è utile come strumento pedagogico, è propedeutico all'apprendimento della logica e stimola la capacità di concentrazione. Perché questa attività sia utile ai ragazzi, però, va mantenuta sempre l'accortezza di portarli a sperimentare il movimento di tutti i pezzi, mentre giocano. Non permettete loro di riposarsi muovendo solo i pedoni, o solo un alfiere ed un cavallo ogni tanto...anche se è comprensibile che incontrino delle difficoltà nel gestire 16 pezzi (+16) tutti in una volta. E' proprio questa la sfida: stimolare la loro capacità visuo spaziale, innanzitutto, per poter successivamente inserire concetti più strategici e a lungo respiro (magari l'anno successivo). Molti non muovono la Regina per non farsela mangiare, sennò poi perdono! Non incitate l'agonismo perché non restino paralizzati.

La partita con tutti i pezzi

Adesso è il momento di far giocare la loro prima partita, con tutti i pezzi. Probabilmente è il momento più atteso da parte dei ragazzi. Glielo avevate promesso, lasciateli giocare un bel po'.

Prima di farlo è necessario introdurre due regole importanti, che verranno mantenute per tutto il corso:

- 1) nessuno di loro può concludere una partita **AUTONOMAMENTE**, senza prima avervi chiamato per verificare che sia una conclusione regolare;
- 2) quando si verifica una mossa irregolare (se se ne accorgono...), e voi non siete presenti, vi devono chiamare.

Quando si verifica un vero scacco matto fatelo sapere a tutti, fatelo diventare una specie di festa, sono i primi frutti del corso. Quando una partita finisce cercate di cambiare le coppie, vincitori con vincitori. Fate attenzione se qualcuno perde continuamente, dovrete aiutarlo a vincerne almeno una.

La conclusione della partita

Ogni gioco che si rispetti deve avere una conclusione, cioè, alla fine, dobbiamo sapere chi ha vinto e chi ha perso. Se non fosse così non sarebbe molto divertente. Per ottenere questo risultato dalle partite che non si sono ancora concluse, o per mancanza di tempo o per lenta capacità (il che è più che normale e frequente in un corso di avviamento), è necessario utilizzare i punti.

Quando si conclude il momento di giocare, ognuno dei ragazzi conterà i punti sulla propria scacchiera (non nel "cimitero" - cioè i pezzi mangiati all'altro) e ne farà la somma (volete dare

2) PATTA PER STALLO

QUANDO UN GIOCATORE NON HA PIU' MOSSE REGOLARI DA EFFETTUARE, E CONTEMPORANEAMENTE IL PROPRIO RE NON SI TROVA SOTTO SCACCO, LA PARTITA FINISCE PATTA PER STALLO.

L'UNICA SPERANZA DI NON PERDERE LA PARTITA QUANDO CI TROVIAMO IN GRANDE SVANTAGGIO E' PROPRIO LO STALLO!

NEL PRIMO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' STALLO.

SE LA MOSSA TOCCA AL BIANCO E' SUBITO SCACCOMATTO CON LA TORRE IN A7.

FAI ATTENZIONE AL FATTO CHE LA TORRE, IN QUESTO CASO, NON PUO' ESSERE MANGIATA DAL RE!

SE IL RE LA MANGIASSE TRASGREDIREBBE LA PRIMA REGOLA D'ORO, ANDANDO SU UNA CASELLA DOVE IL CAVALLO PUO' MANGIARLO.

NEL SECONDO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' DI NUOVO STALLO! INFATTI QUALUNQUE PEZZO VOLESSE SPOSTARE METTEREBBE AUTOMATICAMENTE IL RE SOTTO SCACCO, QUINDI NON HA MOSSE REGOLARI A DISPOSIZIONE.

3) PATTA PER SCACCO PERPETUO

SI VERIFICA QUANDO RIESCI A DARE RIPETUTAMENTE SCACCO AL RE, SENZA DARE SCACCO MATTO OVVIAMENTE, E IL TUO COMPAGNO NON PUO' FARE NULLA PER EVITARLO.

NEL DIAGRAMMA IL NERO HA APPENA MOSSO LA REGINA IN G4 DANDO SCACCO AL RE.

IL RE BIANCO PUO' DIFENDERSI SOLAMENTE SPOSTANDOSI IN H1, DOPODICHE LA REGINA POTRA' DARGLI UN'ALTRO SCACCO DA F3.

A QUESTO PUNTO IL RE BIANCO DOVRA' TORNARE OBBLIGATORIAMENTE IN G1, DOVE SUBIRA' UN NUOVO SCACCO DA G4 (COME PRIMA) SENZA POTERLO EVITARE...POTREBBERO CONTINUARE COSI' ALL'INFINITO!

IL NERO RIESCE A PAREGGIARE UNA PARTITA IN CUI SI TROVAVA IN GRANDE SVANTAGGIO!



ESISTONO ALTRE REGOLE CHE PERMETTONO DI PATTARE: LA RIPETIZIONE DI POSIZIONE E LE 50 MOSSE: LE IMPARERAI QUANDO SARAI UN PO' PIU' ESPERTO, PERCHE' NELLE SCUOLE NON SI APPLICANO!

due punti in più a chi ha fatto l'arrocco? facoltativo): con almeno due punti di vantaggio si vince (verificate però che non sia però una posizione di patta), con un punto solo di vantaggio è patta. Così facendo li abituerete a valorizzare il proprio materiale, non potranno effettuare dei cambi sconvenienti a lungo se non vogliono perdere sempre. LA REGOLA DEI PUNTI SI USA SOLO A SCUOLA, NON E' UNA VERA REGOLA DEGLI SCACCHI - Bisogna dirlo!

In un corso di avviamento, inizialmente, non date per scontato che una torre valga più di un pedone: dovrete far loro capire perché vale di più. Sottolineate sempre che chi da scacco matto vi riesce perché ha più pezzi dell'altro, PERCHE' E' IN VANTAGGIO MATERIALE.

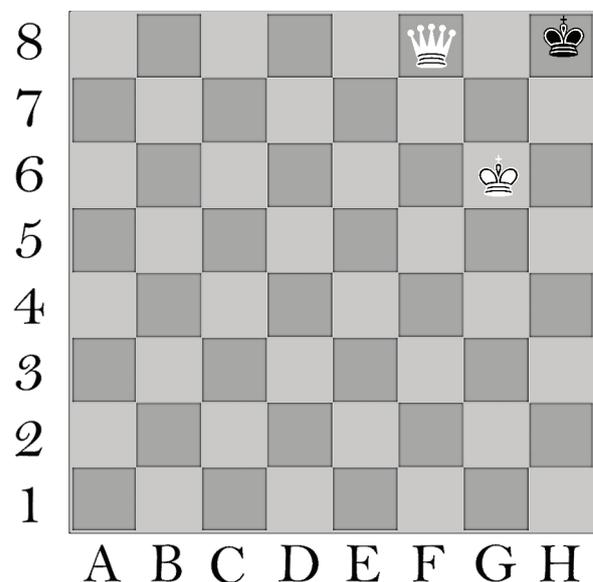
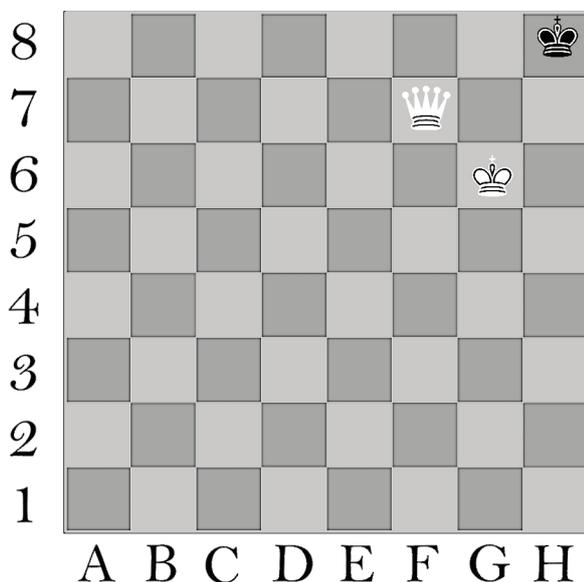
Questo deve essere un punto fermo, non incrinatelo...sappiamo che negli scacchi di ogni buona regola strategica si può certificare una posizione che dimostra il contrario: per i vostri allievi non è il momento, perché hanno bisogno di certezze per imparare. Il "minigioco" non servirà più, d'ora in avanti verificherete il loro apprendimento tramite le partite giocate ed il dialogo.

DECIMA LEZIONE

Le patte

Le patte che si verificheranno in assoluto di più sono lo stallo e l'insufficienza di materiale. Lo scacco perpetuo si può anche tralasciare, volendo, perché in alcuni potrebbe generare confusione.

Lo stallo è frequente, ma non va mai confuso con lo scacco matto! Anche se sono in qualche modo simili, vi è la grossa differenza (a parte la vittoria o la sconfitta ovviamente) che lo stallo può servire a chi è in grande svantaggio per "salvarsi", cioè pareggiare la partita invece di perderla. E' importante sottolinearlo, perché questo spiega il motivo per cui NON E' CONCESSO DI ARRENDERSI, anche se si è in grande svantaggio. Lo stallo potete provare a spiegarlo così: "Immaginate che ci sia un brigante nascosto in una grotta, e fuori di essa la Polizia e i Carabinieri che vogliono catturarlo. Cosa devono fare per arrestarlo? Basterà loro aspettare che esca dalla grotta? Noo! Perché se il brigante nella grotta ha da mangiare, da bere, da dormire e sta nella grotta 10 anni senza uscire, non lo cattureranno! Devono ENTRARE nella grotta, in modo da catturarlo lì, oppure fuori dalla grotta se cerca di scappare! BASTERA' aspettarlo fuori, per dire che l'hanno catturato?".



In questa posizione a sinistra abbiamo il brigante - re nero nella "grotta" H8, la Polizia - regina e i Carabinieri - re bianchi che lo vogliono catturare: se tocca al nero muovere sarà stallo, perché resterà nella grotta 10 anni (questa è l'applicazione della prima regola d'oro, in effetti non muove perché sarebbe mossa irregolare) e non sarà catturato! Se invece toccasse ai bianchi muovere, potrebbero catturare il re - brigante (dandogli quindi scacco matto) ENTRANDO nella grotta, come nella posizione di destra. Basta notare che la regina, nel primo esempio, non cattura in H8 (quindi non entra nella grotta) mentre nel secondo esempio sì: quindi qui il brigante non è più al sicuro nella sua grotta H8 = scacco matto.

PRESA AL VARCO/EN PASSANT

QUESTA REGOLA SI UTILIZZA SOLO TRA PEDONI E SOLO QUANDO UN PEDONE HA FATTO LA SUA PRIMA MOSSA, SCEGLIENDO DI MUOVERSI DI 2 CASELLE.

NEL DIAGRAMMA IL PEDONE NERO IN F7 SI E' APPENA MOSSO DA F5 AVANZANDO DI 2 CASELLE, PERCHE' E' LA SUA PRIMA MOSSA.

IL PEDONE BIANCO IN E5 SE VUOLE PUO' CATTURARLO AL VARCO, CIOE' MENTRE PASSA (IN FRANCESE SI DICE "EN PASSANT"), FACENDO FINTA CHE IL PEDONE NERO ABBAIA MOSSO SOLO DI UNA CASELLA.

NEL SECONDO DIAGRAMMA ANCHE IL PEDONE NERO IN A4 POTREBBE CATTURARE QUELLO BIANCO IN B4 FACENDO L' EN PASSANT.

RICORDATI CHE I PEDONI BIANCHI CATTURANO EN PASSANT QUELLI NERI SULLA TRAVERSA 5, MENTRE QUELLI NERI LA REALIZZANO SOLO SULLA TRAVERSA 4, SEMPRE CHE VENGANO A TROVARSI SULLA CASELLA DI FIANCO, A DESTRA O A SINISTRA, DEL PEDONE AVVERSARIO QUANDO QUEST'ULTIMO HA APPENA MOSSO DI DUE.

SE SI VUOLE CATTURARE AL VARCO BISOGNA FARLO SUBITO, APPENA SI PRESENTA L'OCCASIONE, PERCHE' SE ATTENDI UNA MOSSA NON PUOI PIU' FARLO.



IL VALORE RELATIVO DEI PEZZI

DEVI SAPERE CHE OGNI PEZZO HA UN SUO PROPRIO VALORE, CHE SI PUO' INDICARE CON UN PUNTEGGIO, POICHE' NON HANNO TUTTI LA STESSA FORZA!

AD ESEMPIO: HAI NOTATO CHE IL RE INSIEME AD UNA TORRE RIESCE A DARE SCACCO MATTO, MENTRE CON L'AIUTO DI UN ALFIERE OPPURE DI UN CAVALLO NON CE LA PUO' FARE? QUESTO SIGNIFICA CHE LA TORRE E' PIU' FORTE DI UN ALFIERE ED ANCHE DI UN CAVALLO, QUINDI VALE DI PIU'!

LA REGINA E' ANCORA PIU' FORTE DELLA TORRE PERCHE' PUO' MUOVERSI ANCHE IN DIAGONALE, LA TORRE NO!

IL PEDONE VALE MENO DI TUTTI, (SE NON DIVENTA REGINA...) PERCHE' SI MUOVE MOLTO LENTAMENTE.

IL RE, INVECE, POICHE' DARGLI SCACCO MATTO E' LO SCOPO DEL GIOCO, VALE PIU' DI TUTTI GLI ALTRI MESSI INSIEME!!



IL RE HA VALORE
INESTIMABILE



L'ALFIERE VALE
3 PUNTI



LA REGINA VALE
9 PUNTI



IL CAVALLO VALE
3 PUNTI



LA TORRE VALE
5 PUNTI



IL PEDONE VALE
1 PUNTO

Considerazioni generali

In questo manuale si vuole solo dare una traccia fondamentale da rispettarsi nei tempi, nelle finalità e negli argomenti proposti.

Con questo non si vuole negare i punti di forza che ogni Insegnante può sviluppare con l'esperienza: quindi gli esempi necessari per presentare i vari temi possono senz'altro essere molteplici, così come possono essere introdotte altre forme di interazione con gli allievi basate su giochi differenti, anche se qui non sono state menzionate.

La principale forza di apprendimento che gli Insegnanti possono far scaturire dai loro allievi è la **MOTIVAZIONE**, che può solo derivare dall' **ENTUSIASMO** che hanno saputo suscitare con la loro creatività.

Queste prime 10 lezioni tendono velocemente verso la partita completa e corretta con tutti i pezzi, perché gli alunni possano, quanto prima, appassionarsi e giocare tra loro anche al di fuori delle ore del corso: la **PRATICA SPONTANEA** è un valore aggiunto a quello dell'Insegnante, che può aggiungere motivazione ed esperienza anche senza la sua presenza.

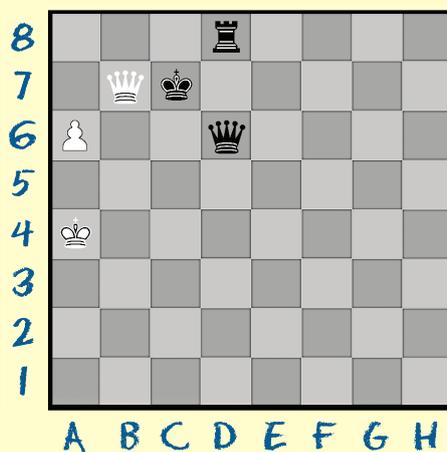
E' quindi fortemente consigliato, per tutti i ragazzi che parteciperanno al corso, il gioco libero durante l'intervallo, a casa **TRADI LORO E SUL WEB**, e se vogliono anche al circolo scacchistico (ove presente). Il gioco libero serve per stimolare la nascita di una dinamica di gruppo, che è assolutamente necessaria per esprimere il vero potenziale del gioco degli scacchi in ambito scolastico.

Monitoraggio WEB

La casa degli scacchi di Vittorio dispone di una funzione di monitoraggio delle attività svolte dagli alunni. Chi fosse interessato a ricevere un file pdf con i dati attuali della propria classe, riportante i tempi trascorsi, i punti ottenuti e il livello raggiunto di ogni utente, lo può richiedere (gratuitamente) via email a info@alfierebianco.com

SCACCHI MATTI

QUI TROVERAI UNA SERIE DI DIAGRAMMI: **IN TUTTI IL BIANCO HA APPENA DATO SCACCO MATTO AL NERO**. GUARDALI BENE! COSI' POTRAI IMPARARE MOLTI MODI DI DARE SCACCO MATTO, PER DIVENTARE UN BRAVO GIOCATORE!



Se IL CORSO nella tua classe E' FINITO, E VUOI CONTINUARE A GIOCARE, potrai farlo a casa tua: **invita qualcuno dei tuoi compagni a giocare a scacchi!**

Potrai anche farlo PRESSO QUALUNQUE CIRCOLO SCACCHISTICO F.S.I. che si trovi vicino a te, cercandolo sul sito www.federscacchi.it.

Se invece non trovi nessuno con cui giocare continua ad andare su "La casa degli scacchi di Vittorio", potrai giocare molte partite di scacchi con tuoi coetanei di scuole italiane ed estere!

La leggenda di SISSA sulla nascita degli scacchi

Secondo una leggenda indiana, l'inventore degli scacchi fu Sissa, maestro di un principe. Con questo gioco Sissa voleva far capire che il successo del comandante deriva dalla giusta armonia tra lui ed i suoi sottoposti, così come il Re degli scacchi per quanto il pezzo più importante, non può che perdere senza l'appoggio dei pedoni e degli altri pezzi. Il Principe fu molto colpito dalla sagacia del gioco, e promise a Sissa qualunque cosa egli avesse richiesto come ricompensa. In premio Sissa chiese un chicco di grano per la prima casella, due per la seconda, quattro per la terza e così via, sempre raddoppiando fino alla sessantaquattresima casella. Sembrava una richiesta modesta, e Sissa fu deriso da molti: avrebbe potuto chiedere molto oro, ma apparentemente si stava accontentando di qualche chilo di riso. Il principe ordinò che la richiesta fosse esaudita ma dopo che i contabili di palazzo calcolarono il numero dei chicchi promessi, la verità venne presto rivelata: si trattava di pagare al furbo Sissa ben 2 elevato a $64 - 1$ chicchi (equivalente a 18.446.744.073.709.551.615): i raccolti di tutto il mondo non sarebbero bastati per averli! Il numero si legge: 18 Trilioni 446 Biliardi 744 Bilioni 73 Miliardi 709 Milioni 551 Mila 615.

“... Un giorno il Re fu informato che un giovane bramino, umile e povero, chiedeva di essere ricevuto. In realtà aveva già fatto questa richiesta diverse volte, ma il Re aveva sempre rifiutato, sostenendo che il suo spirito non era abbastanza forte da permettergli di ricevere visite. Tuttavia questa volta gli concesse udienza e ordinò che il giovane straniero venisse condotto al suo cospetto.

Una volta giunto alla sala del trono, il bramino fu interrogato, secondo le regole del cerimoniale, da uno dei nobili del Re. “Chi sei? Da dove vieni? Cosa desideri da colui che, per volere di Visnù, è Re e signore di Taligana?”. “Mi chiamo Lahur Sessa” rispose il giovane bramino, “e vengo dal villaggio di Namir, a trenta giorni di cammino da questa bella città. Abbiamo avuto notizia, là dove vivo, che il nostro Re è afflitto da profondo dolore, che egli è amareggiato dalla perdita del figlio che gli fu strappato nelle vicende della guerra. “È terribile”, mi sono detto, “che il nostro nobile sovrano si isoli completamente nel suo palazzo, come un cieco bramino che si abbandona alla sua pena; ho quindi pensato che sarebbe quanto mai opportuno inventare un gioco che possa distrarlo e aprire il suo cuore a nuovi piaceri. È questo l’umile dono che reco al nostro Re Iadava”.(...)”

Sessa mise davanti al Re una tavola divisa in sessantaquattro caselle di uguali dimensioni. Su di essa erano disposti due gruppi di pezzi, gli uni bianchi e gli altri neri. Le figure di questi pezzi erano allineate simmetricamente sulla scacchiera e vi erano strane regole che governavano i loro movimenti.(...)”

Il Re Iadava fu molto interessato alle regole del gioco e si mise a far domande all’inventore: (...) Ad un certo punto il Re notò con grande sorpresa che i pezzi, dopo tutte le mosse fatte, erano spiegati esattamente come nella battaglia di Dacsina . “Osserva” gli disse allora il giovane bramino, “che, per vincere la battaglia, questo nobile guerriero deve sacrificarsi...” E gli indicò proprio il pezzo che il Re aveva posto a capo delle schiere impegnate nel cuore della lotta. Il saggio Sessa volle così mostrare che talvolta la morte di un principe è necessaria per assicurare pace e libertà al suo popolo. Udendo queste, Re Iadava esclamò:...” Dimmi allora cosa desideri tra ciò che sono in grado di darti, così potrai vedere quanto grande può essere la mia riconoscenza verso coloro che la meritano.” (Sessa disse di non volere alcuna ricompensa perché questa era la felicità di aver guarito il Re.) Questi sorrisi e, incapace di credere alla sincerità del giovane insistette :“Rifiutare la mia offerta sarebbe non solo una scortesia ma disobbedienza”. Sessa allora per non essere scortese, chiese di essere pagato in chicchi di grano. Il Re stupito dalla strana moneta chiese in quale modo poteva ricompensarlo.”. È facilissimo” spiegò Sessa” mi darai un chicco di grano per la prima casella della scacchiera, due per la seconda, quattro per la terza, otto per la quarta e così via, raddoppiando la quantità ad ogni casella fino alla sessantaquattresima e ultima.”(...)”

Il re rise di questa richiesta, dicendogli che poteva avere qualunque cosa e invece si accontentava di pochi chicchi di grano. Il giorno dopo i matematici di corte andarono dal re e gli dissero che per adempiere alla richiesta del monaco non sarebbero bastati i raccolti di tutto il regno per ottocento anni. Lahur Sessa aveva voluto in questo modo insegnare al re che una richiesta apparentemente modesta poteva nascondere un costo enorme. Comunque, una volta che il re lo ebbe capito, il bramino ritirò la sua richiesta e divenne il governatore di una delle province del regno.”

SCACCHI !!

Progetto CASTLE

Manuale per gli insegnanti - secondo livello



www.castleproject.eu

Uso del manuale

Questo manuale serve da riferimento per il corso di scacchi di secondo livello, è composto da 15 lezioni da un'ora l'una. Sono lezioni già trattate sul livello 2 de' "La casa degli scacchi di Vittorio", ed è senz'altro utile all'insegnante avere concluso il suddetto percorso WEB, prima di iniziare il lavoro in classe.

- a) Nei riquadri in giallo si trovano le posizioni (diagrammi) per gli esercizi e le dimostrazioni.
- b) Nei riquadri in bianco sono date indicazioni generali agli insegnanti, su come operare con la classe durante la lezione.

