

Comitato regionale Piemonte F.S.I.



Progetto SAM - Protocollo delle 20 ore

Il protocollo ha 16 lezioni fisse di un'ora, ognuna composta da una parte teorica con esercizi, della durata massima di 30 minuti effettivi, a cui segue sempre la partita libera assistita. L'aspetto ludico può essere rinforzato, saltuariamente, dall'intervento dell'istruttore con proposte alternative alla semplice partita (simultanea, mini torneo, giochi scacchistici di vario genere).

Le 4 lezioni finali sono a libera interpretazione dell'istruttore per la parte teorica, da mantenersi fissa la parte di gioco libero. La partita libera è un momento puramente ludico, durante il quale l'istruttore interviene su esplicita richiesta degli allievi per chiarire dubbi e dare consigli (vedi protocollo delle 10 ore). La maggior parte delle lezioni prevedono, per la parte teorica iniziale, l'uso dei diagrammi. La presenza dei diagrammi è segnalata, ma sono inseriti a parte per facilitare la fotocopiatura. Tutte le lezioni sono numerate, il medesimo numero è riportato sulla pagina di diagrammi corrispondente.

Nella parte finale del documento, con il proposito di suggerire e fornire ulteriori spunti didattici, sono stati riportati gli scritti prodotti da Carlo Alberto Cavazzoni e Sebastiano Paulesu, che ringraziamo per il contributo dato.

Considerazioni di fondo

1) Il protocollo è necessario per la unificazione della didattica di tutti gli istruttori inseriti nel progetto SAM. Questa necessità è legata alla individuazione della componente METODO DIDATTICO, in fase di analisi dei dati provenienti dai test. Di fronte ad un eventuale risultato positivo, eventualità che ci auguriamo tutti, questa variabile potrebbe essere considerata determinante. Se i metodi didattici fossero molteplici ed estremamente differenziati tra loro non si potrebbe considerarla una unica variante bensì molte, rendendo impossibile la sua identificazione e collocazione e indebolendo così il risultato di tutta la ricerca.

L'individuazione dell'apporto dato dal METODO DIDATTICO, quindi, può solo avvenire se ogni istruttore adotta fondamentalmente lo stesso metodo.

2) L'utilizzo pedagogico del gioco degli scacchi è realizzato in orario scolastico, è eticamente corretto considerare che questa attività debba essere utile e coinvolgente per ogni alunno, senza discriminazioni. Lo stesso metodo didattico deve assolutamente prevedere che questo diritto dei bambini sia rispettato, escludendo a priori ciò che potrebbe non essere compreso, e quindi non adatto per definizione, da una parte di loro (vi sono casi particolari, che vengono però gestiti autonomamente dagli insegnanti).

Una seconda considerazione, più specificatamente legata al progetto di ricerca, e rivolta ai singoli istruttori, è che le classi inserite nel progetto vanno considerate interamente, poiché il risultato dell'attività scacchistica sarà indagato tramite i test che faranno tutti i loro componenti.

Questo significa che le classi devono essere affrontate nelle loro totalità, senza tralasciare neanche minimamente il coinvolgimento di tutti i ragazzi, perché sarà la risposta della classe a determinare, in senso positivo o negativo, l'esito della ricerca, non di certo i singoli allievi più spiccatamente dotati in ambito scacchistico che SONO SEMPRE LA MINORANZA, IN OGNI CLASSE.

Questa premessa va intesa profondamente, perché il seguente protocollo didattico è finalizzato al mantenimento della partecipazione integrale e costante di tutti gli allievi all'attività, anche di quelli inizialmente meno portati o motivati, sino alla fine del corso.

3) Nelle precedenti 10 ore si è lavorato fondamentalmente sulla comprensione dello scacco matto, che comporta l'acquisizione di tutte le regole di base del gioco (posizionamento iniziale e movimento dei pezzi, cattura, scacco al re, scacco matto, patta) senza indicazioni troppo specifiche da parte dell'istruttore.

tore su come comportarsi (a parte arrocco e grossolano sviluppo per i motivi menzionati) durante il gioco libero. Questa libertà nel gioco va mantenuta il più possibile, poiché la capacità tecnica degli allievi non è sufficientemente evoluta per permettere un approccio sistematico in qualsiasi settore della par-tita (apertura, medio gioco e finale) né soprattutto la loro motivazione può essere sufficiente per comprendere e applicare un qualunque tipo di consiglio strategico.