Le lezioni sono le seguenti:

- 1) Scrivere e leggere gli scacchi.
- 2) Verifica della comprensione dello scacco matto
- 3) Prevenire lo scacco matto - i tre modi di difesa del Re.
- 4) Le Patte 1: ripasso dello stallo e dell'insufficienza materiale.
- 5) Lo scacco matto con due torri
- 6) Le Patte 2: le 50 mosse e lo scacco perpetuo.
- 7) Scacco matto di Donna + Re contro Re.
- 8) Il vantaggio materiale.
- 9) Pezzi attivi e pezzi passivi
- 10) Lo scambio favorevole o sfavorevole.
- 11) Lo scacco matto di Torre e Re contro Re
- 12) Inventare uno scacco matto.
- 13) Inventare uno scacco matto: esercizio in classe
- 14) Costruisci uno scacco matto
- 15) Torneo in classe

I tempi di durata delle lezioni sono variabili, seguendo l'ordine indicato si potrà terminare al momento voluto e riprenderlo alla lezione successiva.

E' consigliato rispettare, nelle unità didattiche che compongono ogni lezione, i 15/20 minuti di esposizione seguiti sempre dai 10/15 minuti dedicati alla parte pratica svolta dai ragazzi, come indicato più sotto.

Alla fine degli esercizi gli alunni giocheranno, come sempre, con tutti i pezzi per il tempo rimanente.

Il primo obiettivo del corso di secondo livello è portare gli alunni ad avere maggiore tecnica e comprensione del gioco (impareranno le tecniche di base per dare scacco matto, così come l'importanza di giungere al vantaggio materiale per vincere).

Il secondo obiettivo del corso è stimolare ed aumentare la loro capacità visuo - spaziale (cioè la visione dei pezzi sulla scacchiera e la loro relazione a livello di una mossa, cosa possono catturare o come evitare di farsi catturare).

PRIMA LEZIONE - Scrivere e leggere gli scacchi

Perchè usare la notazione

La notazione negli scacchi serve ai giocatori per analizzare e ricostruire partite giocate. A noi serve soprattutto per la disciplina e per la comunicazione verbale quando lavoriamo sulla scacchiera murale, e la comprensione dell'alunno, di ciò che è stato giocato, migliorerà se ne rimane traccia.

Non è importante che la scrittura delle partite diventi un'attività regolare, poichè il rischio è che si impegnino molto nello scrivere bene ma dimentichino completamente di riflettere sulla scelta della mossa. Dando entrambi gli obiettivi si sovraccarica l'attenzione dell'alunno. Dobbiamo utilizzare questo metodo saltuariamente, cercando di riportare alla murale qualche partita scritta in modo comprensibile, in modo che tutti gli alunni possano vederla. Sarà gratificante per chi l'ha giocata, e servirà per riflettere insieme sulle scelte fatte in partita. Non è necessario che l'analisi venga fatta in modo stringente, sarà necessario evidenziare solo le mosse grossolanamente sbagliate, quali ad esempio una D che è stata catturata per disattenzione (o per ancora non sufficiente capacità visuo-spaziale dell'alunno), oppure uno scacco matto semplice da dare, in una mossa, che non è stato notato dall'alunno.

La mossa e la semi-mossa

Negli scacchi si fanno le mosse usando per convenzione un numero progressivo, ad esempio 1) nel caso della prima mossa della partita, seguito dalla mossa del bianco e da quella del nero. In realtà, la mossa 1) sarà completa solo quando avremo entrambe le mosse giocate, cioè la semi-mossa del bianco più la semi-mossa del nero. E' una mancanza di precisione della terminologia a far sì che "una mossa" possa indicare quella appena fatta dal bambino (cioè una semi-mossa), oppure possa voler dire "la mossa" 13) di una partita. Non dobbiamo spiegare questo aspetto agli alunni, ma teniamone conto per comprendere che il lavoro che sarà svolto intenderà portare i ragazzi ad analizzare, infine, la propria mossa (prima semi-mossa), poi quella dell'avversario (seconda semi-mossa), poi la propria risposta (terza semi-mossa) e così via...

Casa o casella

Possiamo iniziare a chiamare la "casella" con il termine "casa", che è indubbiamente più usato nel comune linguaggio scacchistico, da qui in poi.

La notazione completa

Per scrivere o leggere posizioni e partite di scacchi usiamo la notazione completa. Nella notazione completa scriviamo, nel caso si tratti di un pezzo, l'abbreviazione del pezzo, la casa di partenza seguita da un trattino e la casa di arrivo. Per esempio se il Cavallo muove da g1 in f3 si scrive: 1) Cg1-f3. Per i Pedoni non usiamo abbreviazioni come la "P" per Pedone, ma si tralascia e si scrive solamente la casa di partenza e quella di arrivo. Ad esempio il Pedone si muove da e2 in e4, allora si scrive: 1) e2-e4. Se il tratto tocca al Bianco scriviamo la mossa immediatamente dietro il numero della mossa. Per esempio alla seconda mossa il Bianco gioca il Cavallo in c3 scriviamo 2.) Cb1-c3, il nero magari risponde con Cavallo in f6 abbiamo così una mossa completa: 1) Cb1-c3 Cg8-f6.

A volte la mossa tocca al Nero e per evitare confusioni fra i colori si scrivono tre punti fra il numero della mossa e la mossa.

Per esempio: 2. ... Cg8-f6 in modo da rendere subito chiaro che la mossa è stata eseguita dal Nero.

Se il pezzo va su una casa catturando, bisogna scrivere prima della casa di arrivo il simbolo X. Se invece andando su quella casa dà scacco al Re si aggiunge al fondo il simbolo +. Se il bianco alla mossa 13 fa l'arrocco lungo si scriverà semplicemente 13) 0-0-0. Se, infine, la mossa ha dato scacco matto si segna al fondo il simbolo #. Una volta spiegate le abbreviazioni e i segni più importanti, come scritto a fianco, passiamo alla lavagna murale ed eseguiamo le mosse e man mano le scriviamo sulla lavagna al lato della scacchiera.

Esempio 1: Il matto dell'idiota:

1) g2-g4 e7-e5 2) f2-f3 Dd8-h4#

Esempio 2: Il matto del Barbiere:

1) e2-e4 e7-e5 2) Af1-c4 Cb8-c6 3) Dd1-h5 Cg8-f6 4) Dh5xf7#

Esercizio

Diamo di seguito ai bambini un testo con una breve partita sopra, che i bambini a coppie tenteranno di rigiocare sulla scacchiera. Se hanno eseguito la consegna correttamente avranno alla fine una posizione di matto.

Questo il testo: 1) e2-e4 e7-e5 2) Cb1-c3 d7-d6 3) Af1-c4 Cb8-a6 4) Cg1-f3 Ac8-g4 5) Cf3xe5 Ag4xd1 6)Ac4xf7+ Re8-e7 7) Cc3-d5#

La partita finale con tutti i pezzi sarà giocata con la scrittura, come esercizio. La lezione successiva una di queste sarà illustrata alla scacchiera murale e commentata.

I SIMBOLI PER LA SCRITTURA

SCACCO : +

SCACCO MATTO : #

CATTURA/MANGIA : X

ARROCCO CORTO : 0-0

ARROCCO LUNGO : 0-0-0

PROMOZIONE : =



R

D

T



C

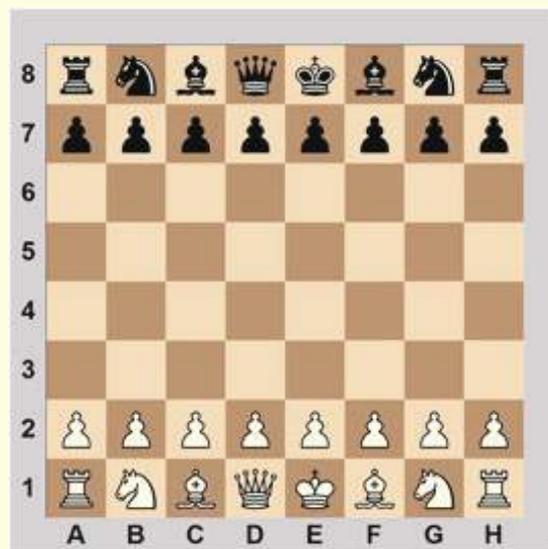
A

-

SE VOLESSIMO SCRIVERE LA POSIZIONE DI PARTENZA DI TUTTI I PEZZI FAREMMO COSI':

BIANCO: Re1 Dd1 Ta1 Th1 Ac1 Af1 Cb1 Cg1 a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2

NERO: Re8 Dd8 Ta8 Th8 Ac8 Af8 Cb8 Cg8 a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7



SE VOGLIAMO SEGNARE UNA POSIZIONE PER RICORDARCELA POSSIAMO SCRIVERLA, INIZIANDO SECONDO L'IMPORTANZA DI OGNI PEZZO (SE PRESENTE, A PARTE I R CHE CI DEVONO SEMPRE ESSERE!).

QUINDI, PRIMA DI TUTTO I DUE R, POI LE D, POI LE T, POI GLI A, POI I C, E INFINE I PEDONI MA SENZA ANNETTERE UN SIMBOLO (SE NON HA SIMBOLO DEVE ESSERE PER FORZA UN PEDONE!).

ANNOTIAMO PRIMA L'ESERCITO BIANCO, POI QUELLO NERO.

LA POSIZIONE A FIANCO PUO' ESSERE TRASCRIITTA COSI':

BIANCO: Re1 Th4 Cd2 Ce2 c2 e4 f3

NERO: Rd8 Th8 Ce7 Aa2 c7 c6 f7 h7

MOSSA: al bianco



SECONDA LEZIONE - Verifica della comprensione dello scacco matto

Il test

In questa lezione vedremo come i ragazzi risponderanno ad un test, per valutare a che punto è arrivata, complessivamente nella classe, la comprensione dello scacco matto. Poichè durante il gioco i bambini si scambiano informazioni continuamente, anche senza parlare, non ci deve preoccupare molto il fatto che alcuni di essi possano ottenere un punteggio basso, in quanto con il passare del tempo, e delle partite, saranno sicuramente aiutati in questo dai loro compagni.

La somministrazione

Diamo loro un foglio stampato (qui a fianco) con 12 posizioni di scacco matto in una mossa. In tutte tocca al bianco muovere, e in tutte, facendo la mossa giusta, il Re nero prenderà scacco matto.

Devono scrivere la risposta di fianco al numero del diagramma, usando la scrittura che hanno appena imparato. Possono chiedere aiuto nella comprensione, ma non possiamo dare loro le risposte! E' un lavoro individuale (ma chi in grosse difficoltà può farlo con "sostegno", a giudizio dell'insegnante), non devono copiare ne suggerire. Possono usare la matita per disegnare frecce, puntini sulle caselle (per controllare dove il Re potrebbe scappare etc.) ma devono comunque provare anche a scrivere la mossa.

I tempi

Possiamo lasciarli riflettere anche una ventina di minuti, senza fretta, dicendo loro di non fissarsi su una posizione se non riescono a risolverla, possono saltarla e riprovare di nuovo dopo le altre. Man mano che finiranno l'esercizio li si metterà a coppie per fare una partita con tutti i pezzi. Devono tenere loro il foglio, perchè quando tutti avranno finito si farà insieme l'autocorrezione.

L'autocorrezione

Si prende il foglio e si vedono insieme quali erano le soluzioni giuste, ponendo un pallino di fianco a quelle giuste e una crocetta per quelle sbagliate. Alla fine i ragazzi conteranno le proprie risposte giuste, indicando il totale in alto a destra - di fianco al loro nome - e consegneranno il foglio. E' possibile, se si vuole, dare un voto o una valutazione finale, a discrezione dell'insegnante. Durante la correzione è bene chiedere un po' a tutti cosa hanno scritto, creando anche di far riflettere sul perchè alcune risposte sono sbagliate. E' consigliato fortemente che l'insegnante conosca bene tutte le posizioni e le soluzioni, già prima di iniziare la "verifica". NB solo la posizione 1) ha più di una soluzione, tutte le altre ne hanno una sola.

L'esito

Normalmente, se la classe ha lavorato bene durante il test, possiamo aspettarci MEDIAMENTE SULLA CLASSE, un 50% di risposte giuste: è già un risultato confortante. Se la percentuale è più alta (alcuni senz'altro l'avranno, ma valutiamo sempre la media classe) possiamo essere certi del fatto che il primo livello, e quindi i suoi obiettivi, siano stati raggiunti. Se abbiamo una risposta più bassa del 50%, il primo livello purtroppo non è ancora finito. Sarà necessario rivedere tutto ciò che riguarda lo scacco matto, le regole d'oro, lo scacco al re etc.

Soluzioni

- 1) Dg3 x g7#, Db7 x g7#, Dg3 - g6# 2) Ta6 - a8#
- 3) Td1 - d8# 4) Df3 - a8#
- 5) Tg2 - g8# 6) Db7 x g7#
- 7) Dh3 x h7# 8) Dh6 - g7#
- 9) Dg3 x c7# 10) Dd1 . h5#
- 11) Ae3 - d4# 12) Df3 x f7#

Il bianco muove e dà scacco matto in una mossa.

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



9)



10)



11)



12)



TERZA LEZIONE - La difesa dallo scacco matto

Constatato che i bambino facilmente imparano a dare Scacco Matto ma più difficilmente a difendersi da uno Scacco Matto. Il problema consiste nel considerare l'avversario, perchè anche lui ha i suoi piani. I bambini iniziano così a riflettere sulle mosse dell'avversario.

Mettiamo i bambini a coppie davanti ad una scacchiera e dettiamo le seguenti posizioni.

a) catturare o scambiare un pezzo attaccante:

Posizione 1)

Bianco: Rb1, Db2, Ch5, Pedoni in a2, f3 e g4

Nero: Rg8, Da8, Ae8, Pedoni in b7, g7 e h7

Chiedere sempre ai bambini come il Bianco minaccia Matto.

Soluzione: Il Bianco minaccia matto in g7 1....Ae8xh5 cattura un attaccante decisivo per la minaccia di matto.

Posizione 2)

Bianco: Rb1, Df6, Tc1, Ab2, Pedoni in a2, e2 e g3

Nero: Rg8, Dd8, Tf8, Cb6, Pedoni in a7, f7 e h7

Soluzione: Il Bianco minaccia matto con la Donna in g7 e h8, 1...Dd8xf6 il Nero scambia la Donna avversaria eliminando così la minaccia.

b) difendere la casa critica

Posizione 3)

Bianco: Rb1, Df6, Td1, Pedoni a3, b2, c2 e h6

Nero: Rg8, De8, Ta8, Pedoni e7, f7, g6 e h7

Soluzione: Il Bianco minaccia Matto con la Donna in g7, non è possibile catturare la Donna o il Pedone, così usiamo una difesa molto frequente e cioè la difesa della casa critica.

1...De8-f8 difendendo la casa critica g7.

Posizione 4)

Bianco: Ra2, Df6, Cb3, Pedoni a3, b2 e h6

Nero Rg8, Dc7, Ad7, Pedoni a7, g6 e h7

Soluzione: L'Alfiere Nero è mal posizionato visto che ostacola la difesa del Matto che il Bianco minaccia con Donna in g7. 1... L'Alfiere si sposta in c8, g4 oppure in h3 rendendo così possibile la difesa della casa g7 da parte della Donna.

c) spostare il Re o liberare una casa di fuga

Posizione 5)

Bianco: Ra2, Df6, Ab2, Pedoni a3, b3, c4 e h2

Nero: Rg8, De8, Cb6, Pedoni a7, f7, g6 e h7

Soluzione: il Bianco minaccia Matto sia in g7 che in h8 quindi la difesa della casa g7 è insufficiente. Rimane la fuga del Re, 1... Rg8-f8 così il Re riesce ad evitare il Matto.

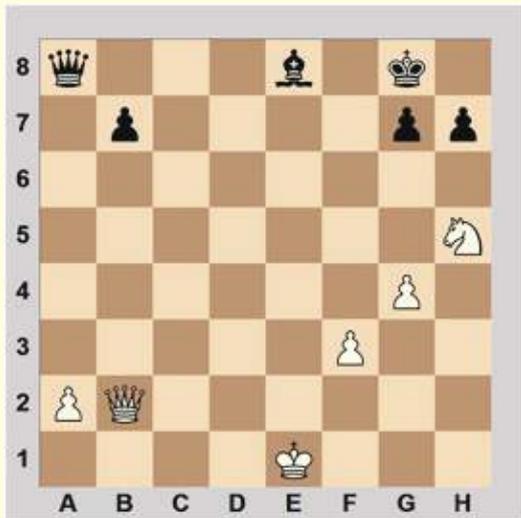
Posizione 6)

Bianco: Rb1, Tc1, Cf2, Pedoni a4, b2 e h2

Nero: Rh8, Ta6, Aa7, Pedoni f7, g7 e h7

Soluzione: il Bianco minaccia il Matto del Corridoio con 1. Tc1-c8#. La difesa consiste nel creare una casa di fuga per il Re spostando uno dei Pedoni g7 oppure h7, liberando così la casa g7 oppure h7 per il Re in caso di scacco in c8.

1)



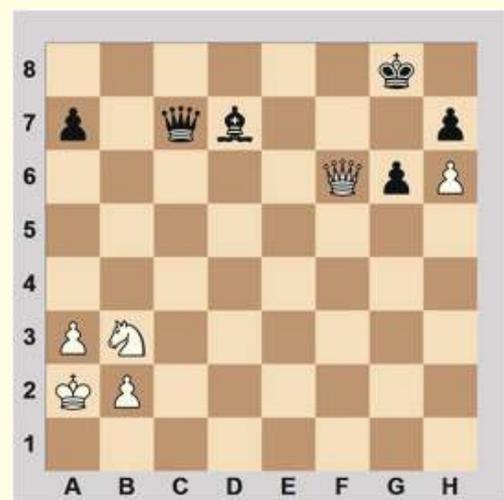
2)



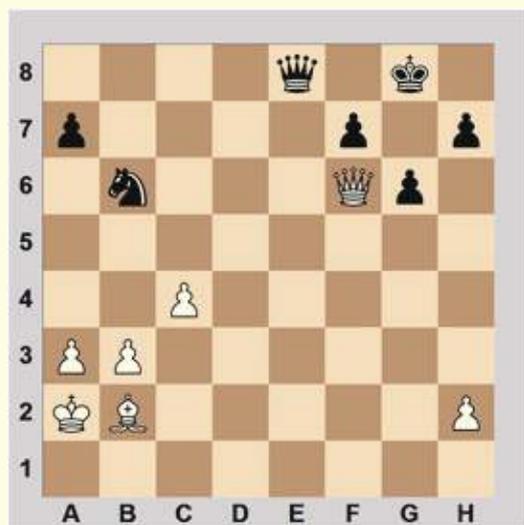
3)



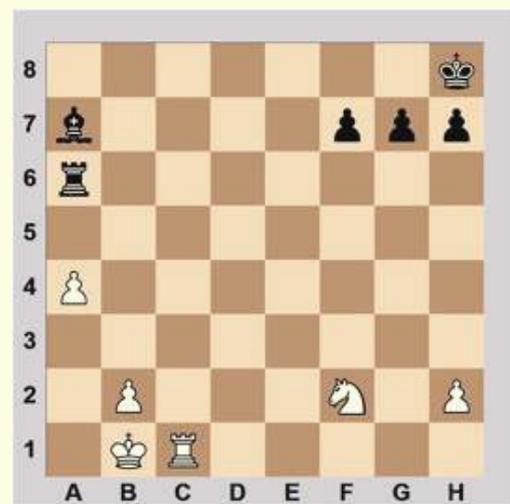
4)



5)



6)



QUARTA LEZIONE - La patta per stallo e insufficienza materiale

È utile che i bambini conoscano le situazioni nelle quali la partita finisce pari, per evitare lunghissime sequenze di mosse inutili allo scopo dello Scacco Matto. Si evita così un finale di partita noiosissimo e lungo.

a) la patta per insufficienza materiale si ottiene quando l'avversario non ha sufficiente materiale per dare Scacco Matto.

Per esempio se il Bianco rimane con un solo pezzo leggero come un Cavallo oppure un Alfiere, oppure i due Re da soli. Ma un solo Pedone può vincere promuovendo a Donna. Non si vince neppure se il Bianco, ad esempio, possiede due Cavalli e il Nero rimane con il solo Re (In realtà lo scacco matto è possibile, ma solo se chi ha il Re da solo sbaglia). Ma si vince con due Alfieri oppure con Cavallo e Alfiere (quest'ultimo tecnicamente è molto difficile, invece con due Alfieri è relativamente semplice).

b) la patta per stallo si ottiene quando il Re avversario non dispone più di mosse regolari e contemporaneamente il suo Re non è sotto scacco.

Proponiamo un paio di esempi mettendo i ragazzi a coppie davanti alla scacchiera e dettando le posizioni. La domanda da porre sarà: come può il Bianco giocare in modo che si verifichi una posizione di stallo e poi si chiede quale sarebbe la mossa corretta che dà Scacco Matto.

Pos. 1 Bianco: Rg6, Db7 ; Nero: Rh8

Soluzione: Lo Stallo si verifica se il Bianco gioca 1. Db7-f7 e il Nero non ha mosse regolari a disposizione. Lo Scacco Matto in più modi possibili; 1. Db7-g7 e 1. Db7-h7 oppure muovere la Donna sull'ottava traversa.

Pos. 2 Bianco: Rg6, Db7 ; Nero: Rh8, Pedone in h2

La stessa posizione con un Pedone in più cambia la situazione. Chiedere se uno stallo è possibile e se la risposta è affermativa chiedere quale mossa permette uno stallo (non c'è!). Ricordare ai bambini che al Nero rimane sempre una mossa regolare con il pedone. Lo Scacco Matto si raggiunge con le stesse mosse della posizione 1.

Pos. 3 Bianco: Rc2, Db3, Tg3, Ab2, Ad3, Pf3 ; Nero: Rh8, Db7, Te5.

La posizione è complessa, la Torre è inchiodata dall'Alfiere in b2 e non ha mosse regolari. Lo Stallo è possibile giocando 1. ..Db7xb3 (se tocca al nero, che evidentemente è contento di pareggiare dopo che il bianco avrà catturato in b3) e al Nero non rimangono mosse regolari pur avendo una Torre a disposizione. Lo Scacco Matto si dà con 1. Db3-g8

Pos. 4 Bianco: Rb1, Ta2, Tg1 ; Nero: Rh8.

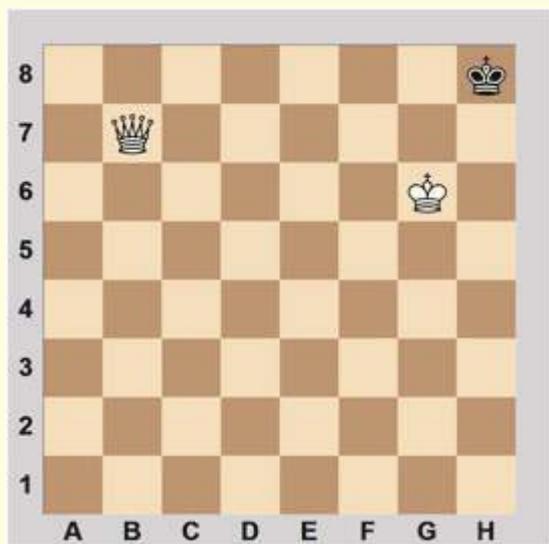
Il Bianco può sbagliare creando uno Stallo con 1. Ta2-a7 e il Nero non ha più mosse regolari. Il Matto si dà con 1. Ta2-h2#

Pos. 5 Bianco: Rh2, Aa7, Pedoni d7, f4, g4 e h3 ; Nero: Rh4, Pedone g5

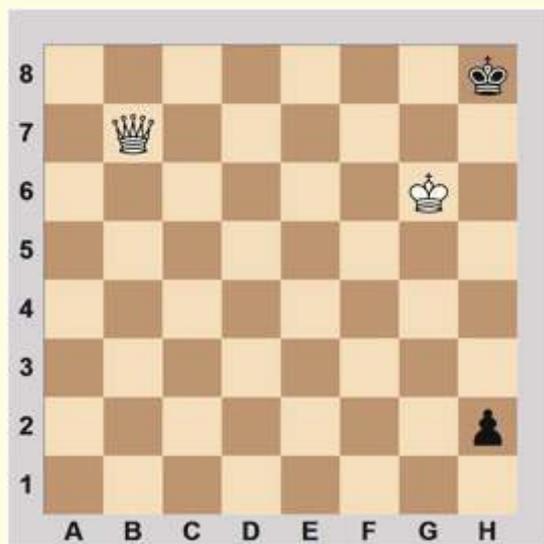
A volte il Re si incastra da solo in una posizione che favorisce lo Stallo. Lo Stallo si raggiunge con 1. d7-d8 con promozione a Donna la quale però inchioda il pedone Nero che non può più catturare il Pedone in f4. La mossa per dare Scacco Matto invece è 1. Aa7-f2#.