Ad esempio: possono anche acconsentire se suggerite loro di sviluppare il cavallo in f3 anziché in h3, ma a loro non resterà nulla di concreto. Questo avverrà poiché la comprensione delle maggiori possibilità di cattura e di spostamento da f3 del cavallo non fa parte della loro esperienza (nemmeno il controllo del “centro”).

Dovranno capirlo da soli, condotti da voi, facendo esperienza innanzitutto su ciò che significa “catturare”. La possibilità di analizzare il fatto che da f3 si possono controllare più case è una conseguenza del fatto che si sappia che si può catturare un pezzo, o che si può manovrare per riuscire successivamente a catturare un pezzo.

Ma questo non lo sanno ancora, poiché fino ad ora la loro attenzione è stata rivolta alla comprensione del corretto movimento di quel pezzo (la famosa elle!) e voi avete verificato che ci siano arrivati. Questo è ciò che è stato fatto, ora si tratta di imparare quali sono le cose che si possono fare con quel cavallo, partendo dalle sue funzioni più elementari, che sono le variabili di spostamento (controllo delle case) e di conseguenza la cattura, la difesa e l’attacco.

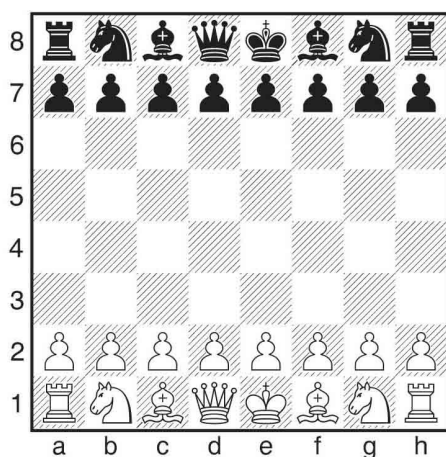
Lezioni

1) Scrivere e leggere gli scacchi

Prima di procedere con le lezioni dedicate all’attività dei pezzi insegnate loro, in modo molto conciso, come scrivere le mosse. Potranno anche imparare la simbologia base, se lo ritenete opportuno, e qualcuno potrebbe anche voler leggere una breve partita riportandola sulla scacchiera. Questa fase è però necessaria soprattutto perché possano lavorare con i diagrammi durante le lezioni successive.

Scrivere e leggere gli scacchi

Per poter annotare le nostre partite usiamo la notazione scacchistica. Per questo motivo usiamo l’esatta denominazione delle caselle e dei pezzi.



PEZZI	NOTAZIONE	SIMBOLI	VALORE
Re	R	 	nessuno
Pedone	P	 	1
Alfiere	A	 	3
Cavallo	C	 	3
Torre	T	 	5
Donna	D	 	9

Se volessimo scrivere la posizione di partenza faremmo così:

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 Cg1 a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7

Scriviamo sempre i pezzi in rapporto alla loro importanza (punti), in questo modo troviamo subito eventuali errori di comprensione o scrittura.

LA NOTAZIONE ABBREVIATA

Ogni mossa viene abbreviata, si scrive la prima lettera del pezzo e la casa d'arrivo. Se un pezzo prende un altro pezzo si interpone una x tra l'abbreviazione del pezzo e la casa d'arrivo. Se un pedone cattura un altro pezzo si scrive anche la colonna da dove è partito dato che il pedone non si scrive.

Se due pezzi uguali possono raggiungere la stessa casa bisogna definire esattamente quale pezzo muove (la notazione completa).

I segni più importanti

x	= presa/cattura	+	= scacco
0-0	= arrocco corto	#	= scacco matto
0-0-0	= arrocco lungo	=	= promozione del pedone

2) Matto in 1 - diagrammi

Per valutare se le prime 10 ore hanno avuto l'effetto desiderato (la comprensione dello scacco matto) in modo sufficiente, iniziate con i diagrammi di matto in 1. Se la media della classe ha almeno un 6 su 12 di risposte positive va bene. Considerate sempre che i casi particolari non devono tenere ferma tutta la classe, eventualmente farete qualcosa per rinforzare la comprensione dello scacco matto in modo individuale durante il gioco libero.

Come lavorare con i diagrammi

Quasi tutte le lezioni prevedono, nella prima parte, un esercizio scritto con 12 posizioni da risolvere, su un foglio A4 che consegnerete ad ogni alunno e che ad esercizio terminato (quando l'allievo avrà risposto a tutti i quesiti) vi verrà riconsegnato.

Cercate di correggere i risultati man mano che vi vengono dati, direttamente su ogni foglio, mandando subito a giocare insieme i ragazzi che hanno terminato prima (giocheranno di più). Fate mettere il loro nome sul foglio all'inizio dell'esercizio, inventatevi 2 simboli che significheranno "risposta giusta" e "risposta sbagliata" che riporterete di fianco ad ogni diagramma, durante la correzione. In tutti i diagrammi la mossa è al bianco, l'alunno scriverà la mossa di fianco al numero del diagramma.

Se non riuscissero a risolvere un diagramma meglio suggerire di proseguire con gli altri, per poi ritornare successivamente e riprovare.

E' importante badare al fatto che non si suggeriscano le risposte, tenendo distanti i ragazzi che avranno terminato prima dagli altri.

3) Impara a dare matto (T+T, D+T, corridoio)

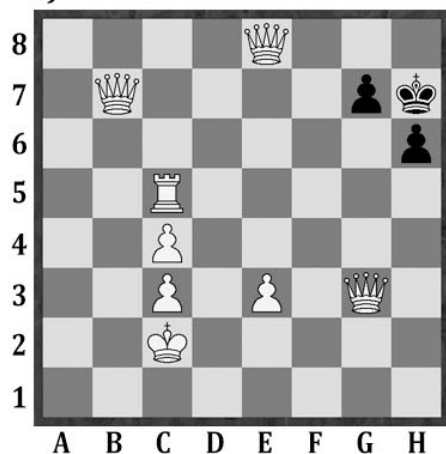
In questa lezione non si useranno i diagrammi, si spiegherà come usare i pezzi pesanti per dare matto. Dare evidenza anche al matto del corridoio. Dopo la spiegazione i ragazzi proveranno, quando entrambi ci saranno riusciti (una volta per uno avranno solo il re) e ve lo avranno fatto vedere giocheranno la partita libera.

4) Inventare un matto - diagrammi

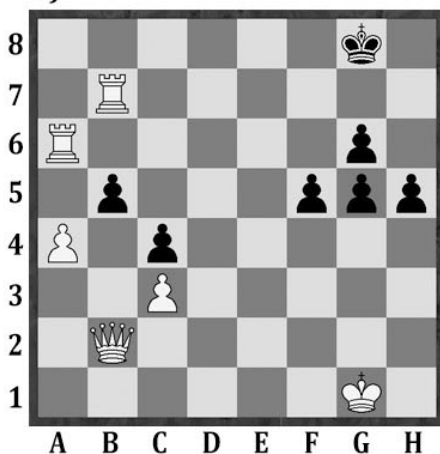
Scrivere il pezzo e la casella dove darà matto, come se fosse una mossa.

2) Il bianco muove e dà scacco matto in una mossa

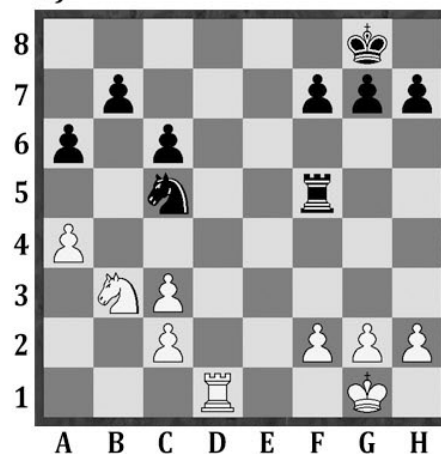
1)



2)