Quindi lo Stallo è una risorsa, che a volte può permettere di pareggiare una partita altrimenti persa. E' per questo motivo che a scuola non ci si deve mai arrendere, in quanto l'avversario, benchè in vantaggio, potrebbe sempre sbagliare e dare patta. Inoltre bisogna considerare la posizione 3), dove evidentemente il nero sta perdendo per grande svantaggio, ma con la mossa giusta (se tocca a lui) può obbligare il bianco a dare stallo (oppure a perdere la Donna, se decide di scappare con il Re...ma sarebbe sbagliato)

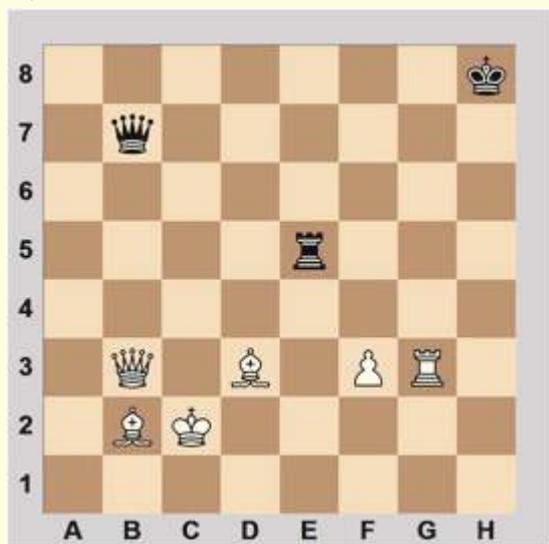
1)



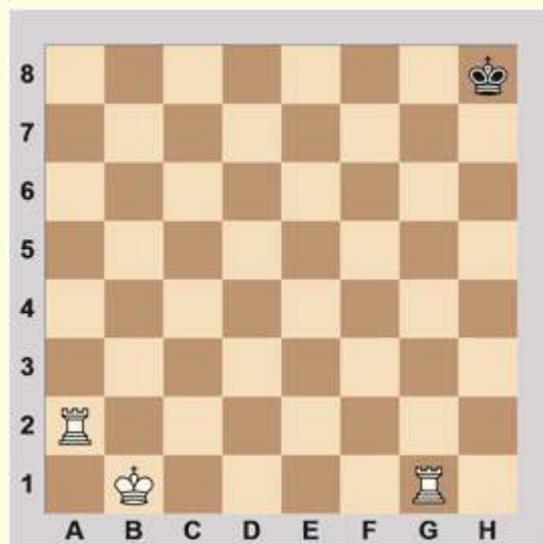
2)



3)



4)



5)



QUINTA LEZIONE - Il Matto degli Scalini

Il Matto degli Scalini è uno dei sistemi più ricorrenti nelle partite dei bambini ed è relativamente semplice da usare e ricordare. Usare uno schema per chiudere la partita è utile per favorire una strategia di pensiero programmata rivolta al futuro.

Per ripassare il Matto con le due Torri anche chiamato il Matto degli Scalini poiché se prendiamo come base le case dove sono posizionate le due Torri, (nella posizione 1) esse formano degli scalini.

Usiamo la scacchiera murale e dimostriamo l'ultima affermazione.

Pos.1 Bianco: Rd1, Tg4, Th3 ; Nero: Rd5

Facciamo notare che le case sulle quali sono posizionate le Torri formano degli scalini, poi chiediamo ai bambini quale Torre impedisce al Re di scendere verso il Re Bianco. È sempre la Torre posizionata sulla traversa immediatamente sotto il Re. Nel nostro caso la Torre in g4. Questa Torre che difende la quarta traversa non dà scacco al Re, ma la Torre che non assolve un compito preciso trova uno scopo, attaccare il Re con scacco in h5 1. Th3-h5+ (**Pos.2**) e il Re deve salire sulla sesta traversa.

Le case g4 e h5, dove sono posizionate le Torri, formano nuovamente degli scalini e così sappiamo sempre di aver fatto la mossa migliore. 1... Rd5-d6, spostiamo per il momento il Re in verticale per rendere più facile la spiegazione. Adesso, non è più la Torre in g4 a fare muro per evitare che il Re avversario possa tornare verso il centro ma la Torre in h5. Quindi è la Torre in g4 che non assolve compiti a dover dare scacco al Re 2.Tg4-g6+ (le case formano nuovamente degli scalini) e visto che la quinta traversa è controllata dalla Torre in h5 il Re deve spostarsi sulla settima Traversa 2...Rd6-d7. Domandiamo quale delle Torri assolve il compito di impedire al Re di tornare sulla sesta traversa. È la Torre in g6 e così la Torre in h5 deve dare Scacco al Re 3. Th5-h7 e forma nuovamente degli scalini. Il Re si deve spostare sull'ultima traversa 3... Rd7-d8 e ora si vede chiaramente il Matto alla prossima mossa con 4. Tg6-g8# (**Pos.3**).

Rimane da porre l'attenzione sul fatto che il Re può cercare di difendersi attaccando le Torri quando si presenta l'occasione.

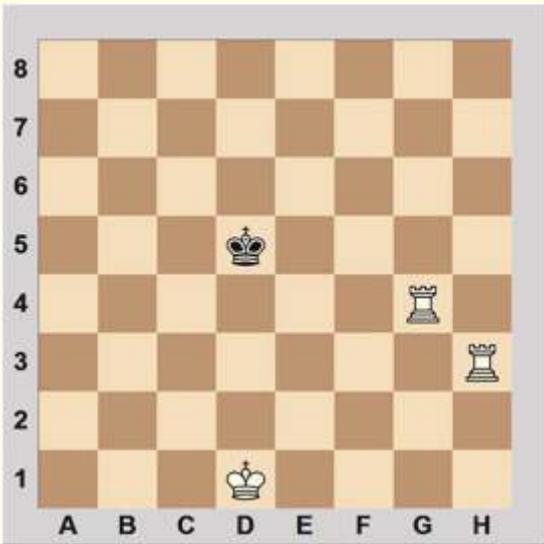
Prendiamo la posizione 1 e la mettiamo sulla scacchiera murale. Usiamo le stesse spiegazioni usate precedentemente ma invece della mossa 1... Rd5-d6 andiamo con il Re 1.Rd5-e6 così il Re si avvicina alle case dove sono posizionate le Torri e dove devono andare in futuro. 2.Tg4-g6+ e il Re è forzato a mettersi sulla settima traversa. 2...Re6-f7 (**Pos. 4**). Ora una Torre è attaccata e se non si fa attenzione e si gioca d'istinto 3. Th5-h7+ il Nero cattura la Torre in g6 che è indifesa. Se si nota l'attacco allora possiamo spostare le Torri sull'altro lato, lontano dal Re avversario e ricreare una posizione con gli scalini. 3. Tg6-a6 Rf7-g7 poi spostiamo anche l'altra Torre che non può in questo caso dare scacco al Re perché verrebbe catturata. 4. Th5-b5 e ci ritroviamo con gli scalini con il Re lontano e Matto in due mosse. 4... Rg7-f7 (**Pos. 5**), 5. Tb5-b7+ Rf7-f8 e 6. Ta6-a8#

Diamo ora ai bambini le scacchiere e dettiamo loro la seguente posizione più impegnativa.

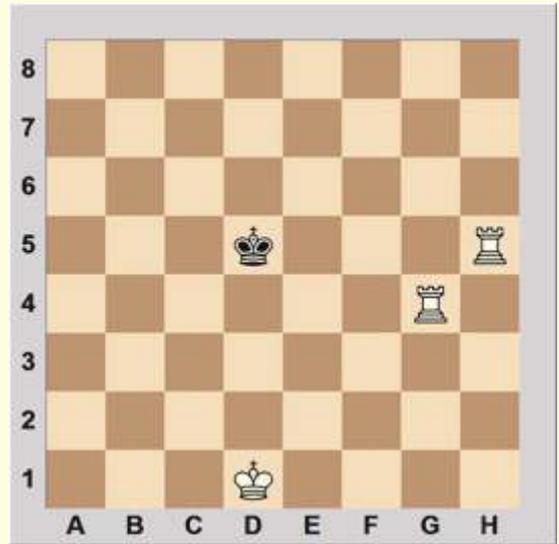
Bianco: Rd1,Ta1,Th1 ; Nero: Rd4 questa posizione (**Pos. 6**) che mettiamo anche sulla scacchiera murale visto che a turno giocano con il Bianco (che ha la prima mossa) e si ritrovano la posizione anche sulla lavagna.

Molti bambini non collegano gli scalini alla posizione quando giocano e si ritrovano in difficoltà. Dopo un po' di tempo far loro notare che possono posizionare le Torri come scalini anche se la posizione non sembra "giusta". Le prime mosse del Bianco sono eventualmente primo posizionare una Torre sulla terza traversa es. 1.Th1-h3.....2. Ta1-a2 e poi a seconda di dove sta il Re si crea una posizione da scalini lontano dal Re 3. Ta2-g2. Poi si prosegue come abbiamo già visto. Quando entrambi i giocatori avranno completato correttamente l'esercizio potranno giocare una partita, ma chi si fa mangiare una torre lo deve ripetere. NB Per realizzare lo Scacco Matto degli Scalini non c'è mai bisogno di muovere il Re.

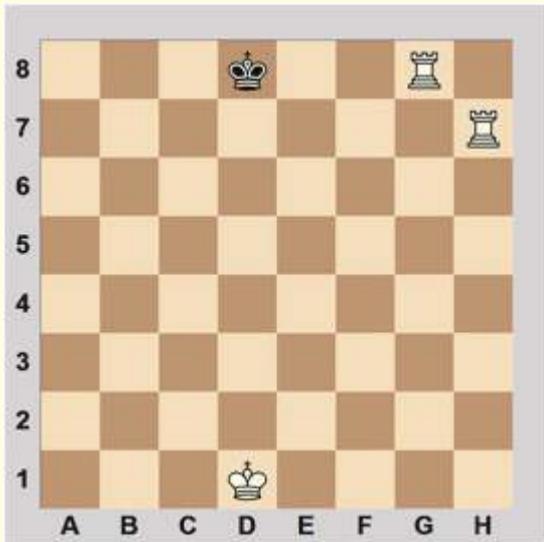
1)



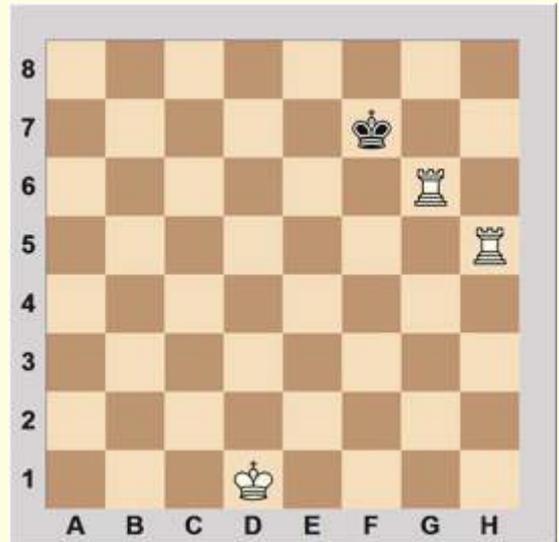
2)



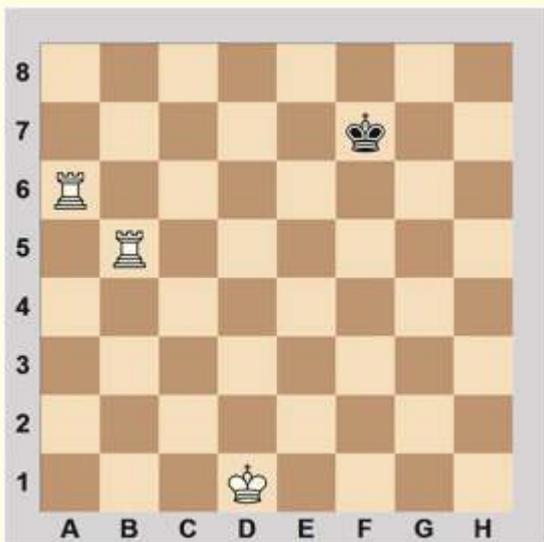
3)



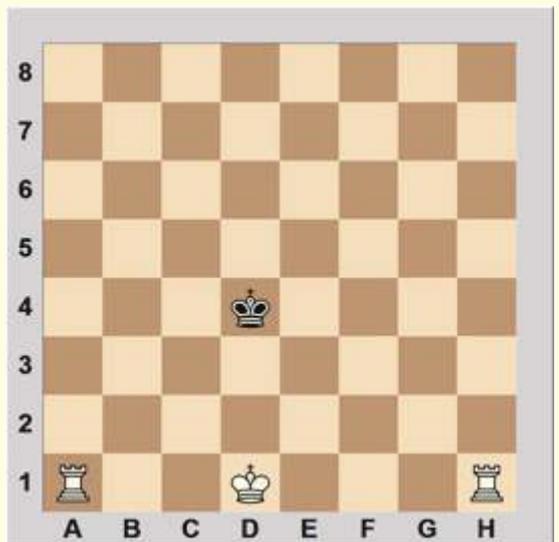
4)



5)



6)



SESTA LEZIONE La Patta per scacco perpetuo e la regola delle 50 mosse.

È utile che i bambini conoscano le situazioni nelle quali la partita finisce pari, per evitare lunghissime sequenze di mosse inutili allo scopo dello Scacco Matto. Si evita così un finale di partita noiosissimo e lungo.

a) Lo scacco perpetuo è dato quando una parte continua a dare scacco al Re e quest'ultimo non riesce ad evitare gli scacchi. Si usa lo scacco perpetuo quando un giocatore, che è in svantaggio materiale e quindi sta per perdere, vuole quanto meno assicurarsi una patta.

Mettiamo sulla lavagna murale la posizione del diagramma 1, mossa al bianco.

Spieghiamo che il Bianco si trova in svantaggio materiale e che si assicura il pareggio con uno scacco perpetuo. Dopo 1.Dg5+ il Re ha solo una possibilità di difesa, la fuga. 1....Rh7 (o Rh8); eseguiamo la seconda mossa 2.Dh5+ e di nuovo il Re non ha altra scelta che la fuga 2....Rg7 (o Rg8); continuiamo a mostrare le mosse 3.Dg5+ Rh8; 4. Dh5+ Rg8; 5.Dg5+ Rh8; 6. Dh5+ Rg7; 7. Dg5+ etc. e visto che il Re nero non riesce a sfuggire agli scacchi la partita è patta per scacco perpetuo. Consideriamo anche che il bianco, in questa posizione, evidentemente non ha la possibilità di dare scacco matto, ma solo scacco perpetuo.

Prendiamo ora la posizione del diagramma 2, mossa al nero.

Spieghiamo che il Nero si trova in svantaggio ma con una serie di scacchi al Re riesce a pareggiare con la patta per scacco perpetuo. Diamo ai bambini qualche minuto per trovare la soluzione e poi mostriamo la sequenza di mosse sulla scacchiera murale. 1....Cg3+ 2.Rh2 come unica possibilità; 2...Cf1+; 3. Rh1 Cg3+ e così via all'infinito... se non ci fosse la regola dello scacco perpetuo che porta alla patta e fa terminare la partita. Non è necessario che il giocatore che da scacco perpetuo faccia per forza un X numero di mosse, cioè per affermare che è scacco perpetuo gli è sufficiente dimostrare il fatto che se vuole continuare a dare scacco nessuno potrà impedirlo.

b) La regola delle 50 mosse si può descrivere così: “ Quando per cinquanta mosse, fatte da uno dei due giocatori, entrambi non hanno mai spostato un pedone né eseguito una qualsivoglia cattura, la partita è patta”.

Normalmente a scuola la si applica per quello che può servirci, cioè nel caso frequente in cui una parte non ha più materiale eccetto il Re e la parte in vantaggio non trova la via per dare scacco matto. Il giocatore in vantaggio ha 50 mosse di tempo per dare scacco matto alla parte in svantaggio, se non ci riesce sarà patta (oppure può dire subito “guarda, tanto non so come fare...”, e così è immediatamente patta senza bisogno di contare le 50 mosse).

Succede che a volte un bambino sia in vantaggio con una Donna e Re contro il solo Re. Vedi Diagramma 3:

Mettiamo la posizione sulla scacchiera murale e iniziamo a dare scacchi a caso. Per esempio:

1.Dg4+ Rd5; 2.Df3+ Rd4; 3.Df6+ Re4; 4.De6+ Rd4; 5.Dd6+ e così via. Si potrebbe proseguire all'infinito ma non oltre le 50 mosse. Cogliamo l'occasione per chiedere chi si ricorda ancora il sistema usato per dare Scacco Matto con Re e Donna contro Re. Il ripasso del sistema verrà proposto nel prossimo capitolo.

Da notare che la differenza fondamentale tra le due regole sta nel fatto che nel primo caso, lo scacco perpetuo, è il giocatore che è in svantaggio che vuole pattare. Nel secondo caso, le cinquanta mosse, è il giocatore in vantaggio che non riesce a vincere, anche se lo vorrebbe. E' ovvio che, nel diagramma 3, il giocatore in vantaggio potrebbe anche dare scacco perpetuo e pattare! Ma non avrebbe senso...visto che ha materiale sufficiente per provare a vincere.

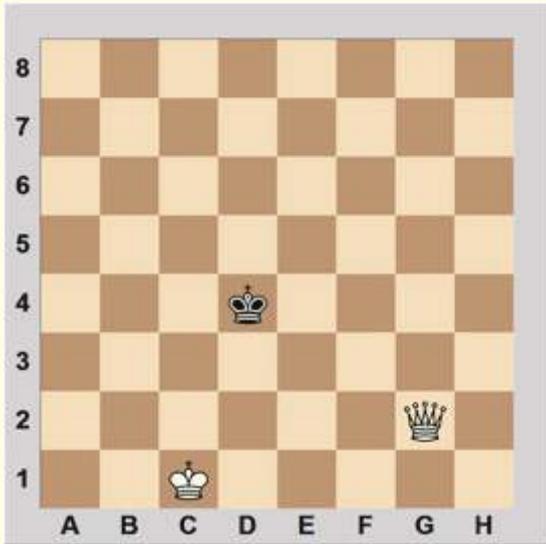
1)



2)



3)



SETTIMA LEZIONE il matto di Donna e Re contro Re

Prima di iniziare a spiegare il matto con Re e Donna contro Re mostriamo il tipico esempio di Matto con la Donna e il Re nel diagramma 1, sottolineando l'importanza della difesa della Donna da parte del proprio Re, in modo che quest'ultima possa mettersi "proprio di fronte" al re avversario per dare matto. Se il Re bianco fosse in f6 o g6 ovviamente funzionerebbe lo stesso, non se fosse in f5, ad esempio, perchè non difenderebbe più la Donna con conseguente sua cattura fa parte del Re nero. In questo tipo di finale si riesce sempre a dare matto, basta sapere come fare. Innanzitutto dividiamo le azioni necessarie in due fasi:

Fase 1: la Donna chiude DA SOLA (cioè senza l'aiuto del suo Re) il Re avversario contro il bordo scacchiera. La tecnica per ottenere questo risultato è semplice, basta che ad ogni mossa di Re la Donna si ponga a distanza di un salto di Cavallo dal Re. Attenzione spiegare bene che non è la Donna a fare una mossa di Cavallo (irregolare) ma la Donna si posiziona come se fosse un Cavallo che dà scacco. Lo scopo della mossa è limitare l'accesso del Re a tre case. La Donna posizionata in questo modo è il modo più efficace per costringere il Re verso un bordo della scacchiera. Non abbiamo bisogno di dare scacco fino alla fine quando daremo Scacco Matto, quindi ogni scacco dato prima complica le cose, ovviamente ci saranno delle eccezioni ma non le tratteremo in questo momento. Partiamo dal diagramma 2, tocca al nero, ed eseguiamo le mosse illustrative per capire la tecnica: 1... Rc6. Ora cerchiamo con i bambini la casa migliore per la Donna. Possiamo anche dire semplicemente che deve seguire "le orme" del Re. Il Re si muove in diagonale (nel nostro esempio in c6) e la Donna esegue la stessa mossa del Re in diagonale ottenendo così nuovamente la distanza di un salto di Cavallo dal Re.

2.De5 Rb6 [Di nuovo la Donna segue le orme del Re avversario.]

3.Dd5 Rc7 4.De6 Rb7 5.Dd6 Ra8 (Diagramma 3). Ora dobbiamo fermarci un attimo e chiarire che quando il Re si mette in un angolo è necessario cambiare strategia! Se manteniamo la stessa strategia dovremmo muovere la Donna in c7 con conseguente stallo per mancanza di mosse regolari per il Re avversario. Mostriamo sulla murale la mossa con posizione di stallo, poi torniamo indietro alla posizione precedente, che richiede un attimo di riflessione. Lo scopo dello schema era di costringere il Re avversario ai lati della scacchiera e questo scopo è stato raggiunto con l'ultima mossa del Nero. Ora dobbiamo solamente assicurarci che il Re non possa uscire dal bordo della scacchiera. abbiamo tre possibilità per raggiungere lo scopo.

6.Dd7 (la variante principale), oppure 6.De7 per fermare il Re sull'ottava traversa, oppure 6.Db4 per fermare il Re sulla colonna a. Far notare però che 6.Db6 non va bene per via dello stallo.

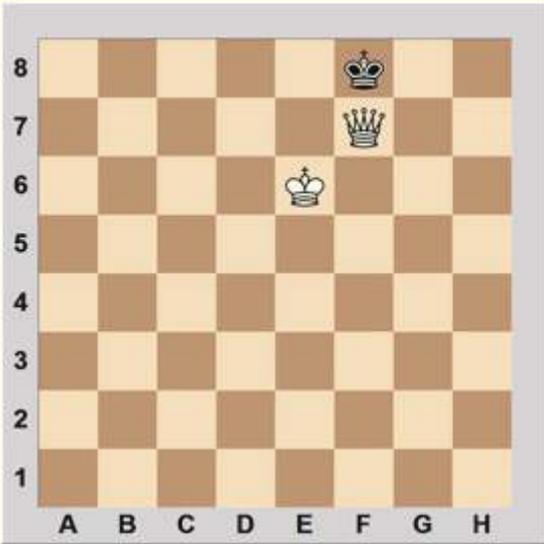
6...Rb8 (Continuiamo con la variante principale), il Re avversario ha a disposizione due case per muoversi e questo è sufficiente. Ora spieghiamo che la Donna da sola non riesce a dare Scacco Matto ma le serve l'aiuto del proprio Re. Le prossime mosse servono a raggiungere lo scopo finale, portare il Re in b6 per poter dare Scacco Matto con la Donna.

Fase 2: usiamo SOLO ADESSO IL RE per aiutare la Donna 7.Rc2 Ra8 8.Rb3 Rb8 9.Rb4 Ra8 (fare notare come il Re nero abbia solo e sempre due caselle su cui spostarsi) 10.Rb5 Rb8 11.Rb6 Ra8 (diagramma 4). L'obiettivo è stato raggiunto e la Donna adesso ha cinque possibilità di dare scacco matto. vediamo se i bambini le trovano tutte. 12.Da7# (diagramma 5) 12.Db7# ; 12.Dc8#; 12.Dd8#; 12.De8#. nelle ultime tre posizioni la Donna dà Matto come se fosse una Torre, e ci sono due possibilità di stallo con 12. Dc7, 12. Dd6.

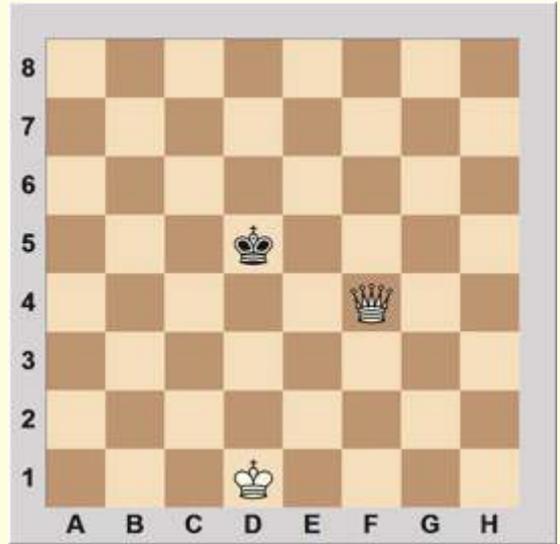
Far provare un bambino alla murale, che provi a dare matto ad un suo compagno (o alla maestra) in modo che tutti vedano di nuovo la tecnica, poi passare all'esercizio.

Esercizio: far provare a tutti, partendo dal diagramma 6 con mossa al bianco, sul banco. Quando un bambino ci riesce prende i neri e fa provare il suo compagno. Se entrambi ci riescono (e la maestra ha verificato) giocano con tutti i pezzi, ma chi si fa mangiare la Donna o dà stallo deve ripetere...

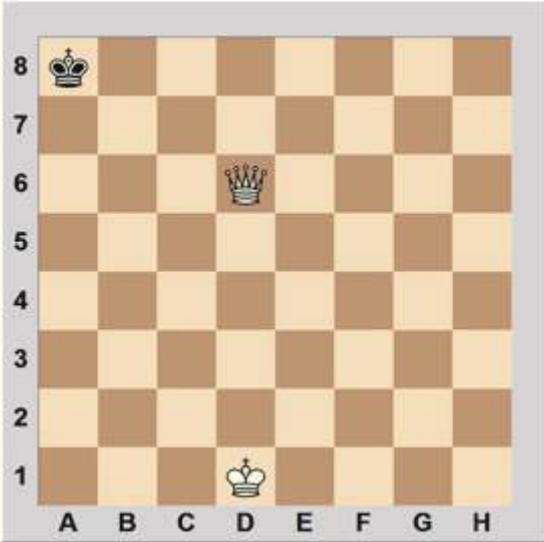
1)



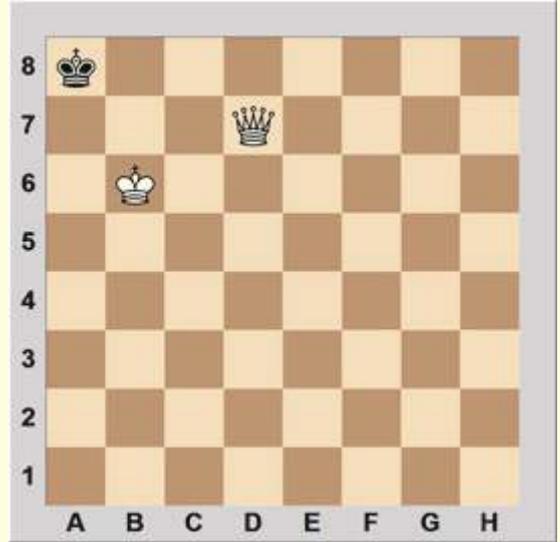
2)



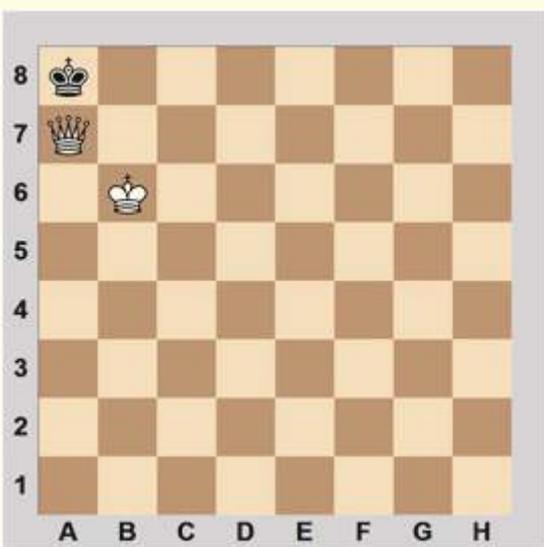
3)



4)



5)



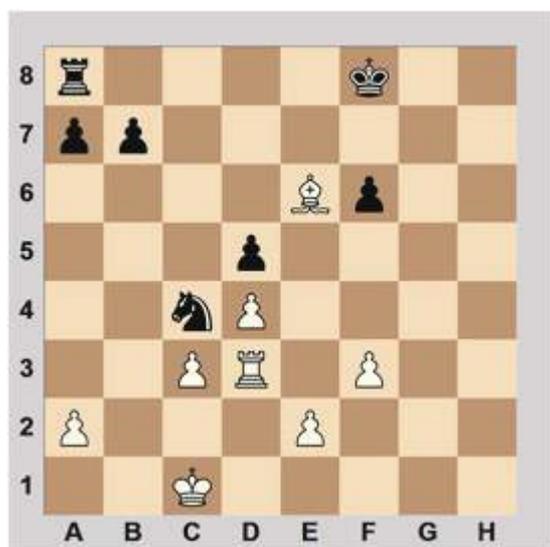
6)



OTTAVA LEZIONE: il vantaggio materiale

Le esperienze di scaccomatto sulla scacchiera che i bambini hanno durante le loro partite sono generalmente scaturite da posizioni di grande vantaggio materiale. E' il primo risultato che ottengono nel gioco, e va rinforzato analizzando insieme come si è generato. E' utile chiedere agli alunni di raccontarci il loro ultimo scaccomatto (dato oppure ricevuto) per scoprire quali elementi hanno in comune. Normalmente si vedrà che uno dei due giocatori aveva solo più il Re (o poco altro), mentre l'avversario si trovava in possesso di molto più materiale, magari due o più Regine oppure due Torri e altri pezzi. La conclusione può essere: che cosa ha permesso di vincere? E' stato il VANTAGGIO MATERIALE, cioè quella è stata la condizione preliminare per dare poi scaccomatto. Quindi introduciamo la possibilità di calcolo, per apprendere la quantificazione del materiale: D=9, T=5, C=A=3, P=1 ed applicarla in una situazione concreta (posizione) dando la giusta definizione. Dopo aver imparato a confrontare i "valori bianchi" e i "valori neri", non ometteremo mai di parlare di vantaggi/svantaggi/parità materiale quando valuteremo. In sostanza, da questa lezione in poi, dobbiamo portare gli alunni a sapere sempre, mentre giocano, se sono in vantaggio o in svantaggio o in parità.

Per esercitare il calcolo, assegniamo il compito di scrivere su un foglio, a fronte di una o più posizioni giocate in partita libera o proposte dall'insegnante (meglio proporre questo esercizio durante la partita libera, vedere più sotto, ma spiegare ad inizio lezione come dovranno fare), i valori dei pezzi in gioco (cioè presenti sulla scacchiera, perchè sono quelli che contano. Il calcolo non si fa mai contando i pezzi nel "cimitero", dove potrebbe esserci una Donna catturata dopo la promozione di un pedone che sarebbe un valore non presente sul campo scacchiera) tramite questo esempio:



Bianco: 5 Pedoni, 1 Torre, 1 Alfiere.

Nero: 4 Pedoni, 1 Torre, 1 Cavallo.

Bianco: $5 \times 1 + 1 \times 5 + 1 \times 3 = 13$.

Nero: $4 \times 1 + 1 \times 5 + 1 \times 3 = 12$.

Punteggio Bianco=13 > Punteggio Nero=12

Il Bianco ha VANTAGGIO MATERIALE.

Il vantaggio di un solo pedone non è certamente di interesse per i ragazzi, perchè non hanno ancora la tecnica sufficiente per valorizzarlo. Anche una Torre di vantaggio potrebbe non essere ancora sufficiente per fare sì che la partita giunga naturalmente alla vittoria, ma un vantaggio macroscopico risulta percepibile, come detto più sopra. Questo è l'obiettivo da raggiungere, perchè a quel punto difficilmente l'avversario riuscirà a riconquistare dei pezzi persi, avendo solo più il Re o poco altro...ma prima di allora, tutto è possibile! E' questa la loro esperienza! D'altronde perchè preoccuparsi di una regina persa maldestramente se dopo poche mosse potrei catturarla anche io?

Esercizio con la piramide dei numeri/pezzi - diagrammi a lato.

L'idea base è molto semplice: con dei "mattoni" si possono fare "costruzioni" a forma di piramide. Su ogni serie di tre mattoni affiancati si appoggia un altro mattone. La 'Regola' per sviluppare la costruzione è: il mattone in alto contiene la somma dei tre numeri che figurano nei mattoni che lo sostengono. Dando una connotazione scacchistica all'esercizio l'allievo dovrà scrivere il simbolo (lettera) del pezzo o pedone mancante per equilibrare le somme, con i valori numerici corrispondenti come scritto in alto.

Dopo l'esercizio scritto si farà l'autocorrezione e la partita, durante la quale svolgeranno la prova del calcolo materiale, una o più volte a discrezione dell'insegnante.

Scrivi il simbolo di un pezzo, nel quadratino vuoto, per equilibrare i valori tra le tre caselle sotto e la casella sopra.

D=9 - T=5 - A=3 - C=3 - P=1



1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



9)



10)



11)



12)



DECIMA LEZIONE: lo scambio favorevole o sfavorevole

I bambini tendono generalmente a non catturare pezzi difesi anche quando ciò comporterebbe un vantaggio. D'altra parte scambiano pezzi maggiori (detti anche pezzi "pesanti", che sono la D e la T) con pezzi minori (detti anche pezzi leggeri, che sono l'A e il C), con svantaggio materiale senza nemmeno accorgersene. Per questo motivo dobbiamo, per così dire, ripetere il valore dei pezzi e mostrare loro quando catturare o meno. Ovviamente mentre mostriamo loro gli esempi i bambini non hanno difficoltà a trovare le soluzioni giuste, mentre in partita non ci pensano, a parte le solite eccezioni. Quando un pezzo che stiamo attaccando non è passivo, cioè è difeso da qualche suo "alleato", dobbiamo valutare, prima di escludere la possibilità di catturarlo, se ci conviene, ci svantaggia oppure è uno scambio alla pari anche se è evidente che poi saremo ricatturati a nostra volta. Definiamo poi per prima cosa lo scambio alla pari che negli scacchi chiamiamo semplicemente uno scambio, o scambiare i pezzi. Dobbiamo sempre prevedere anche la mossa successiva del nero, per completare la valutazione della mossa.



Tramite questo diagramma mostriamo come tutti i pezzi possano scambiarsi fra loro senza guadagnare punti, dato che si tratta di uno scambio fra pezzi di ugual valore. 1.Ta4xa7 - Tb7xa7 scambiamo una Torre per un'altra. Oppure un'Alfiere per un'altro. 1.Ac2xg6 - Dh5xg6; Oppure la Donna per la Donna 1.Dd1xh5 - Ag6xh5. In ogni caso si scambiano pezzi uguali, senza provocare vantaggio o svantaggio materiale.

Per dimostrare lo scambio favorevole partiamo dal Pedone, il vantaggio più semplice. Nella posizione del diagramma successivo possiamo dimostrare tutte le possibilità di scambio favorevole del Pedone in confronto ai pezzi di maggior valore. 1.a4xb5 - c6xb5 il Pedone cattura il Cavallo, anche se poi viene ricatturato a sua volta guadagna 2 punti (prendo 3 perdo 1 guadagno 2). 1.d3xe4 - f5xe4 Il Pedone cattura l'Alfiere con 2 punti guadagnati, come prima. 1.f6xg7 - Dg3xg7 il Pedone cattura la Torre con guadagno di 4 punti. 1.f2xg3 - Tg7xg3 Il Pedone cattura una Donna con guadagno finale di 8 punti.



La successione degli scambi favorevoli continua con nel terzo diagramma con i pezzi leggeri (Cavallo e Alfiere) verso i pezzi pesanti (Torre e Donna) e con la Torre che cattura una Donna. Lo scambio favorevole fra pezzi leggeri e la Torre è chiamata "Qualità", e il vantaggio consiste sempre in 2 punti. Lo scambio favorevole tra pezzi leggeri e Donna porta un vantaggio di 6 punti e lo scambio tra Torre e Donna porta a 4 punti guadagnati.

1. Cd4xb5 - Df1xb5 = +2 oppure 1. Ae7xf6 - Df1xf6 = +2 oppure 1. Ch2xf1 - Ah3 x f1 = + 6 oppure 1. Td1xf1 - Ah3xf1 = +4.

Non è importante che si continui l'esempio mostrando le mosse successive (ah ma se il bianco mangia in f1 poi viene mangiato ma poi a sua volta mangia di nuovo etc. etc.) perchè potrebbe confondere il messaggio, l'importante è che capiscano i valori di scambio in 1. io mangio - tu mangi in modo semplice e conciso. Ovviamente lo scambio favorevole diventa sfavorevole quando lo subiamo, questo va sottolineato, in modo che capiscano ad esempio la differenza che c'è tra scambiare un Cavallo con un pedone (-2) o scambiare un Cavallo con una Torre (+2).



Si passa poi al solito lavoro dei 12 diagrammi, dove in tutti muove il bianco e si deve trovare la cattura maggiormente favorevole, che in queste posizioni è sempre il risultato di uno scambio (in alcune posizioni vi sono anche mosse che permettono di catturare pezzi indifesi, ma facendo bene il calcolo si scoprirà che il vantaggio maggiore non proviene da quelle, così come potrebbero esserci scambi favorevoli tra cui scegliere il più vantaggioso). SOLUZIONI: 1) g5xf6 2) Ae3xa7 3) h4xg5 4) Cf3xd4 5) f5xe6 6) f4xe5 7) Ce6xc7 8) Td1xd7 9) c5xb6 10) Cc5xd7 11) Ag2xa8 12) Ac3xh8.

Esegui la cattura che ti dà maggior vantaggio,

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



9)



10)

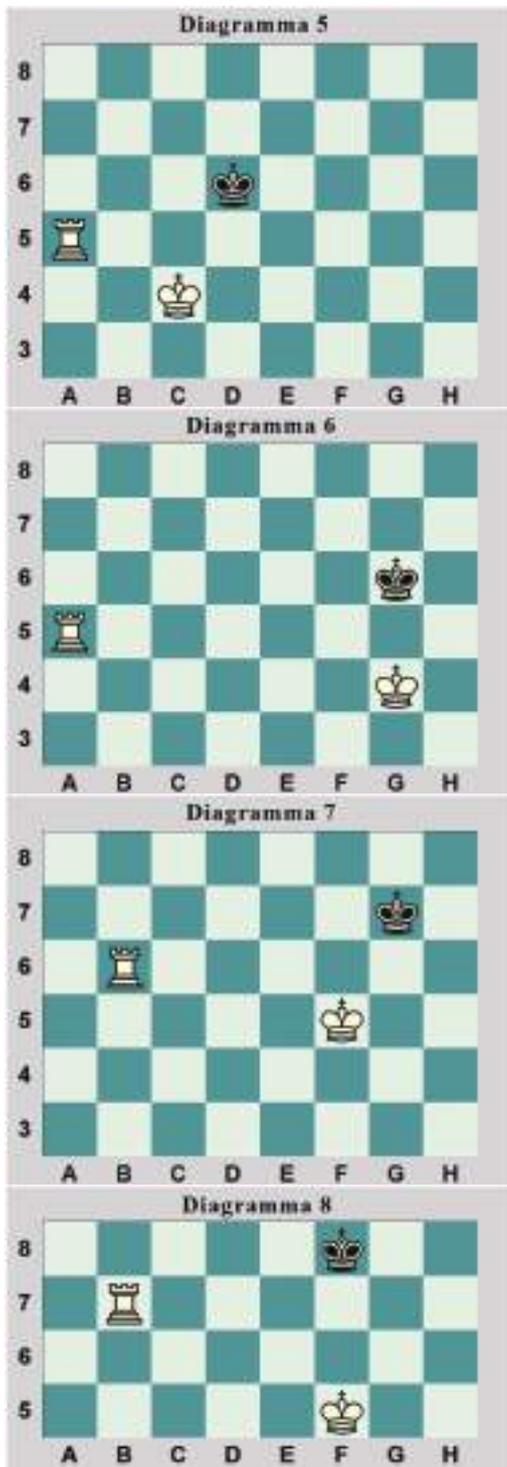


11)



12)





(diagramma 5) Questa mossa è fondamentale, perchè costringerà il Re avversario a mettersi in opposizione, per permettere alla Torre di dare scacco e costringerlo alla ritirata. Il punto chiave di tutto risiede nel fatto che praticamente abbiamo passato la mossa al nero, il quale avrà due scelte: o ritorna in c6, dando l'opposizione e quindi la possibilità di giocare Ta6+ (obbiettivo del bianco raggiunto) oppure scapperà dall'altra parte andando in e6. Nel secondo caso, per raggiungere l'obbiettivo, basterà inseguirlo con il Re bianco, perchè ad un certo punto la scacchiera finisce, e il Re nero SARA' OBBLIGATO a dare l'opposizione. Vediamo la sequenza da questo punto: 6)...Re6 7) Rd4 - Rf6 8) Re4 - Rg6 9) Rf4 - Rh6 10) Rg4 ed ecco raggiunto il bordo. Ora il nero è obbligato a muovere, e se si ostina a restare sulla traversa 6 (lontano dalla traversa 8 dove sa che prenderà scaccomatto) dovrà giocare 10)...Rg6, dando così l'opposizione (diagramma 6). 11) Ta6+ e poi si insegue nuovamente il Re Nero con il Re Bianco per ottenere l'opposizione. 11)...Rf7 12) Rf5 - Rg7. A differenza di quanto successo nell'esempio del diagramma 4, dove il Re nero sfugge all'opposizione scegliendo di spostarsi verso il lato della torre, in questo caso sceglie di spostarsi verso il lato lontano dalla torre. La procedura da adottare è identica, bisogna di nuovo fare UNA MOSSA "INUTILE", ma in questo caso la si farà mantenendo la Torre sullo stesso lato (in entrambi i casi si sceglie di spostare, o mantenere, la T in modo che resti sempre lontana dal R avversario, perchè questi potrebbe arrivare ad attaccarla) quindi 13) Tb6 (diagramma 7). 13)...Rh7 14) Rg5 - Rg7 15) Tb7+ - Rf8 16) Rf6 - Re8 17) Th7 - Rd8 18) Re6 - Rc8 19) Rd6 - Rb8 20) Rc6 - Ra8 21) Rb6 - Rb8 22) Th8#.

Ricapitoliamo le varie fasi della sequenza: chiudere una Traversa davanti al Re avversario con la T. Inseguire alla ricerca dell'opposizione con il R. Quando l'opposizione non c'è si deve fare la mossa inutile. Il R nero Scappa e il R bianco lo insegue. Dare Scacco solo quando il Nero si mette in opposizione per costringerlo ad indietreggiare. Usando sempre lo stesso sistema, quando si arriverà al fondo della scacchiera si otterrà lo Scacco Matto.

Questa sequenza di mosse è stata descritta pensando alle mosse migliori per il nero e per il bianco, ma ovviamente potrebbe andare diversamente, nel senso che:

1) Se in qualunque momento il nero indietreggia senza essere obbligato a farlo è sempre sufficiente spostare la T in modo che non possa riguadagnare il terreno perso. Ad esempio se alla mossa 13) Tb6 (diagramma 7) il nero giocasse 13)...Rf8 per il bianco andrebbe benissimo giocare 14) Tb7 (diagramma 8) e poi ricostruire lo schema muovendo il R alla successiva.

2) Se il bianco ha la T attaccata dal R gli è sufficiente spostarla lontano, dalla parte opposta ma sempre mantenendola SULLA STESSA TRAVERSA, e poi ripartire con quello che è stato spiegato.

Dopo la spiegazione fatta alla murale dall'insegnante, far provare due o più allievi davanti a tutti, in modo che la classe possa rivedere i punti chiave della sequenza. Fatto ciò dare l'esercizio a coppie, sul banco, partendo dal diagramma 2 con la mossa al bianco. Chi riesce a dare matto deve farlo vedere, dopodichè si ruoterà la scacchiera e proverà il compagno a fare la stessa cosa.

Chi si fa mangiare la Torre deve rifare, poichè è patta, e quando entrambi ci saranno riusciti giocheranno con tutti i pezzi.

DODICESIMA LEZIONE: inventa uno scaccomatto

Da questa lezione iniziamo a proporre agli alunni una riflessione più approfondita su cos'è lo scaccomatto e, soprattutto, su come lo si può dare all'avversario. Poiché esso è l'obiettivo di ogni partita, è essenziale che lo si sappia "creare" quando le possibilità ci sono. E' ovvio che il tentativo di dare scaccomatto non sempre conduce alla sua realizzazione, perché l'avversario potrebbe impedirlo, ma una strategia finalizzata allo scaccomatto è sempre la cosa giusta da fare e alla fine permetterà di ottenere molte più vittorie.

Con "inventa uno scaccomatto" proponiamo agli allievi di riflettere su una posizione dove manca, sulla scacchiera, un pezzo bianco e li invitiamo a riflettere su dove andrebbe messo per ottenere il matto.

Ad esempio, nella posizione 1, sappiamo che il pezzo mancante è la D e chiediamo: dove andrebbe messa perché la posizione diventi scaccomatto al R nero? Vi sono molte soluzioni, cerchiamo di stimolare la classe affinché vengano dette tutte, la D potrebbe "apparire" (come con una bacchetta magica) in e7, g8, h8, c8, b8 o a8. Sono anche molte le posizioni che invece danno solo scacco, senza che sia IMMEDIATAMENTE scaccomatto.

L'esercizio prevede che l'inserimento del pezzo mancante possa essere fatto anche sostituendo un pezzo nero, cioè come se "mangiasse" al momento di comparire sulla scacchiera.