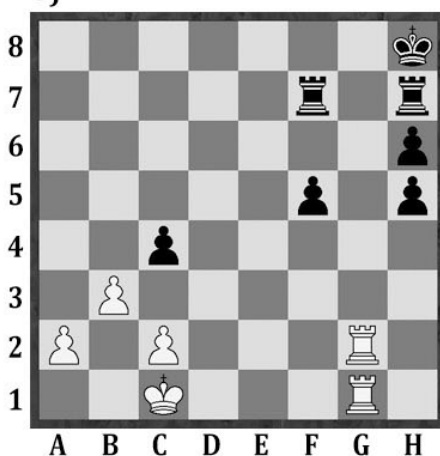
3)



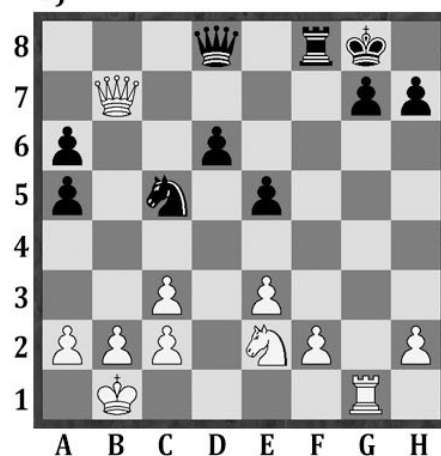
4)



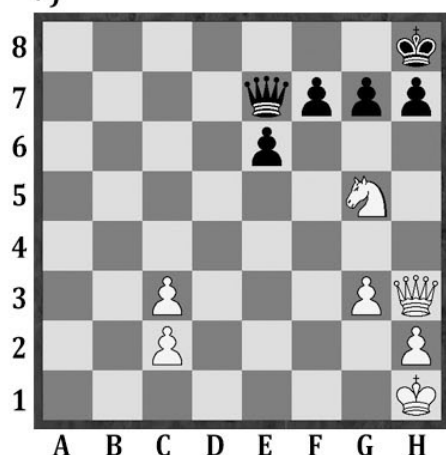
5)



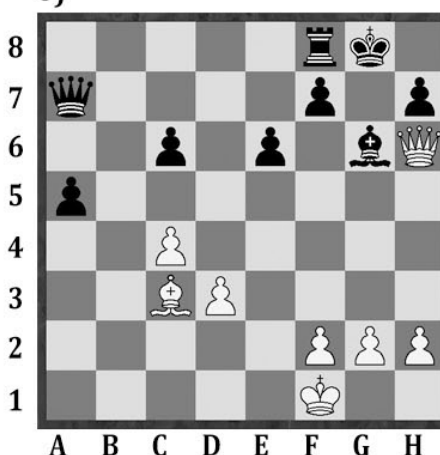
6)



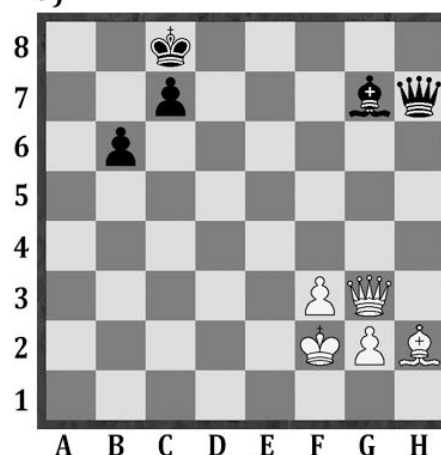
7)



8)



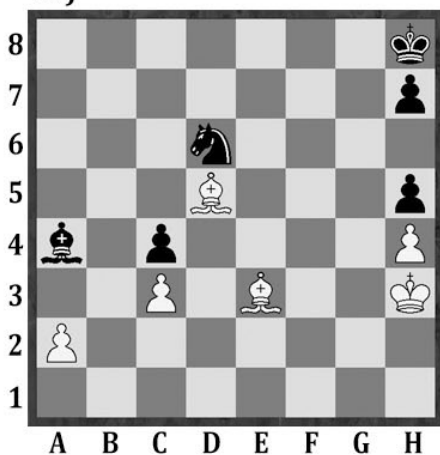
9)



10)



11)