Posizione 2: il pezzo mancante è di nuovo la D bianca, ma l'unico modo per dare scaccomatto è inserirla al posto del pedone nero in g7, poiché è difesa dal pedone bianco in f6 e il R nero non potrà mangiarla.

Possiamo aggiungere diversi esempi, inventandone sul momento o avendoli preparati precedentemente. A seconda del livello della classe possiamo poi passare all'introduzione di più pezzi, cioè dichiariamo che "con la bacchetta magica" il bianco può introdurre contemporaneamente più di uno.

Posizione 3: in questo esempio abbiamo C e A bianchi come pezzi magici, dove dovrebbero comparire perché il R nero prenda scaccomatto? La soluzione è A in f6 e C in h6. Come si può vedere è importante riflettere bene, perché lo scaccomatto proviene dalla "collaborazione" dei due pezzi: l'A controlla 2 case possibili di fuga del R, cioè g7 e h8, mentre il C è il pezzo che dà scacco. Al contrario, con A in h6 e C in f6, non funzionerebbe, perché la casa h8 risulterebbe "fuori controllo" e il R potrebbe rifugiarsi lì.

Il concetto che deve passare è che lo scaccomatto proviene sempre dalla somma di uno scacco al re NON EVITABILE (non si può mangiare chi dà scacco né si può proteggere il R mettendo uno scudo) + il controllo delle possibili case di fuga del R. A volte le case di fuga sono impedito, cioè alcune o parte di esse possono essere occupate da pezzi alleati del R, e quindi il controllo necessario richiede meno fatica. Riflettendo di nuovo sulla posizione 3 vediamo come 3 case siano impedito dai pezzi neri, cioè h7, f7 e f8, 2 siano controllate dall'A, g7 e h8, e lo scacco al re del C da h6.

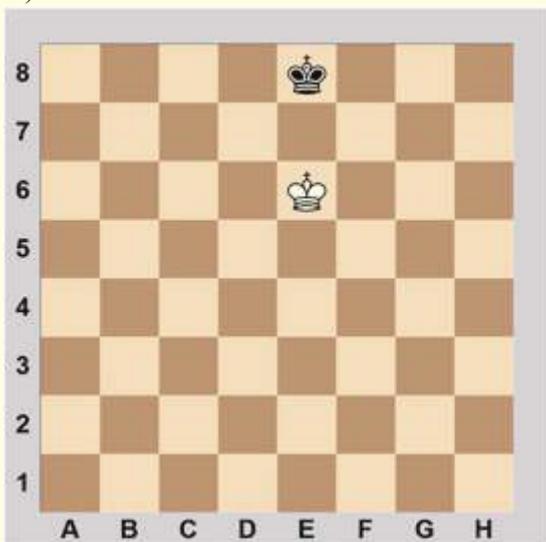
Per finire passiamo ad un esempio più articolato, dove il R nero si trova "in campo aperto", cioè senza case impedito dai suoi pezzi, e dobbiamo costruire una vera e propria "rete" di scaccomatto, senza che ci siano "buchi" nelle sue maglie tali da permettere la fuga al re nero.

Le soluzioni, così come gli esempi, possono essere molteplici, in questo caso poniamo la posizione 4, indicando come pezzi magici due T, un C e un A. Iniziamo dallo scacco al re, scegliamo quale pezzo darà scacco, poi aggiungiamo gli altri in modo che coprano le vie di fuga restanti. Da notare che uno scacco di Torre, ad esempio da c1, coprirebbe anche il controllo delle case c5 e c7, e sarebbe di aiuto poiché avrebbe una doppia funzione.

Partendo dalla T c1, basterà aggiungere la seconda T sulla colonna b (controllando b5, b6 e b7) e a questo punto con il C in f6 (controlla d7 e d5) basterà collocare l'A in modo che controlli d6 e il gioco è fatto. fate attenzione a non creare posizioni impossibili, dove più pezzi diano scacco contemporaneamente, ma in ogni caso sappiate che inizialmente la tendenza dei ragazzi sarà quella di dare tanti scacchi insieme, senza preoccuparsi delle vie di fuga. Trovate nei diagrammi 5 e 6 altre possibili soluzioni della posizione 4.

Infine, come esercizio, diamo le 12 posizioni al fondo. dovranno scrivere dove mettere il pezzo magico (segnato con l'iniziale vicino al n. del diagramma). Solo in alcune i pezzi da mettere saranno 2. Le soluzioni le trovate nella pagina a fianco.

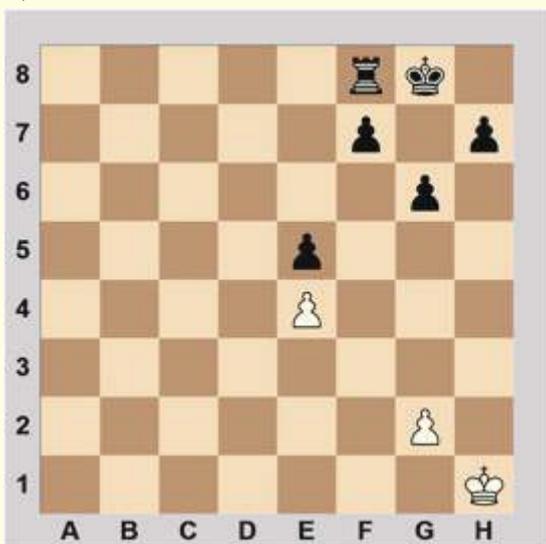
1) - D



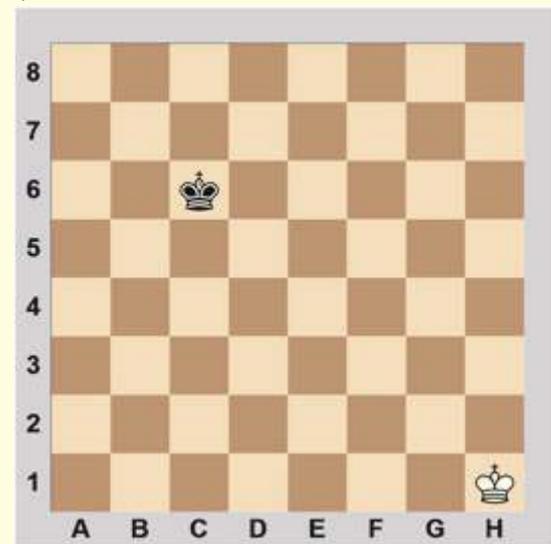
2) - D



3) - C+A



4) - T+T+C+A



5)



6)



Soluzioni degli esercizi

1) T su qualunque casa della traversa 8 tranne f8 e d8 2) Il matto degli scalini! 3) T su qualunque casa della colonna h tranne h4 e h6 4) T su qualunque casa della traversa 8 tranne f8 e h8 5) T in e8 6) D in g7 7) C in e7 8) D in b7 9) D in h7 o h8 10) Pedone in e7 11) T sulla traversa 7 e C in b6 12) A in e7 e C che dà scacco (4 possibilità diverse).

1) - T



2) - T+T



3) - T



4) - T



5) - T



6) - D



7) - C



8) - D



9) - D



4) - P



5) - T+C



6) - A+C



TREDICESIMA LEZIONE: ESERCIZI in classe su inventa uno scaccomatto

Create 4 o 5 gruppi di ragazzi, in modo che i banchi possano essere uniti per creare un unico piano di lavoro. Cercate di renderli equilibrati, fate loro scegliere un nome per la loro squadra ed un capitano e segnatele sulla lavagna. Oggi si farà una piccola gara a punti basata sulla loro creatività e abilità, per farlo bisognerà dare loro diverse posizioni di “inventa uno scaccomatto”, con la consegna di risolverle in modo rapido e creativo. Date un set ad ogni gruppo, in modo che la scacchiera resti in centro al tavolo, e richiedete loro che svolgano il compito cercando di ascoltare le idee di tutti i componenti. La regola è che non appena direte i “pezzi magici” dovranno cercare di creare uno scaccomatto nel breve tempo possibile, quando saranno pronti il capitano alzerà la mano e voi andrete a controllare la correttezza della posizione. Date 4 punti ai primi, 3 ai secondi e così via. Posizione 1: Nero R in d5 + R,C,C, e 2 P bianchi. Trovate qui sotto, tra tante, tre possibili soluzioni.



Pos. 2 : R nero d5 + R, A,A,C,C - Pos. 3 : R nero h6 + A,A,C,C Pos. 4 : R nero f4 + D,A,C (soluzioni di esempio qui sotto). Se vi propongono una posizione sbagliata non darete punti, date un tempo massimo che



sia adeguato, in modo che lavorino con calma. Infine, come ultima posizione da creare (alla fine degli esercizi, se ci sarà tempo giocheranno un po', ovviamente dopo aver “celebrato” la squadra vincitrice), date la consegna di creare 3 diverse soluzioni, usando gli stessi pezzi. Qui sotto tre possibili soluzioni di: R nero e8 + T,C,P.



QUATTORDICESIMA LEZIONE: Costruisci uno scaccomatto

Dare scaccomatto in una mossa, quando è presente la possibilità sulla scacchiera, può essere relativamente facile. Con “costruire” uno scaccomatto intendiamo presentare ai ragazzi la possibilità di riflettere su una posizione dove lo scaccomatto potrebbe arrivare alla mossa dopo. Per ottenerlo, di nuovo con una “magia” a loro disposizione, potranno muovere due volte di seguito con il bianco, con le seguenti due regole:

1) alla prima mossa non si può dare scacco, ma il nero non potrà nè muovere nè quindi mangiare 2) fatta la seconda mossa anche il nero potrà muovere, ma se l’esercizio è stato fatto bene sarà scaccomatto. Facciamo un esempio partendo dalla prima posizione, mossa al bianco. Dxf7# è la mossa giusta (il famoso scaccomatto del barbiere). Ma, nella seconda posizione, troviamo la D ancora in d1. Cosa potremmo fare per “costruire uno scacco matto” avendo a disposizione due mosse per il bianco? Evidentemente l’obiettivo sarà quello di rientrare nella posizione precedente, quindi alla prima mossa bisognerà muovere la D in f3 (oppure in h5, anche da lì potrà raggiungere l’obiettivo) e alla seconda dare matto in h7. Giusto? la stessa posizione potrebbe essere trattata con l’A ancora in f1, ma la D già in f3, ed in questo esempio (terza posizione) la sequenza giusta sarebbe quindi: 1) Ac4 2) Dxf7#.



Questo esercizio serve loro nel creare una strategia in partita, riflettendo sulla dinamica possibile per dare scaccomatto all’avversario. E’ un modo per indurli a creare delle minacce, in posizioni dove lo scaccomatto final potrebbe essere facilmente visibile. Facciamo altri 3 esempi, cercando come sempre di indurli alla riflessione e chiedendo loro le risposte. Da notare come ciò si colleghi a “inventa uno scaccomatto”.



P.1 1) Axh6 2) Dxc7# P.2 il nero è scoperto in ottava traversa, quindi sembra proprio naturale muovere la T in e1 e poi 2) Te8#. La T non va in d1 alla prima mossa, perchè alla seconda il nero potrà muovere, e quindi se 2) Td8+ il C potrebbe mangiarla! Così sarebbe sbagliato. P.3 questo schema di matto è molto frequente, cosa ci vorrebbe per dare matto in h7 con la D? Un C per difendere la D, quindi 1) Cg5 (il nero non può mangiarlo, ricordate?) e poi 2) Dxc7#. L’importante è che gli alunni riflettano su queste dinamiche, poi in partita potranno, avendo riflettuto, optare per soluzioni più concrete, ad esempio: vista la possibilità - nella P. 3 - di minacciare matto in h7 potrebbero optare prima per 1) Axe6 - fxe6 2) Cg5 minacciando matto (e il Pe6). Se vedono che il C nero + la D impediscono subito Cg5 (pena la sua cattura), allora eliminando il C nero preventivamente potrebbero poi giocarla. Si passa agli esercizi, in tutti muove il bianco con le regole suddette.

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



9)



Soluzioni (tagliarle dal foglio prima di consegnarlo ai ragazzi)

- 1) Cg5 – Dxh7# 2) Dc3 – Dxc7# 3) g6 – gxh7# 4) Ah2 – Axe5# OPPURE Af2 – Ah4# 5) Te1 – Te8#
 6) Tg7 – Ta6# 7) Da5 – Dc7# 8) Dh5 – Dh7# 9) De7 – Dxf8#

QUINDICESIMA LEZIONE: torneo in classe

Il torneo in classe è una piccola verifica, che senza essere troppo seria e impegnativa (ricordiamoci sempre che è un gioco), servirà per mettere in luce diversi aspetti, quali:

1) Il livello di abilità raggiunto dagli allievi 2) La rispettiva capacità di mettersi in gioco, impegnandosi 3) la gestione emotiva della “gara.

L’indicazione corretta da fornire loro, per cercare di agire al meglio, è: “Cercate di mantenere l’attenzione in modo sufficiente, in tutte le partite, tale da permettervi di fare per bene quello che avete imparato”.

Non è necessario, nè utile, porre l’accento su chi è più bravo, su chi potrà vincere etc. anche se, come sempre, è importante affermare che è senz’altro meglio vincere che perdere.

Le regole

1) Pezzo toccato pezzo mosso (ad es. se toccano un cavallo o un pedone dovranno poi muovere quello, a meno che non sia mossa irregolare. 2) Pezzo lasciato pezzo giocato (possono fare delle “prove” su dove mettere il pezzo, ma quando lasciano la mano la mossa non si può rifare). 3) Alla fine di ogni partita devono darvi il risultato e mettere di nuovo i pezzi nella posizione iniziale. 4) Se la partita non è conclusa ma il tempo è finito, si contano i punti: chi è in vantaggio di ALMENO due punti vincerà (con un punto solo di differenza è patta). 5) L’avversario con cui giocare lo stabilisce l’insegnante, ad ogni turno. 6) Se due bisticciano prendono sconfitta entrambi 7) Ad ogni partita chi vince prende 2 punti, chi perde zero, la patta dà 1 punto a testa.

La gestione del torneo

Faranno 5 partite, è meglio dedicare almeno un’ora e mezza in tutto. Gli abbinamenti, ad ogni turno, devono rispettare queste regole: 1) Non giocano due volte contro lo stesso avversario 2) A parte il primo turno, poichè partono tutti a zero punti, successivamente si cerca di abbinare i giocatori con il medesimo punteggio (oppure con 1 punto di scarto in più o in meno). 3) Il primo giocatore che nominate, per ogni coppia, giocherà con i pezzi bianchi. 4) Ad ogni turno date almeno 15 minuti di tempo, da quando iniziano, e poi date lo STOP, 5) Quando arriva lo STOP devono smettere di giocare e contare i punti, darvi il risultato, mettere a posto di nuovo i pezzi, dopodichè aspetteranno il turno successivo per sapere con chi giocare. 6) Le coppie che terminano prima dello STOP, poichè devono aspettare, potranno fare una rivincita che però non avrà valore nel torneo (non viene conteggiata).

Il tabellone

A fianco trovate un tabellone di esempio, così composto da sinistra a destra:

Colonna viola per il totale dei punti, va aggiornata dopo ogni partita per sapere quanti punti ha l’alunno
N° di tabellone, colonna verde, dove ogni giocatore ha il suo proprio numero che serve A VOI per assegnare l’abbinamento.

Il nome, sulla colonna grigia, ed eventualmente l’iniziale del cognome in caso di omonimie.

In orizzontale, in giallo, la riga dei turni (5 in tutto).

La colonna del N° avversario, in rosa, dove segneremo il numero dell’avversario incontrato ad ogni turno (per evitare di ripetere l’incontro e tenere traccia degli abbinamenti).

La colonna blu con il risultato ottenuto ad ogni incontro, che ovviamente va riempita ad ogni partita che si è conclusa.

Se i partecipanti sono dispari, ad ogni turno, scegliendo tra i giocatori con meno punti, uno di essi vincerà “a forfait”, cioè senza giocare. Segnare F nella casella del N° Avversario, e non si potrà vincere a forfait più di una volta.

Per eseguire gli abbinamenti ricordarsi di partire, sulla colonna viola, dal giocatore che ha più punti, poi scendendo abbinarlo con un suo pari punteggio, segnare subito il N° del giocatore con cui è stato abbinato sulla colonna rosa (N° Adv.- per entrambi) e farli iniziare a giocare. Proseguire poi con i rimanenti (verso il fondo potrete abbinarli anche con chi ha 1 punto in meno o in più di loro) fino all’ultimo che vincerà a forfait. Fatta la prima “discesa” di abbinamenti sulla colonna viola, ovviamente, si riparte dall’alto.

Non date troppa importanza a chi gioca con il bianco e chi con il nero, a questo livello la differenza dal fatto di iniziare prima è irrilevante.

TABELLONE DEL TORNEO

Tot. Punti	N° TAB	NOME	Turni	1		2		3		4		5	
				N° avv.	Ris.								
4	1	Ambra	2	0	17	0	15	0	F	2	4	2	
7	2	Emma	1	2	3	1	17	2	12	2	8	0	
9	3	Aldo	4	2	2	1	5	2	10	2	15	2	
2	4	Thomas	3	0	6	0	7	0	14	2	1	0	
6	5	Beatrice	6	2	8	0	3	0	7	2	16	2	
5	6	Elena	5	0	4	2	9	1	13	2	17	0	
2	7	Gregorio	8	0	9	0	4	2	5	0	11	0	
10	8	Riccardo	7	2	5	2	10	2	16	2	2	2	
4	9	Anna	10	0	7	2	6	1	15	0	12	1	
5	10	Marianna	9	2	12	2	8	0	3	0	13	1	
4	11	Loris	12	0	14	0	F	2	17	0	7	2	
5	12	Giorgio	11	2	10	0	13	2	2	0	9	1	
4	13	Francesca	14	2	16	1	12	0	6	0	10	1	
4	14	Samir	13	0	11	2	16	0	4	0	F	2	
6	15	Kiara	16	0	F	2	1	2	9	2	3	0	
5	16	Cristina	15	2	13	1	14	2	8	0	5	0	
8	17	Andrea	F	2	1	2	2	0	11	2	6	2	

Ad esempio: Emma ha il N° 2 di tabellone, al primo turno ha giocato contro Ambra (N°1) ed ha vinto (2 punti). Il secondo turno ha incontrato il N° 3, Aldo, ed ha pattato. Il terzo turno ha vinto contro Andrea, che è il N° 17 etc. Alla fine del torneo Emma ha totalizzato 7 punti e si è classificata quarta. La classifica finale vede come vincitore Riccardo, secondo Aldo, terzo Andrea etc. Nel caso in cui due o più giocatori abbiano il medesimo punteggio si dividono il piazzamento "a pari merito". Quando si leggerà la classifica finale è meglio parlare dei piazzamenti, non di chi è arrivato ultimo...ad esempio Gregorio e Thomas , in questo caso, sono arrivati quattordicesimi a pari merito, non "ultimi".

SCACCHI !!

Progetto CASTLE

Manuale per gli insegnanti - terzo livello



www.castleproject.eu

Uso del manuale

Questo manuale serve da riferimento per il corso di scacchi di terzo livello, è composto da 15 lezioni da un'ora l'una.

- a) Nei riquadri in giallo si trovano le posizioni (diagrammi) per gli esercizi.
- b) Nei riquadri in bianco sono date indicazioni generali agli insegnanti, su come operare con la classe durante la lezione.

Le lezioni sono le seguenti:

- 1) L'infilata 1
- 2) L'infilata 2
- 3) L'attacco doppio 1
- 4) L'attacco doppio 2
- 5) L'inchiodatura 1
- 6) L'inchiodatura 2
- 7) L'attacco di scoperta 1
- 8) L'attacco di scoperta 2
- 9) Lo scacco di scoperta 1
- 10) Lo scacco di scoperta 2
- 11) Lo scacco doppio
- 12) Temi tattici misti
- 13) Lo scaccomatto in due mosse 1
- 14) Lo scaccomatto in due mosse 2
- 15) Torneo in classe

I tempi di durata delle lezioni sono variabili, seguendo l'ordine indicato si potrà terminare al momento voluto e riprenderlo alla lezione successiva.

E' consigliato rispettare, nelle unità didattiche che compongono ogni lezione, i 15/20 minuti di esposizione seguiti sempre da 15/20 minuti dedicati agli esercizi e, a seguire, il gioco libero con tutti i pezzi.

Tutto il manuale è dedicato ai temi tattici, i quali permettono, se conosciuti e sfruttati, il raggiungimento del vantaggio materiale. A differenza dei capitoli del precedente livello dedicati al vantaggio materiale, dove il raggiungimento dello scopo aveva una connotazione meramente probabilistica, con i temi tattici vogliamo giungere al concetto di mossa "forzata". La mossa forzata è quella mossa (o più mosse) che l'avversario è obbligato a fare, senza cioè avere scelte alternative che gli permettano di evitare lo svantaggio. Ad esempio, nel caso di un "attacco doppio" si vedrà come, avendo due pezzi indifesi attaccati contemporaneamente dall'avversario, il giocatore che lo subisce potrà "forzatamente" salvarne solo uno dalla cattura, andando per forza in svantaggio materiale.

Ovviamente il livello di analisi richiesto è più alto, in quanto il numero di semimosse da calcolare sale da 4 (1. tu mi attacchi un pezzo 2. io lo difendo 3. tu me lo mangi 4. io mangerò il tuo), che era il massimo proposto nel livello 2, a 6/7. Questo salto è dovuto alla necessità di sfruttare un tema tattico, come vedrete, dopo averlo creato/riconosciuto sulla scacchiera, in quanto le due fasi sono sempre collegate.

L'obiettivo del corso di terzo livello è portare gli alunni a conoscere i temi tattici e a saperli sfruttare, sia durante gli esercizi che in partita libera quando si presenterà l'occasione.

Per ottenere buoni risultati sarà necessario che l'insegnante abbia già raggiunto una buona visione tattica, in quanto la sequenza di mosse necessaria si è allungata rispetto a prima, e per comprendere le soluzioni si dovrà dare per scontato ormai che le catture, così come le ricatture, siano naturali se portano al vantaggio materiale (oppure se cercano di evitarlo, nel caso della parte difendente). Per giungere alla comprensione in modo graduale ogni tema tattico viene spiegato in due lezioni: nella prima viene presentato nelle sue caratteristiche essenziali, con esercizi dove la sua applicazione è semplice perché diretta, e solo nella lezione successiva si forniranno esempi (e relativi esercizi) dove lo sfruttamento tattico prevede mosse preliminari alla sua attuazione.

PRIMA LEZIONE: l'infilata 1

Spiegazione preliminare sui temi tattici, per l'insegnante.

a) Nella lezioni precedenti abbiamo visto come il vantaggio materiale sia importante per ottenere la vittoria.

b) In ogni partita il gioco richiede impegno costante, non solo una ponderata valutazione della possibilità di cattura, ma anche una continua attenzione alle modificazioni che via via vengono apportate alla posizione dal gioco dell'avversario.

c) Viene notevolmente favorito il giocatore che ha imparato i motivi tattici che sono alla base delle manovre e delle combinazioni. I motivi tattici sono concetti elementari applicabili a posizioni diverse perchè hanno una validità assoluta e non dipendono, quindi, dalla partita contingente.