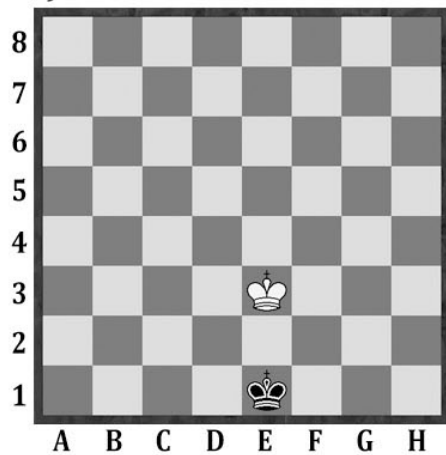


12)

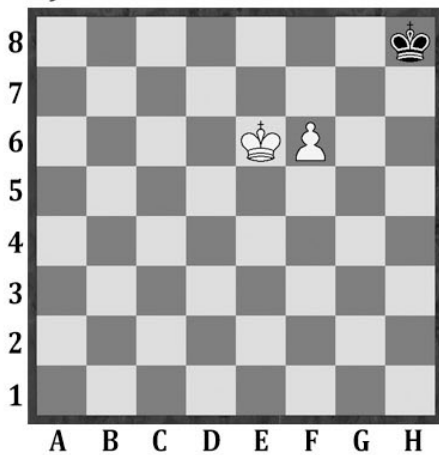


4) Inventa uno scacco matto

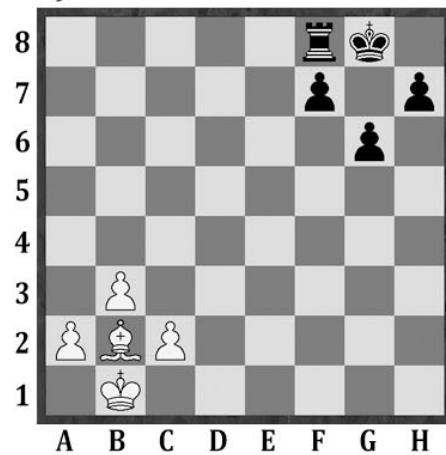
1)



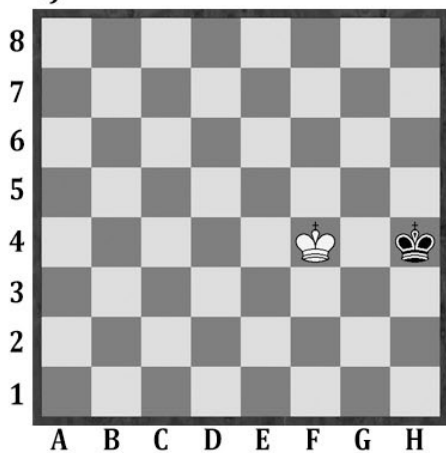
2)



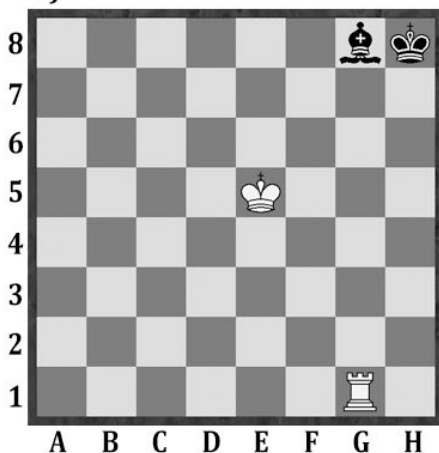
3)



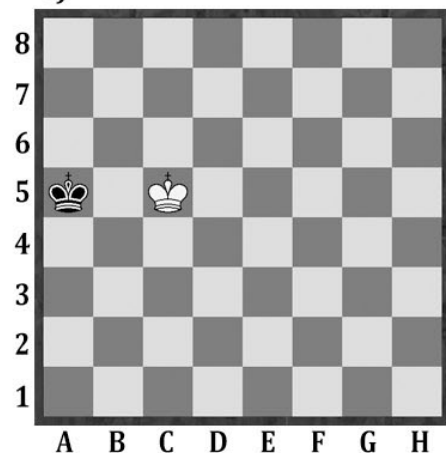
4)