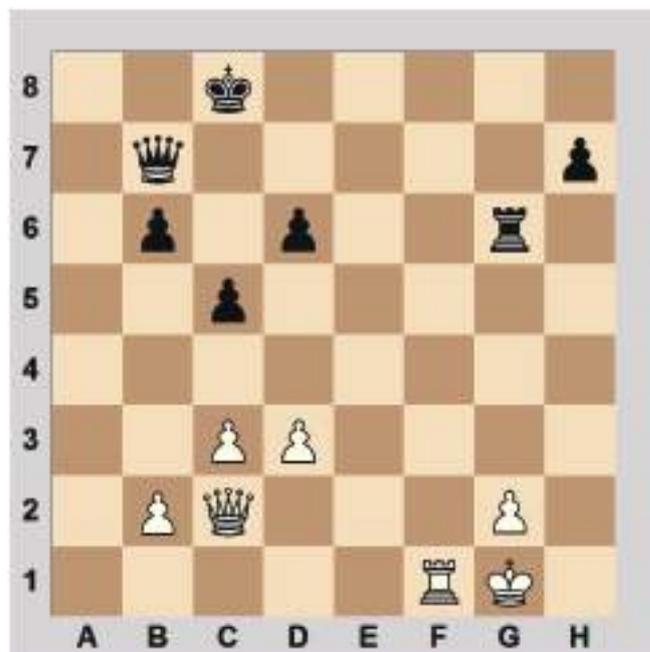
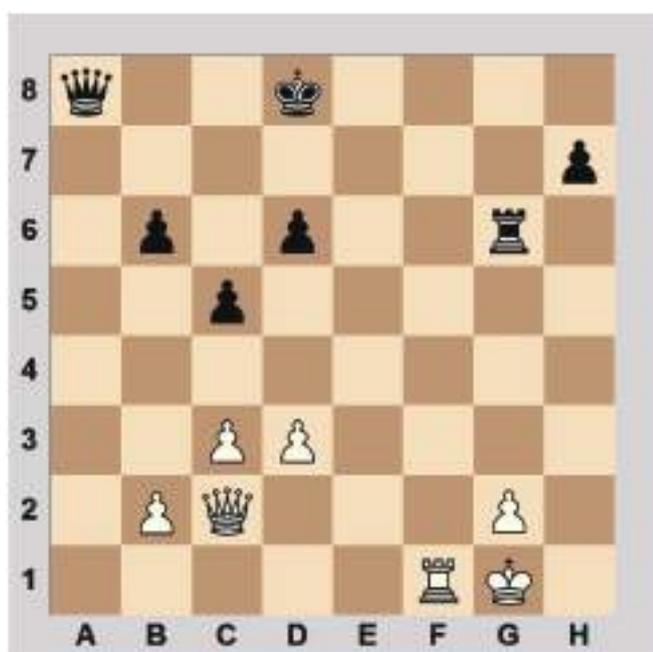
d) La linearità dei movimenti della Donna, della Torre e dell'Alfiere suggeriscono il primo motivo tattico che prendiamo in considerazione: "l'infilata".

Proprio per l'intuitiva semplicità di tale motivo, Lasker lo ha definito «un motivo geometrico».

“L'infilata consiste in un attacco di un pezzo, con o senza scacco al Re, che obbliga un pezzo di maggior valore di quello attaccante ad allontanarsi dalla linea, permettendo la cattura di un pezzo alleato che si trova dietro e sulla stessa linea”.

Nella posizione a sinistra l'infilata è pronta: Tf8! Dopo lo scacco, il Re si dovrà muovere e il bianco catturerà la Donna (tema semplice, prima lezione sull'infilata).

Nella posizione del diagramma a destra invece il Bianco muove e vince grazie all'infilata, ma deve prima crearla (tema della seconda lezione sull'infilata).



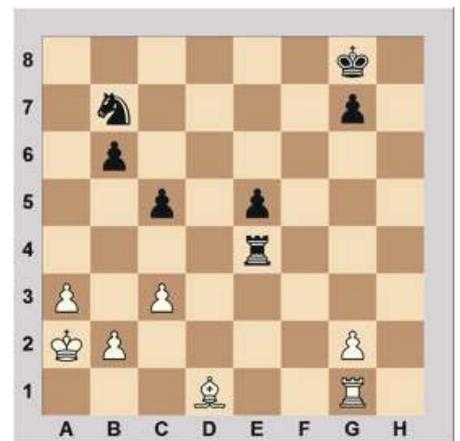
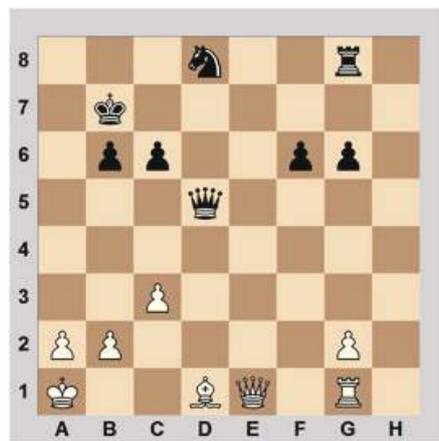
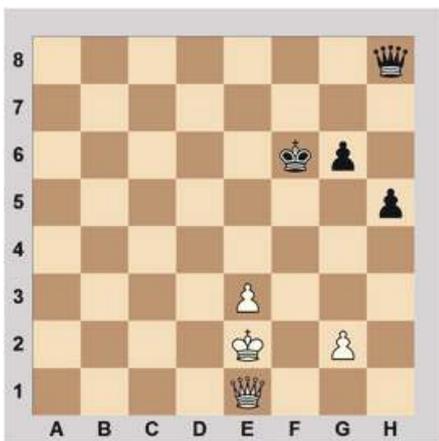
Si mostra la sequenza vincente:

1. Tf8+ Rc7 il Re è costretto a portarsi sulla stessa linea orizzontale della Donna.
2. Tf7+ Rc6 (oppure in c8 o b8 o b6, deve difendere la D) 3. Txb7 Rxb7 e il Bianco ottiene vantaggio materiale (che dovrebbe essere più che sufficiente per vincere). La Torre può dare l'infilata verticalmente (lungo la colonna) e orizzontalmente (lungo la traversa) come nell'esempio considerato.

Si introduce alla murale l'infilata, utilizzando la posizione 1 che è molto semplice: 1) Tf8+ e dopo lo scacco al re la T potrà catturare la D. Nel secondo esempio: 1) Ta1+ e la T catturerà la T avversaria. Terza posizione:



anche l'A può dare l'infilata: 1) Ag3+ e il C nero è perso. Nel quarto diagramma invece è la D bianca a dare l'infilata, scegliendo tra 1) Dc3+ oppure 1) Da1+, in ogni caso dopo la mossa di R si catturerà la D nera. Da notare che qui l'infilata funziona perchè il R non può difendere la D, se la D nera fosse difesa sarebbe uno scambio alla pari. Nel quinto esempio 1) Ab3 e la D nera dovrà forzatamente spostarsi (sennò lo svantaggio



sarebbe maggiore), e l'A catturerà la T indifesa. Qui facciamo notare la differenza tra Ab3 e Af3: nel secondo caso l'A attaccherebbe la D, ma dietro di lei non c'è nessuno da catturare CON VANTAGGIO, quindi non sarebbe un'infilata. Nel sesto esempio 1) Af3 attacca una T, e il nero perderà forzatamente il C (oppure la T? No, è meglio salvarla e perdere il C perchè lei vale di più). Il concetto è che l'infilata funziona se il pezzo "dietro" è indifeso OPPURE difeso ma DI MAGGIOR VALORE del pezzo che lo catturerà. Non è obbligatorio che un'infilata funzioni solo se il pezzo attaccato per primo è il R, ma ovviamente deve essere un pezzo che vale di più di chi lo attacca come nel settimo esempio: sebbene minore dei precedenti, il vantaggio materiale è assicurato grazie all'infilata con 1) Ab3 - Tf8 (unica mossa per salvare la T) 2) Axf7 - Cd8 x f7 e il bianco va in vantaggio di 2 punti. Si passa agli esercizi, le soluzioni qui sotto.



E' sufficiente che scrivano la mossa che farebbe il bianco, ma se volete potete far loro scrivere anche le due semimosse successive, dipende dal livello raggiunto da ognuno.

- 1) 1) Ah2+ catturando la D
- 2) 2) Tg1+ catturando la T
- 3) 3) Da8+ catturando la D
- 4) 4) Ta3+ catturando l'A
- 5) 5) Da1+ catturando la D
- 6) 6) Da4+ catturando la D
- 7) 7) Ag3 catturando la T
- 8) 8) Te1 catturando il C
- 9) 9) Ac3 catturando il C
- 10) 10) Th2 catturando il C (oppure l'A)
- 11) 11) Ac3 catturando la T – guadagna 2 punti anche se l'A viene ricatturato
- 12) 12) Ac2+ catturando il P h7 (con facile promozione a D del proprio pedone h e conseguente, si spera, vittoria).

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



9)



10)



11)



12)



SECONDA LEZIONE: l'infilata 2

Si introduce alla murale la prima posizione, grazie alla quale capiremo cosa significa “creare un'infilata”. A differenza degli esempi forniti nella lezione precedente, qui l'infilata non è apparente. Ma ci sono le condizioni affinché diventi visibile, vediamo come: 1) Tf8+ - Rc7 (oppure in d7) 2) Tf7+ - R c6 (oppure in c8, altre mosse non permetterebbero la difesa della D) ed infine la T catturerà la D con grande vantaggio.



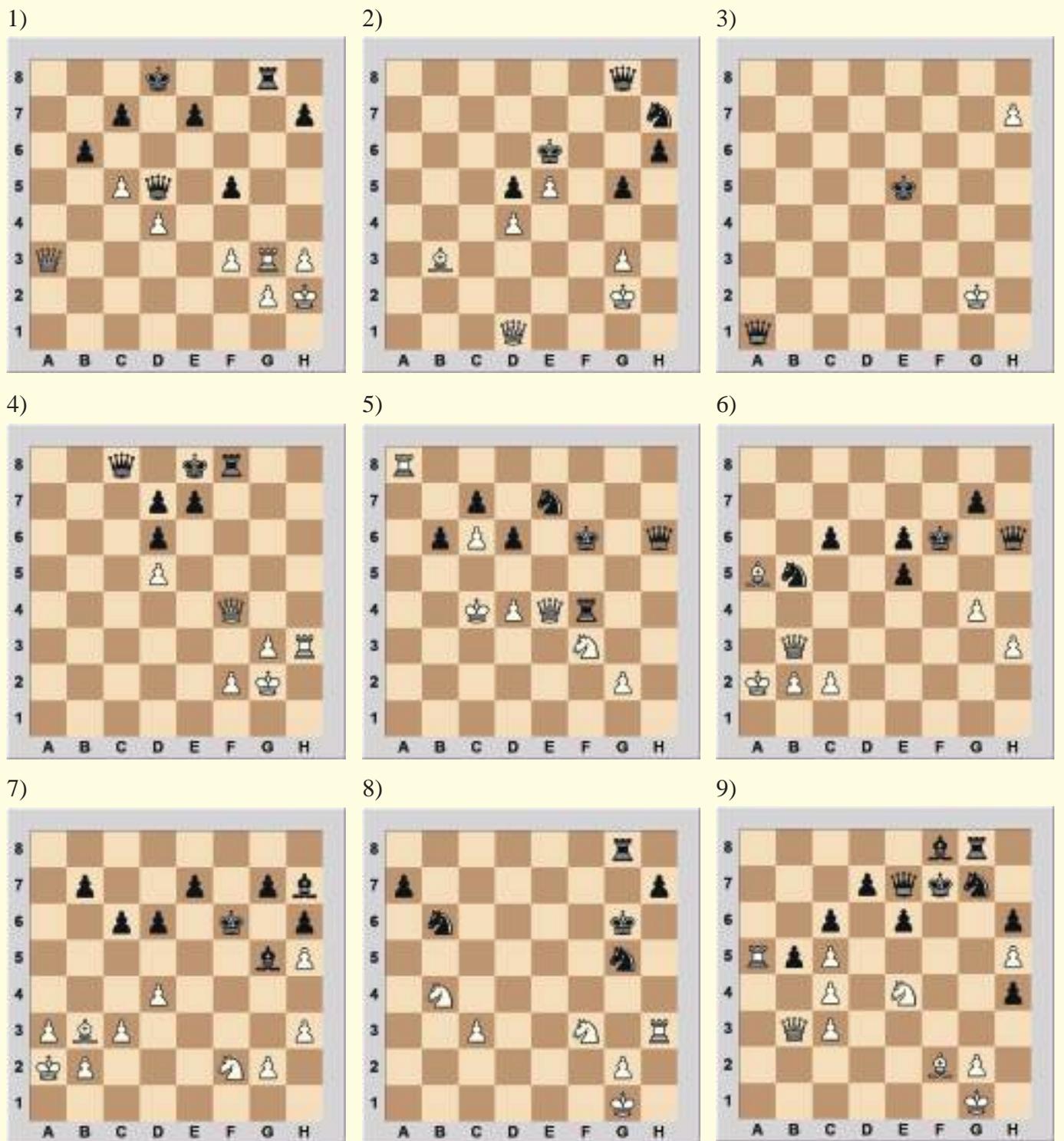
Mettiamo la seconda posizione, ma prima di dare la soluzione invitiamo i ragazzi a riflettere, suggerendo le mosse. In effetti per dare l'infilata il R dovrebbe quantomeno trovarsi sulla traversa 8. È importante che in questa fase gli allievi inizino a capire che senza dedicare una ventina di secondi alle posizioni, difficilmente potranno trovare le soluzioni. Se hanno compreso bene la posizione da ricercare - cioè l'infilata - potranno arrivare alla soluzione, magari non tutti...ma alcuni senz'altro: 1) Dg3+ - Rf8 (unica mossa possibile, cioè forzata) 2) Th8+ e poi si catturerà la D. Il terzo esempio sfruttiamolo come appena detto, lasciamo che riflettano, anche un minuto se occorre, e poi diamo la soluzione: 1) Axf6+ - Rxf6 (se non mangia perderà comunque la D) e poi 2) Db2+ con cattura della D. I temi tattici, se compresi e se presenti le condizioni per applicarli, OBBLIGANO sempre l'avversario alla perdita di materiale, cioè si creano le mosse “forzate”, che perdono materiale proprio in modo obbligatorio. Precedentemente, nel livello 2, hanno compreso cosa significhi avere un'avversario che lascia i suoi pezzi indifesi, e quindi come sfruttare il vantaggio catturandoli. Ma in questa lezione comprenderanno come forzare il guadagno materiale, anche perché, con il passare del tempo e delle partite giocate, le occasioni di catturare un pezzo “dimenticato” saranno sempre di meno. Altri esempi; 1) Txe5 - Rxe5 2) Ac3+ e si cattura la T poi, 1) Txf5+ - Rxf5 2) Df2+ cattura la D. Infine 1) Txd7+ - Rxd7 2) Db7+ cattura la D. Passiamo agli esercizi, tutti con l'infilata dando scacco al re.



Soluzioni

1) Tg8+ - Dg8 2) Da8+ e si cattura la D, ma è sufficiente, per vincere, anche eseguire la sequenza al contrario, solo che si rimane con la T anziché la D di vantaggio 2) Axd5+ - Rxd5 2) Db3 e si cattura la D 3) h8=D+ e promuovendo il P a D, dopo la mossa di R si cattura la D nera. 4) Dxf8+ - Rxf8 2) Th8+ e si cattura la D 5) Dxf4+ - Dxf4 2) Tf8+ e si cattura la D (il bianco in sostanza ha una T di vantaggio rispetto a prima) 6) Pg5+ e il nero se non vuole perdere la D deve mangiare il P: Se cattura con Dg5 l'infilata si fa con Ad8+, se cattura con Rg5 l'infilata di A è in d2 (in questo caso fare “l'infilata” con la D sarebbe un cambio alla pari, un errore). 7) Cg4+ - Rf5 (unica) 2) Ac2+ e si cattura l'A. 8) Cxg5 e se il R ricattura Tg3+ e si cattura la T (per il nero è meglio perdere solo un C). 9) Cd6+ - Rf6 2) Axh4+ e si cattura la D.

Il bianco v  in vantaggio grazie all'infilata.

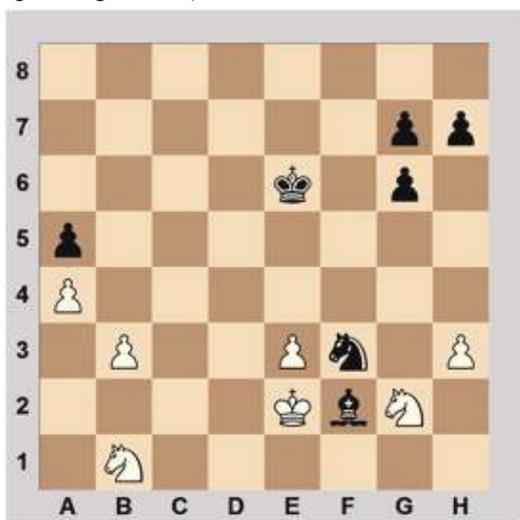


TERZA LEZIONE: l'attacco doppio 1

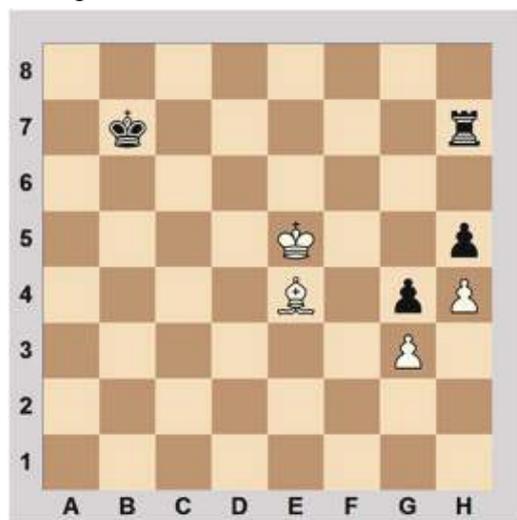
In questa lezione vedremo l'attacco doppio, un tema tattico che permette il guadagno di un pezzo o la possibilità di ottenere vantaggi nel gioco.

L'attacco doppio si verifica quando un pezzo ne minaccia contemporaneamente due del lato opposto, che si trovano indifesi oppure, anche se difesi, sono di valore inferiore del pezzo attaccante.

È uno dei modi più efficaci per ottenere un vantaggio materiale, perché la minaccia di catturare due pezzi in una volta è molto difficile da risolvere con l'unica mossa che il lato minacciato può fare nel suo turno di gioco. Possiamo dire che l'attacco doppio è sempre forte, ma lo è in modo molto maggiore se uno dei pezzi attaccati è il re. Spesso, durante il gioco, si minacciano pezzi con l'idea di catturarli, ma questo obiettivo è raggiungibile solo se il nostro avversario non se ne accorge o considerare inutile difendere il pezzo attaccato. Tuttavia, con un attacco doppio, sicuramente possiamo raggiungere un vantaggio anche nel caso in cui il nostro avversario voglia difendere i pezzi attaccati. Tutte i pezzi possono effettuare attacchi doppi, ci possono essere anche attacchi doppi verso tre o quattro pezzi contemporaneamente o anche più (attacco triplo, quadruplo etc.) ma sono casi abbastanza rari. Alcuni esempi



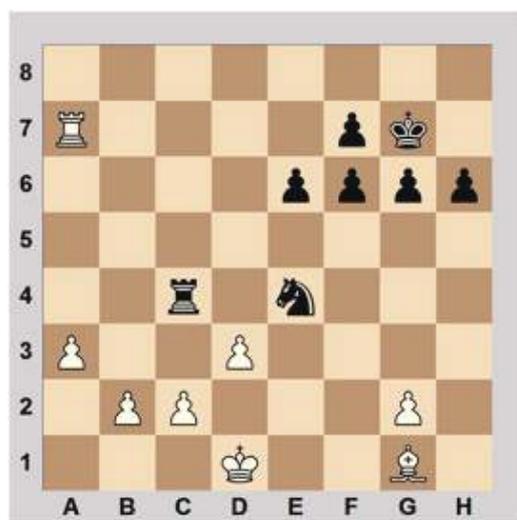
Il re attacca A e C indifesi, uno dei due sarà catturato



L'A dà scacco e contemporaneamente attacca la T



La T dà scacco e attacca anche l'A



Il P minaccia T e C (si dice anche "forchetta")

Passiamo come sempre agli esercizi, muove il bianco, ecco le soluzioni:

- 1) Cd7+ 2) Td7+ 3) Cc7 4) Cxc7+ 5) e5 6) b5 7) Df6+ 8) Dh4+ 9) Tc8

Il bianco muove e si porta in vantaggio grazie all'attacco doppio - 1

1) 

2) 

3) 

4) 

5) 

6) 

7) 

8) 

9) 

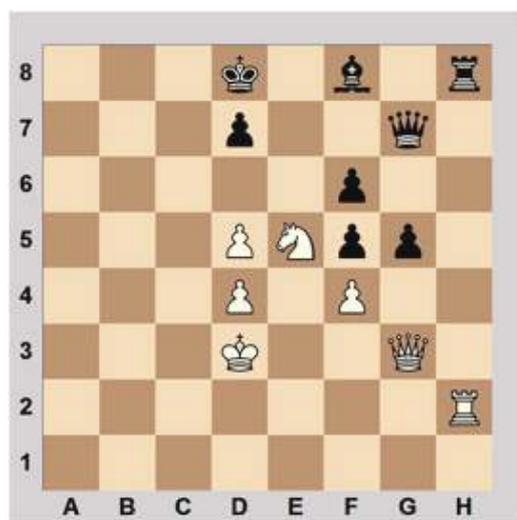
QUARTA LEZIONE: l'attacco doppio 2

Riprendiamo l'attacco doppio, ma ci soffermiamo sulla creazione del tema tattico, sottolineiamo che in alcune posizioni potrebbe non essere così visibile e immediato, ma comunque presente.

Vediamo il primo diagramma, lasciando un po' di tempo ai ragazzi per vedere se lo individuano. Poichè l'A difende la T dal re nero, è ovviamente possibile 1) Tf8+, dopodichè, dopo 1)...Rh7 si catturerà il C indifeso. Poi presentiamo il secondo diagramma, che è molto simile ma non uguale: infatti adesso alla mossa Tf8+ non seguirebbe la cattura del C, perchè risulterebbe difeso dalla sua T. Ma se interponiamo 1) Dxa7 a cui dovrà seguire TxDa7 ritorneremo nella posizione precedente (da notare che, in questo caso, può funzionare anche al contrario: prima diamo scacco, poi comunque dovrò cambiare le D per catturare il C).



Nella terza posizione appare evidente 1) Cf7+ con successiva cattura della D nera. Ma nella quarta posizione la mossa in questione non darebbe lo stesso risultato! Come potremmo fare? La T in h8 è difesa dalla D nera, ma se la catturiamo con la nostra T il nero, ricatturando, si porterebbe con la D in h8, ricreando la posizione già vista. E' anche da segnalare, in questo caso, come la ricattura da parte della D sia comunque una mossa sbagliata, perchè porterebbe alla perdita della D: per il nero conviene perdere solo la T, senza



ricatturare (ma, in ogni caso, è un vantaggio portato dall'attacco doppio). Passiamo ora agli esercizi, invitando i ragazzi a riflettere su come creare la posizione di attacco doppio, cercando di individuarlo anche se non è immediatamente evidente. Come sempre seguirà l'autocorrezione e la partita.

Soluzioni: 1) Cxb7 – Rxb7 poi Ae4+ 2) Txe5 – Txe5 poi f4 3) Axf8 – Txf8 poi Dd6+ 4) Dxh2 – Txh2 poi Rg3 5) Cxe5 – Txe5 poi f4 6) Axh8 – Rxh8 poi Cxf7+ 7) Cxd7 – Axd7 poi Axd3+ 8) Txc7 – Axc7 poi Td7 9) Cxe5 – Axe5 poi Dh5.

Il bianco muove e si porta in vantaggio grazie all'attacco doppio - 2

1) 

2) 

3) 

4) 

5) 

6) 

7) 

8) 

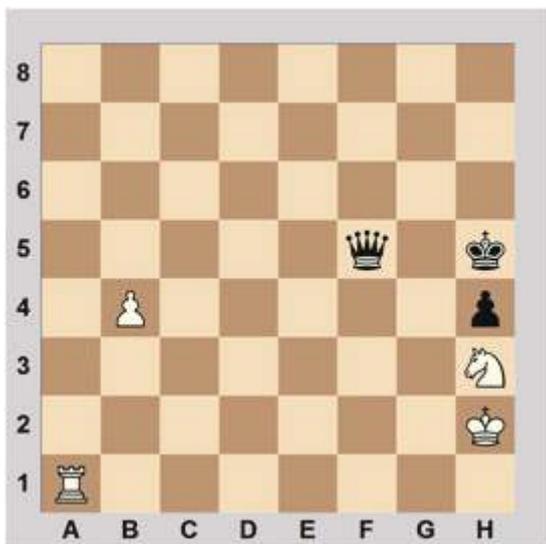
9) 

QUINTA LEZIONE: l'inchiodatura 1

Negli scacchi, una "inchiodatura" è una situazione nella quale un pezzo non può muoversi, perchè esporrebbe un altro suo pezzo alleato di maggior valore alla cattura. Quando abbiamo un pezzo inchiodato, dobbiamo verificare se: 1) si può muovere 2) quali sono le conseguenze della sua mossa. Nel digramma vediamo che il cavallo bianco subisce **un'inchiodatura relativa**, poichè può muoversi ma permetterebbe la cattura della D bianca da parte della T nera. Anche il C nero è inchiodato dall'A bianco, ma in questo caso abbiamo **un'inchiodatura assoluta**, in quanto muovere il C sarebbe mossa irregolare.



L'inchiodatura si produce quando 3 pezzi si trovano sulla medesima colonna, traversa o diagonale: il pezzo attaccante, il pezzo attaccato o inchiodato e il pezzo che risulterebbe esposto alla cattura (se quest'ultimo pezzo è il Re abbiamo sempre un'inchiodatura assoluta).. L'inchiodatura può essere realizzata solo da D, T o A. Nel secondo esempio: 1) Ab2! Inchioda la T sul R in h8, quindi la cattura della T sarà inevitabile, poichè non può muoversi (è assoluta) e addirittura, in questo caso, non può nemmeno essere difesa. A qualunque



mossa del nero seguirà Axd4. Diagramma 3, 1) Ta5! La D è inchiodata, può ancora muovere lungo l'orizzontale ma non potrà sfuggire alla cattura. Infine 1) Ta8! inchioda il C che sarà catturato alla mossa successiva.

Passiamo agli esercizi, tutti su inchiodature assolute, ecco le soluzioni: 1) Td1 2) Ag2 3) Ab2 4) Ae2 5) Ad1 6) Ab5 7) Tg3 8) Db3 9) Ah4 ad ogni mossa del nero può seguire la cattura del pezzo inchiodato con conseguente ottenimento di vantaggio materiale.

Il bianco muove e si porta in vantaggio grazie all'inchiodatura - 1

1) 

2) 

3) 

4) 

5) 

6) 

7) 

8) 

9) 

SESTA LEZIONE: l'inchiodatura 2

Se l'inchiodatura è **relativa** il modo di sfruttarla, cioè di ottenere vantaggio materiale, ha bisogno di una maggiore analisi, di una sequenza di mosse prevista leggermente più in profondità. Vediamo il primo esempio: qui l'A è già inchiodato, perchè se si muovesse la T nera, che risulta indifesa, sarebbe catturata. Ma non possiamo trarre vantaggio immediatamente, dobbiamo prima attaccarlo con 1) Ab5, poichè a questo punto potrà seguire la sua cattura, oppure ad 1) ...Axb5 il bianco catturerà la T dando scacchetto! Anche nella posizione 2 il C nero subisce un'inchiodatura relativa sulla sua D, ma catturare subito il C con l'A non porterebbe vantaggio, bisogna sfruttare l'inchiodatura con 1) e5, quindi il C non potrà sfuggire alla



cattura da parte del pedone! Nel terzo diagramma, come sfruttiamo l'inchiodatura? 1) Tf1 e il C nero, attaccato due volte, non potrà essere salvato. Poichè è un'inchiodatura relativa, potrebbe muoversi certo... ma dietro di lui troviamo la D nera INDIFESA, che verrebbe catturata da quella bianca. Facciamo sempre riflettere gli alunni, chiedendo loro di trovare nelle posizioni presentate quali sono gli elementi presenti, cioè dov'è l'inchiodatura, e poi trovate insieme l'altra componente, che è quella inerente al suo sfruttamento,



la mossa che porterà al vantaggio materiale. Nell'ultimo: 1)b3! Il C nero non può scappare. Passiamo agli esercizi, nei quali il nero si trova già con un'inchiodatura da sfruttare, per cui la mossa del bianco sarà quella di sfruttamento. Fate loro scrivere le tre mezze mosse, giungendo al vantaggio materiale.

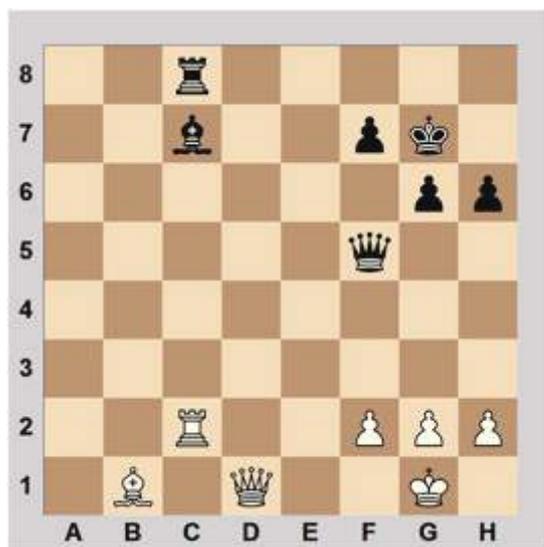
Soluzioni: 1) Tc1 2) Df2 3) b5 4) Cc3 oppure f3 5) Dg2 6) b4 7) f6 8) Cd5 9) Ag7

Il bianco muove e si porta in vantaggio grazie all'inchiodatura - 2

- 1) 
- 2) 
- 3) 
- 4) 
- 5) 
- 6) 
- 7) 
- 8) 
- 9) 

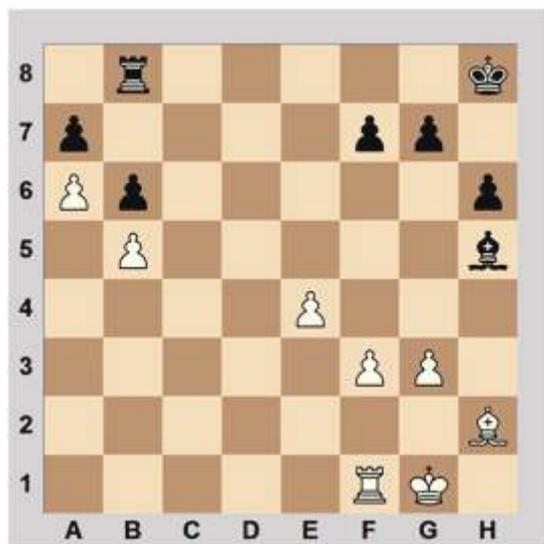
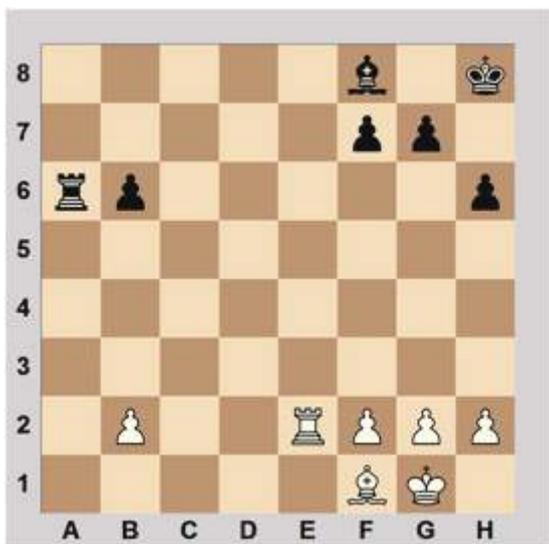
SETTIMA LEZIONE: l'attacco di scoperta 1

Con l'attacco di scoperta introduciamo il primo motivo tattico che si basa sull'azione combinata di due pezzi, poichè finora abbiamo preso in considerazione motivi tattici basati sull'azione di un singolo pezzo. I motivi tattici basati sull'azione di due pezzi sono armi assai efficaci, perchè la partecipazione di due pezzi aumenta il numero di case della scacchiera poste sotto controllo durante l'azione. I prossimi temi simili saranno lo scacco di scoperta e lo scacco doppio. L'attacco di scoperta è l'attacco contro un pezzo nemico effettuato da un pezzo non mosso, la cui linea d'azione è stata aperta mediante lo spostamento di un pezzo alleato. Evidentemente, l'attacco di scoperta (cioè dato dal pezzo che non si muove) può essere effettuato soltanto dalle figure con movimenti lineari. Nella posizione del primo diagramma il bianco effettua un attacco di scoperta giocando 1) Axh5. Il Nero non può catturare l'Alfiere, perdendo quindi il Cavallo, poichè viene a trovarsi con la Donna minacciata. Dovrà spostarla per salvarla dalla Torre bianca, e alla mossa successiva il bianco ritirerà l'A mettendolo al sicuro. Nel secondo esempio vediamo come la mossa



1) Txc7 possa restare "impunita", poichè l'attacco di scoperta dell'A bianco verso la D nera obblighi di mettere in salvo la D, anzichè ricatturare la T in c7. L'attacco di scoperta è utile anche nel caso in cui non si catturi immediatamente un pezzo, ma lo si minacci senza che quest'ultimo possa essere difeso..

Vediamo come: nel terzo esempio, 1) Te8 è decisiva attaccando contemporaneamente l'A in f8 e, di scoperta, la T in a6: qui il nero non potrà salvarsi dalla perdita di materiale. Nel quarto diagramma la mossa



vincente è 1) g4, poichè il P scopre l'attacco del suo A verso la T nemica. Passiamo agli esercizi, segnaliamo qui solo la prima mossa da trovare, diamo all'insegnante il compito di prevedere il seguito naturale delle soluzioni: 1) Axa6 2) Txx4 3) Axa6 4) Ad3 5) Cf4 6) c4 7) Td6 8) Re6 9) Ac3.

Il bianco muove e si porta in vantaggio grazie all'attacco di scoperta - 1

1) 

2) 

3) 

4) 

5) 

6) 

7) 

8) 

9) 

Il bianco muove e si porta in vantaggio grazie all'attacco di scoperta - 2

1)

2)

3)

4)

5)

6)

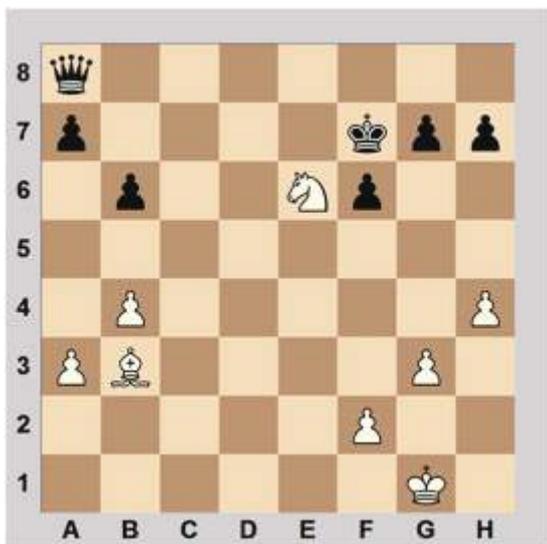
7)

8)

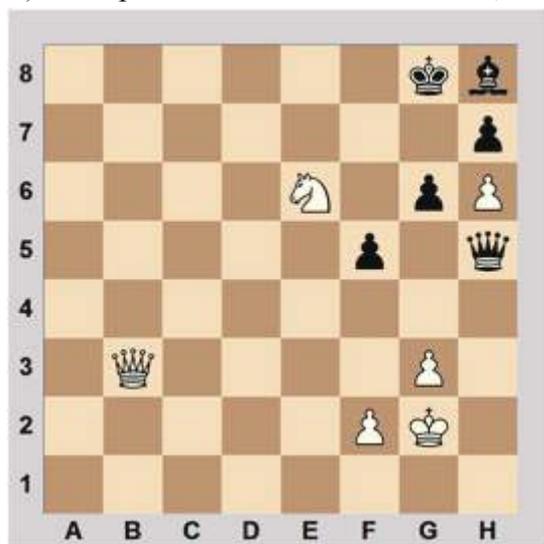
9)

NONA LEZIONE: lo scacco di scoperta 1

Lo scacco di scoperta è un tema tattico simile all'attacco di scoperta: la differenza sta nel fatto che lo scacco viene dato dal pezzo che non viene mosso, mentre nell'attacco di scoperta con scacco, il pezzo che dà lo scacco è quello che si è mosso. Vediamo un esempio: Cc7+ e la D nera non potrà salvarsi, perchè nonostante l'attacco del C possa sembrare facile da parare, è scacco al Re! Generalmente, lo scacco di scoperta è un attacco molto forte, perchè il pezzo "scoprente" potrebbe avere diverse mosse a disposizione, oltre tutto senza la possibilità di essere catturato perchè l'avversario sarà obbligato a difendersi dallo scacco. Secondo esempio: 1) Cc6+ lo scacco viene dato dalla D bianca, per cui il nero dovrà giocare una mossa di difesa permettendo la successiva Cxb8 con guadagno della D. Meno forte, ma ugualmente utile, poteva essere



Cxg6+ guadagnando un pedone e una T in cambio di un solo C. In tutti i casi vediamo che il C avrebbe avuto una mossa utile senza possibilità di essere catturato, Errate sarebbero Cxd7+ e Cxf7+ perchè in entrambi i casi il R nero si toglierebbe dallo scacco catturando il C. Terzo esempio, facciamo riflettere i ragazzi: 1) Axa6+ sembra naturale, perchè guadagna un C, ma è molto meglio 1) Ab5+, perchè, anche dopo D e6, si catturerebbe comunque la D. Vediamo infine: 1) Cf4+ porterebbe alla cattura della D, ma c'è



di meglio! 1) Cg5+ o Cd8+ portano allo scaccomatto 1) ...Rf8 (unica) 2) Df7#. Quante possibilità! Facciamo gli esercizi, muove il bianco e in alcuni casi arriva a dare scaccomatto grazie allo scacco di scoperta.

Soluzioni: 1) Txxg7+ (non x b7! Lì mangerebbe il Re!) 2) Ae5+ 3) Ad6+ 4) Cb5+ 5) d6+ 6) e6+ 7) Ad5# 8) Cd3+ 9) Cf6+ - Rh8 (unica) a cui segue Th7# (Non serve a niente dare scacco al re in f8 con l'alfiere, e soprattutto quando abbiamo uno scacco matto "obbligatorio" in due mosse è sempre la soluzione migliore!).

Il bianco si porta in vantaggio (o vince) grazie allo scacco di scoperta - 1

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)

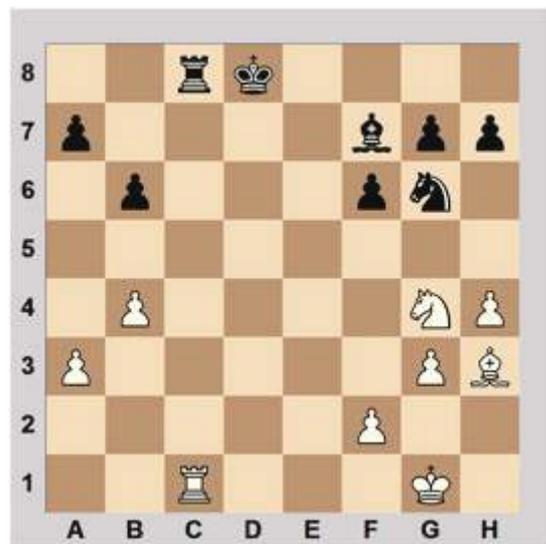


9)



DECIMA LEZIONE: lo scacco di scoperta 2

A volte lo scacco di scoperta è presente “nell’aria”, ma bisogna prima crearlo per poi, successivamente, sfruttarlo. Ripartendo dal primo esempio visto nella lezione precedente, immaginiamo come avrebbe potuto essere la posizione antecedente allo scacco di scoperta. Esso appare evidente solo dopo Txf7! Il Re non ha di meglio che catturare la T, quindi dopo Cc7+ rientreremo nell’esempio già visto. Riprendiamo quindi il discorso della creazione e dello sfruttamento, con altri esempi: la seconda posizione ha bisogno che il Re nero si porti in c8, quindi 1) Txc8+ - Rxc8 2) Ce5+ (o Ch6+) e dopo la mossa di re 3) Cxf7 catturando l’A. Se il nero rifiutasse di cadere nella “trappola”, senza cioè ricattare la T, poco importa! Avrà comunque perso una T. Nel terzo caso invece la ricattura è obbligatoria: 1) Dxc7+ - Rxc7 2) Af5+ e si catturerà il C.



Nel caso in cui il nero, per parare lo scacco, volesse difendere il R con la T, ovviamente si opererà per 3) Txf7+ - Rxf7 e poi 4) Axd3. L’importante è che gli alunni si abituino a ritrovare l’essenza di ogni tema tattico, e non è necessario che ci riescano velocemente...i tempi di apprendimento, come sappiamo, sono soggettivi. Lasciamo liberi di riflettere i ragazzi, soprattutto quando fanno gli esercizi, in modo che abbiano il tempo di “immaginare” le mosse. E’ meglio avere un foglio con due o tre esercizi tentati ma giusti,



piuttosto che 9 sbagliati, quindi riduciamo ove necessario il numero di esercizi, a seconda dei casi individuali. Ultimo esempio: 1) Cxb4 se il nero ricattura allora 2) cxb6+ con il P che va in promozione inevitabilmente. Esercizi e poi partita.

Soluzioni: 1) Cxc8 - Rxc8 - Re4# 2) Axd6 - Rxd6 - Cf4+ (catturando la T, non il C perchè vale di più!) 3) Dxd8+ - Rxd8 - Ch5+ 4) Dxd8+ Rxd8 - Ab2+ (o Ac2+) 5) Tg6# (unica mossa per difendere l’A bianco e quindi dare matto) 6) Ta6+ - Rb7 (unica) - Da6# 7) Cxb6 - Rxb6 - Af8+ 8) Cc6+ Rd7 (oppure in e8) - Ce5+ 9) f4+ - Rd4 (oppure in d5 o in d6) - Cc4+.

Il bianco si porta in vantaggio (o vince) grazie allo scacco di scoperta - 2

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)

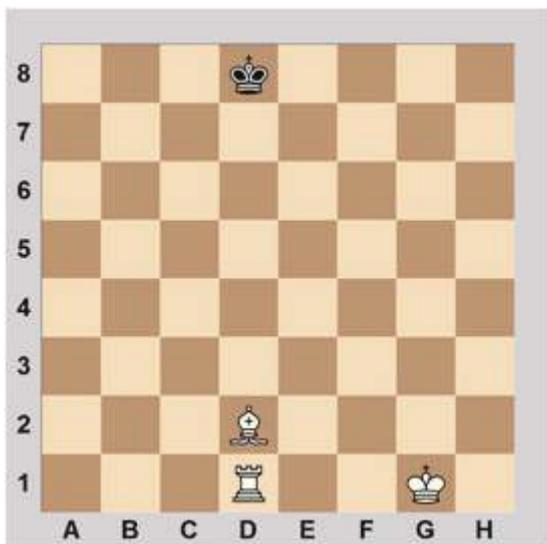


9)

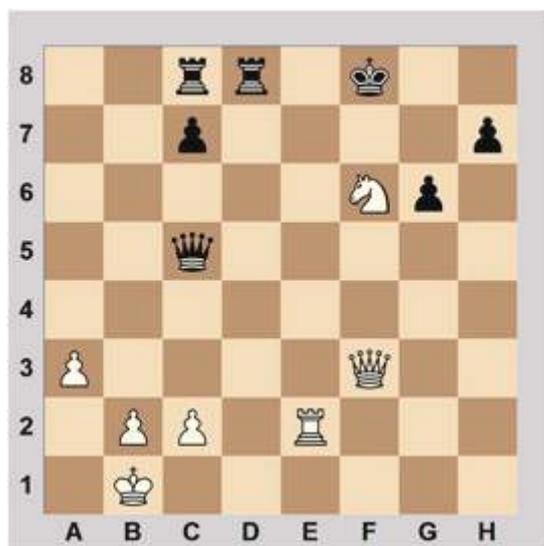
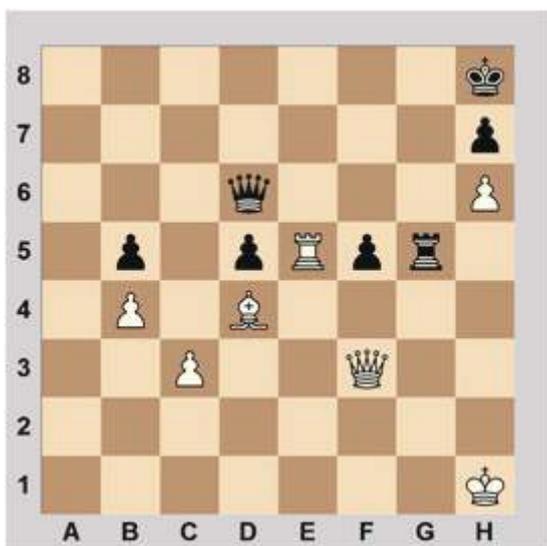


UNDICESIMA LEZIONE: lo scacco doppio

Lo scacco doppio è una tema tattico che combina l'azione di due pezzi, i quali nella stessa mossa riescono a dare scacco entrambi. E' simile allo scacco di scoperta, con la differenza che lo scacco non proviene solo dal pezzo che è stato "scoperto", bensì anche da quello che si è appena mosso. Per illustrarlo in modo essenziale guardiamo la prima posizione: 1) Ag5++ oppure Aa5++, in entrambi casi abbiamo lo scacco di scoperta da parte della T, a cui si aggiunge lo scacco dell'A. E' un tatticismo fortissimo, in quanto dopo avere ricevuto lo scacco doppio il Re è obbligato sempre a muovere per difendersi, ed entrambi i pezzi attaccanti sono immuni dall'essere catturati. Nel secondo esempio dopo 1) Ae6++, osserviamo la posizione: entrambi i pezzi bianchi sono attaccati dai pezzi neri (la T dall'A e l'A dalla T). Inoltre, il Nero potrebbe



parare lo scacco di T con la propria T o con l'A, e lo scacco d'Alfiere con la T. Ma non può fare nulla di tutto ciò, nè mangiare nè difendere! L'inconveniente sta nel fatto che il Nero può fare soltanto una mossa alla volta e deve, quindi, muovere il Re! Poichè il Re nero non ha mosse legali, è addirittura scacco matto. Nel terzo diagramma: 1) Te8++ scaccomatto. Lo scacco doppio può portare facilmente allo scacco matto, ma è senz'altro anche utile per andare in vantaggio materiale, come nel quarto caso: 1) Cd7++ e la D nera



sarà catturata alla successiva. Negli esercizi che andremo a fare, dite pure che le prime 6 sono posizioni di scaccomatto, date dal bianco grazie allo scacco doppio, nelle ultime 3 posizioni invece è solo possibile raggiungere vantaggio materiale. Se trovano solo vantaggio materiale dove invece c'era uno scaccomatto si conta errore.

Soluzioni: 1) Cf6# 2) Af4# (non in d4!) 3) Te6# (non in d5!) 4) Cxf6# (sì, il R bianco era sotto scacco) 5) Ch2# 6) Ah6# 7) Axd6++ 8) Ac6++ 9) Tb7++

Dovrebbe essere facile comprendere dov'è il vantaggio materiale nelle ultime 3.

Il bianco si porta in vantaggio (o vince) grazie allo scacco doppio

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



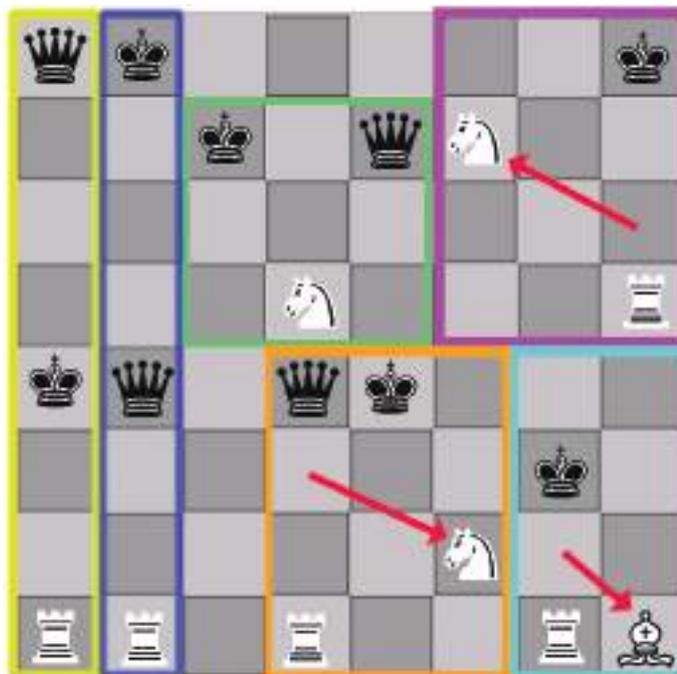
9)



DODICESIMA LEZIONE: esercizi sui temi tattici con posizioni miste

E' il momento di valutare complessivamente il lavoro svolto sui temi tattici: cosa è stato compreso e cosa no, come possono essere utili i temi tattici in partita, se sono rimasti parte del loro bagaglio tecnico e linguistico. Li sanno riconoscere, definire sulla scacchiera? E' capitato di applicarli in partita? Chiediamo ai ragazzi di descrivere a voce le loro impressioni a riguardo, magari facendo riferimento all'elenco dei temi affrontati, sintetizzati nelle loro azioni dai riquadri colorati sulla scacchiera qui sotto:

- 1) Infilata (IN) - GIALLO
- 2) L'inchiodatura (INC) - BLU
- 3) L'attacco doppio (AD) - VERDE
- 4) L'attacco di scoperta (AS) - ARANCIO
- 5) Lo scacco di scoperta (SS) - AZZURRO
- 6) Lo scacco doppio (SD). - VIOLA



Ve ne sono di più frequenti? Sicuramente l'attacco doppio lo è! Dovrebbero averlo notato. Anche le inchiodature sono molto frequenti, anche se forse è meno immediato il come sfruttarle. Fatte queste riflessioni daremo loro 12 esercizi, dove il bianco muove e va in vantaggio (oppure, in pochi casi, potrebbe dare scaccomatto). Il processo è sempre il medesimo, con la differenza che NON SAPRANNO di quale tema si tratta: dovranno valutare la posizione con attenzione e trovare la soluzione, scrivendo in modo quanto più possibile accurato (potete anche permettere l'uso di un foglio a parte).

Infine, per completare il lavoro, date il compito di indicare anche quale tema tattico hanno riconosciuto in ogni esercizio, usando le abbreviazioni riportate nell'elenco.

Sono tutte posizioni che hanno già visto, ma non diteglielo. Date loro il tempo necessario, probabilmente oggi non giocheranno tutti...

Soluzioni degli esercizi sulla pagina a fianco, la sigla del tema tattico all'inizio di ognuna:

- 1) IN Cd6+ Rf6 - Axf4+ catturando poi la D
- 2) AD Cxc7+ catturando poi la T
- 3) SS Ac6+ - Re8 o d7 - Ce5+ catturando l'A
- 4) INC Ad1 catturando poi la T
- 5) SD Cf6#
- 6) AS Cf4 catturando la T
- 7) IN Ah2+ catturando la D
- 8) INC Dg2 catturando il C
- 9) AD Dxh2 - Txf2 Rg3 catturando il C o la T
- 10) AS Cd6+ catturando la T
- 11) SD Axd6++ catturando la D
- 12) SS Ad5#.

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



9)



10)



11)



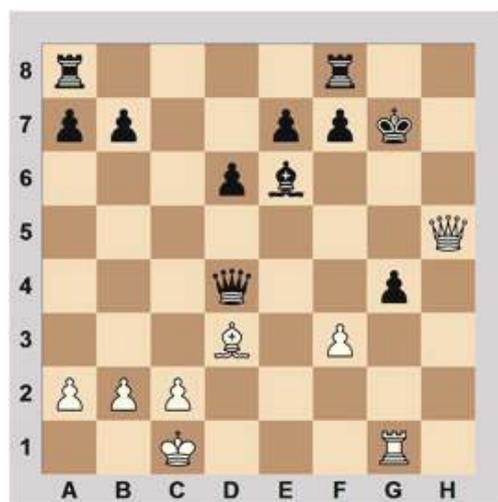
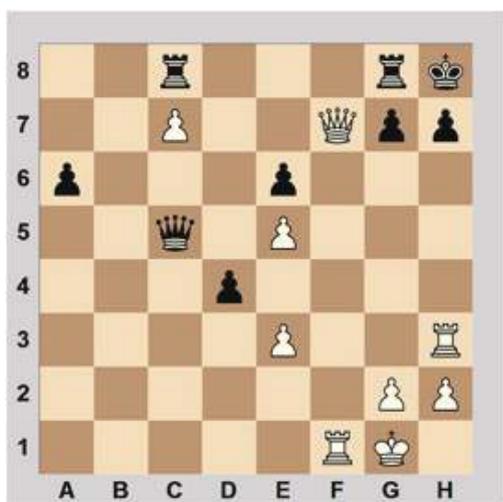
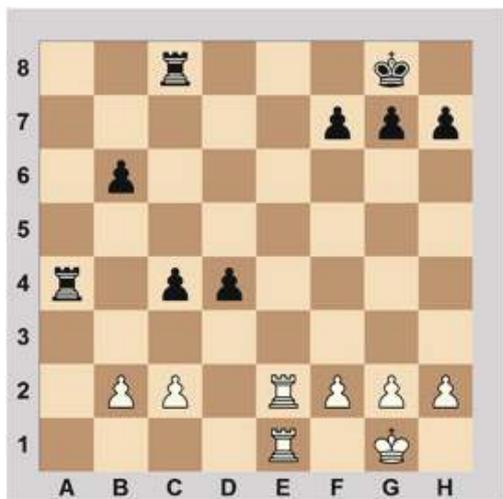
12)



TREDICESIMA LEZIONE: lo scaccomatto in due mosse 1

Anche se potrebbe non sembrare così evidente, a differenza dello scaccomatto in una mossa che ha una soluzione immediata, in due mosse la soluzione arriva dopo un'analisi più approfondita, perchè bisogna considerare anche la mossa del nero. Per rendere più facile la comprensione faremo solo esempi dove il bianco dà scacco alla prima mossa, e poi scaccomatto alla seconda. Nel primo esempio è facile individuare il primo scacco: 1) Te8+ Txe8 2) Txe8#, scaccomatto in due mosse, tutte forzate. Anche nel secondo diagramma le mosse che danno scacco sono uniche, ma possono essere invertite con lo stesso risultato:

1) Axc6+ hxc6 2) Dxc6#, funzionando anche al contrario, cioè 1) Dxc6+ hxc6 2) Axc6#.



Ma non sempre il primo scacco al Re che vediamo sarà quello giusto, ad esempio, nella terza posizione, sapendo che la prima mossa deve dare scacco, abbiamo 3 mosse possibili: Dxc6, Dxc7, Txc7. Riflettiamo insieme: facciamo vedere le prime due, ma in entrambi i casi - dopo che la D verrà catturata - vedremo che non abbiamo una mossa che dia matto IMMEDIATAMENTE DOPO. No, non sarebbe matto in due. Proviamo con la terza 1) Txc7+ - Rxc7 (unica) e poi? Sì, c'è Dh5#. Nel quarto esempio sembrerebbe naturale 1) Dh7+, ma non funziona, perchè dopo 1) ...Rf6 non abbiamo mosse CHE DIANO SUBITO SCACCOMATTO (è questo l'obiettivo: alla seconda mossa del bianco ci deve essere sicuramente uno scaccomatto sulla scacchiera, sennò abbiamo sbagliato). Semmai potremmo continuare con 2) Dh6+ ma dopo 2)...Re5 possiamo vedere che lo scaccomatto non c'è. Punto, a capo. La soluzione è 1) Dg5+ - Rh8 (unica mossa possibile) e poi 2) Th1#. Approfondiremo ulteriormente nella prossima lezione.

Diamo loro gli esercizi, la mosse vanno scritte in modo completo.

Soluzioni: 1) Td8+ Txd8 - Txd8# 2) Dxe5+ Axe5 - Axe5# 3) Da5+ Rb3 - Tc3# 4) Thf7+ Re6 - Tce7# 5) Dh7+ Rf7 - Ag6# 6) Df5+ Rh8 o g8 - Tf8# 7) De8+ Dg8 - Dxc8# (oppure ...Df8 - Dxf8#) 8) Tg8+ Rxc8 - Dh8# 9) Dh4+ Rg8 - Td8#.

Il bianco muove e dà scacco matto in due mosse - 1

1) 

2) 

3) 

4) 

5) 

6) 

7) 

8) 

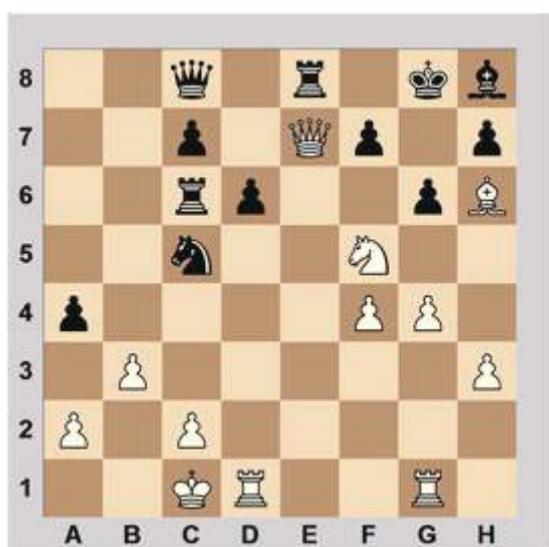
9) 

QUATTORDICESIMA LEZIONE: lo scaccomatto in due mosse 2

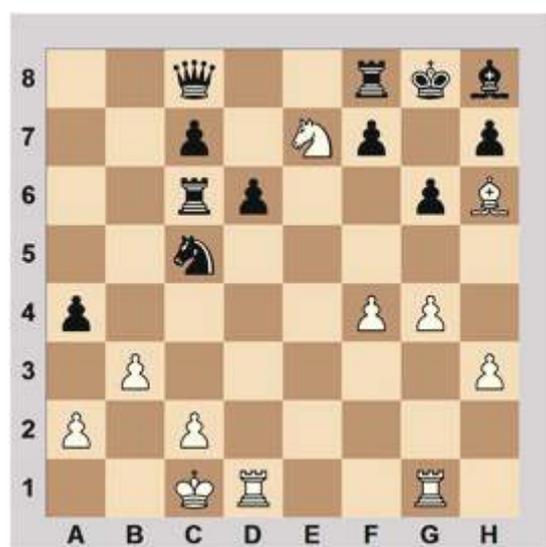
Queste ultime tre lezioni, compresa questa (l'ultima lezione faranno il torneo), sono sicuramente le più impegnative. E' necessario abituare gli alunni alla riflessione analitica, in quanto, come sappiamo, abbiamo lavorato tutto l'anno per ottenere da loro una comprensione più approfondita della scelta delle loro proprie mosse. E' questo che vogliamo insegnare, quindi non arrendiamoci, perchè la stimolazione dei processi "cognitivi" legati al gioco degli scacchi possa continuare portando dei risultati evidenti.

Resterete sorpresi nel vedere come, con questa seconda serie di esercizi sullo scaccomatto in due mosse, i loro processi di valutazione cominceranno a legarsi maggiormente alla concretezza, alla mossa logica, iniziando man mano a lasciar perdere mosse che non portino al risultato voluto.

Riprendiamo, con un unico ed articolato esempio, lo scaccomatto in due mosse, affermando che sono tutti ottenibili SOLO dando uno scacco al re già alla prima mossa. Partiamo dalla prima posizione, e poichè sappiamo che la prima mossa DEVE essere uno scacco, abbiamo solo tre possibili prime mosse e cioè: Dxe8+, Dxf7+ oppure Df8+, NON POSSIAMO PRENDERE IN CONSIDERAZIONE ALTRE MOSSE, perchè non darebbero scacco e quindi sono sbagliate. Ma come facciamo a sapere qual'è quella giusta tra quelle che danno scacco? Iniziamo a valutare 1) Dxe8+ vedendo cosa potrebbe fare il nero per difendere il R dallo scacco. Può solo catturare la D con 1)...Dxe8. A questo punto il bianco dovrebbe dare scaccomatto con la sua prossima mossa, ma se valutiamo (sempre svolgendo le mosse sulla scacchiera murale) ci accorgiamo che il prossimo scacco possibile per il bianco è solo 2) Ce7+. Continuiamo come avremmo fatto nel corso di primo livello, e chiediamo: c'è uno scaccomatto? No, il nero ha una soluzione evidente che è 2) ..Dxf7. Questo ci permette di affermare che SE INIZIAMO CON la mossa Dxe8+ LO SCACCOMATTO IN DUE MOSSE ALLA FINE NON C'E'. Allora DEVE ESSERE PER FORZA un'altra delle due mosse rimanenti, vediamo: 1) Dxf7+. Che soluzioni ha il nero? Solo catturare la D in f7 con il suo R. Adesso dobbiamo dare uno scacco che sia anche scaccomatto, quindi riproviamo a valutare insieme, ma non c'è nemmeno una mossa che dia scacco! Quindi non può essere questa la soluzione, continuiamo nell'analisi. Rimane solo 1) Df8+ e vediamo quali soluzioni potrebbe avere il nero: solo Txf8, perchè con il R non si può mangiare la D difesa dall'A bianco in h6. Quindi adesso dovremmo dare scaccomatto? Vediamo insieme, ma sapendo che deve essere una mossa che quantomeno dia scacco! Quali mosse ha il bianco che diano scacco? Solo Ce7+! E' scaccomatto? Sì, lo è! Abbiamo trovato la soluzione, che è: 1) Df8+ Txf8 2) Ce7#.



Posizione iniziale



Posizione finale

Passiamo agli esercizi, soluzioni:

1) De8+ Rd6 – Tc6# 2) Cf8++ Rh8 – Dh7# 3) Dc5+ Dd6 – Dg5# 4) Da8+ Axa8 – Tb8# 5) Te7+ Rd6 – De6# 6) Aa6+ Rb8 (o c7) – Af4# 7) Txg7+ Rxg7 – Dg4# (il C nero è inchiodato) 8) Th8+ Axb8 – Th8# 9) Dxf7+ Dxf7 – Td8# (la D nera è inchiodata)..

Il bianco muove e dà scacco matto in due mosse - 2

1) 

2) 

3) 

4) 

5) 

6) 

7) 

8) 

9) 

QUINDICESIMA LEZIONE: torneo in classe

Il torneo in classe è una piccola verifica, che senza essere troppo seria e impegnativa (ricordiamoci sempre che è un gioco), servirà per mettere in luce diversi aspetti, quali:

1) Il livello di abilità raggiunto dagli allievi 2) La rispettiva capacità di mettersi in gioco, impegnandosi 3) la gestione emotiva della “gara.

L’indicazione corretta da fornire loro, per cercare di agire al meglio, è: “Cercate di mantenere l’attenzione in modo sufficiente, in tutte le partite, tale da permettervi di fare per bene quello che avete imparato”.

Non è necessario, nè utile, porre l’accento su chi è più bravo, su chi potrà vincere etc. anche se, come sempre, è importante affermare che è senz’altro meglio vincere che perdere.

Le regole

1) Pezzo toccato pezzo mosso (ad es. se toccano un cavallo o un pedone dovranno poi muovere quello, a meno che non sia mossa irregolare. 2) Pezzo lasciato pezzo giocato (possono fare delle “prove” su dove mettere il pezzo, ma quando lasciano la mano la mossa non si può rifare). 3) Alla fine di ogni partita devono darvi il risultato e mettere di nuovo i pezzi nella posizione iniziale. 4) Se la partita non è conclusa ma il tempo è finito, si contano i punti: chi è in vantaggio di ALMENO due punti vincerà (con un punto solo di differenza è patta). 5) L’avversario con cui giocare lo stabilisce l’insegnante, ad ogni turno. 6) Se due bisticciano prendono sconfitta entrambi 7) Ad ogni partita chi vince prende 2 punti, chi perde zero, la patta dà 1 punto a testa.

La gestione del torneo

Faranno 5 partite, è meglio dedicare almeno un’ora e mezza in tutto. Gli abbinamenti, ad ogni turno, devono rispettare queste regole: 1) Non giocano due volte contro lo stesso avversario 2) A parte il primo turno, poichè partono tutti a zero punti, successivamente si cerca di abbinare i giocatori con il medesimo punteggio (oppure con 1 punto di scarto in più o in meno). 3) Il primo giocatore che nominate, per ogni coppia, giocherà con i pezzi bianchi. 4) Ad ogni turno date almeno 15 minuti di tempo, da quando iniziano, e poi date lo STOP, 5) Quando arriva lo STOP devono smettere di giocare e contare i punti, darvi il risultato, mettere a posto di nuovo i pezzi, dopodichè aspetteranno il turno successivo per sapere con chi giocare. 6) Le coppie che terminano prima dello STOP, poichè devono aspettare, potranno fare una rivincita che però non avrà valore nel torneo (non viene conteggiata).

Il tabellone

A fianco trovate un tabellone di esempio, così composto da sinistra a destra:

Colonna viola per il totale dei punti, va aggiornata dopo ogni partita per sapere quanti punti ha l’alunno
N° di tabellone, colonna verde, dove ogni giocatore ha il suo proprio numero che serve A VOI per assegnare l’abbinamento.

Il nome, sulla colonna grigia, ed eventualmente l’iniziale del cognome in caso di omonimie.

In orizzontale, in giallo, la riga dei turni (5 in tutto).

La colonna del N° avversario, in rosa, dove segneremo il numero dell’avversario incontrato ad ogni turno (per evitare di ripetere l’incontro e tenere traccia degli abbinamenti).

La colonna blu con il risultato ottenuto ad ogni incontro, che ovviamente va riempita ad ogni partita che si è conclusa.

Se i partecipanti sono dispari, ad ogni turno, scegliendo tra i giocatori con meno punti, uno di essi vincerà “a forfait”, cioè senza giocare. Segnare F nella casella del N° Avversario, e non si potrà vincere a forfait più di una volta.

Per eseguire gli abbinamenti ricordarsi di partire, sulla colonna viola, dal giocatore che ha più punti, poi scendendo abbinarlo con un suo pari punteggio, segnare subito il N° del giocatore con cui è stato abbinato sulla colonna rosa (N° Adv.- per entrambi) e farli iniziare a giocare. Proseguire poi con i rimanenti (verso il fondo potrete abbinarli anche con chi ha 1 punto in meno o in più di loro) fino all’ultimo che vincerà a forfait. Fatta la prima “discesa” di abbinamenti sulla colonna viola, ovviamente, si riparte dall’alto.

Non date troppa importanza a chi gioca con il bianco e chi con il nero, a questo livello la differenza dal fatto di iniziare prima è irrilevante.

TABELLONE DEL TORNEO

Tot. Punti	N° TAB	NOME	Turni	1		2		3		4		5	
				N° avv.	Ris.								
4	1	Ambra	2	0	17	0	15	0	F	2	4	2	
7	2	Emma	1	2	3	1	17	2	12	2	8	0	
9	3	Aldo	4	2	2	1	5	2	10	2	15	2	
2	4	Thomas	3	0	6	0	7	0	14	2	1	0	
6	5	Beatrice	6	2	8	0	3	0	7	2	16	2	
5	6	Elena	5	0	4	2	9	1	13	2	17	0	
2	7	Gregorio	8	0	9	0	4	2	5	0	11	0	
10	8	Riccardo	7	2	5	2	10	2	16	2	2	2	
4	9	Anna	10	0	7	2	6	1	15	0	12	1	
5	10	Marianna	9	2	12	2	8	0	3	0	13	1	
4	11	Loris	12	0	14	0	F	2	17	0	7	2	
5	12	Giorgio	11	2	10	0	13	2	2	0	9	1	
4	13	Francesca	14	2	16	1	12	0	6	0	10	1	
4	14	Samir	13	0	11	2	16	0	4	0	F	2	
6	15	Kiara	16	0	F	2	1	2	9	2	3	0	
5	16	Cristina	15	2	13	1	14	2	8	0	5	0	
8	17	Andrea	F	2	1	2	2	0	11	2	6	2	

Ad esempio: Emma ha il N° 2 di tabellone, al primo turno ha giocato contro Ambra (N°1) ed ha vinto (2 punti). Il secondo turno ha incontrato il N° 3, Aldo, ed ha pattato. Il terzo turno ha vinto contro Andrea, che è il N° 17 etc. Alla fine del torneo Emma ha totalizzato 7 punti e si è classificata quarta. La classifica finale vede come vincitore Riccardo, secondo Aldo, terzo Andrea etc. Nel caso in cui due o più giocatori abbiano il medesimo punteggio si dividono il piazzamento "a pari merito". Quando si leggerà la classifica finale è meglio parlare dei piazzamenti, non di chi è arrivato ultimo...ad esempio Gregorio e Thomas , in questo caso, sono arrivati quattordicesimi a pari merito, non "ultimi".