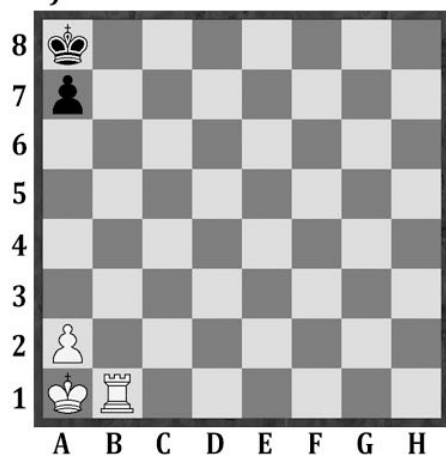
5)



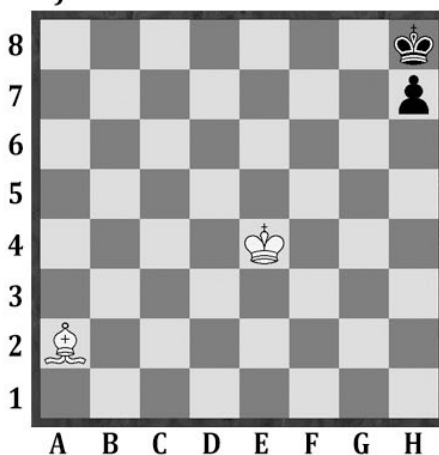
6)



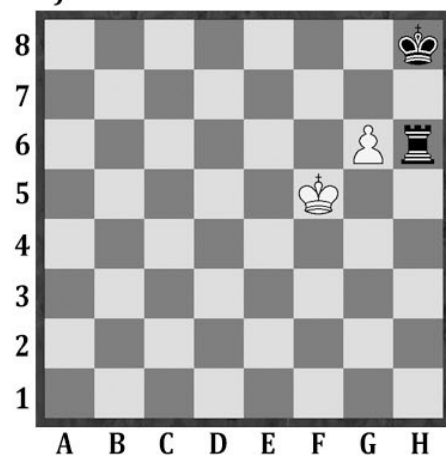
7)



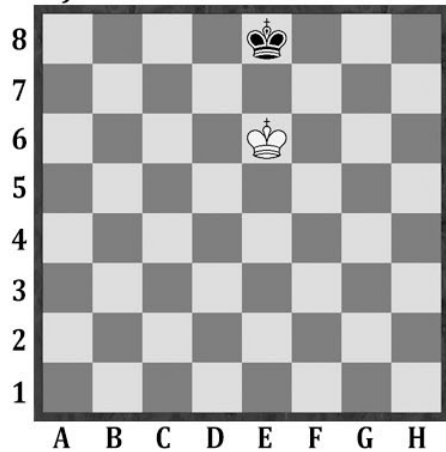
8)



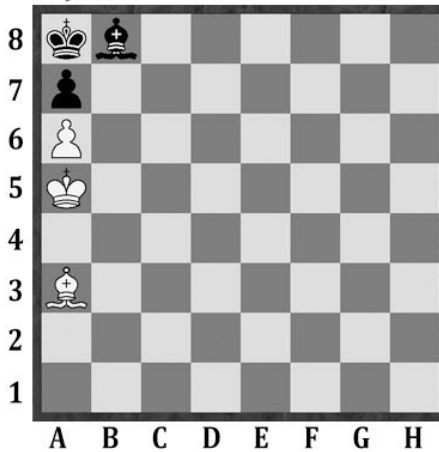
9)



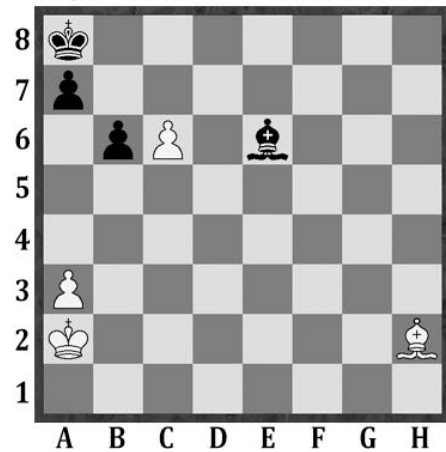
10)



11)



12)



Inizialmente la maggior parte delle partite che termineranno con scacco matto scaturiranno probabilmente da una situazione di enorme vantaggio materiale di uno dei due giocatori.

La loro prima esperienza di scacco matto in partita è una conseguenza del vantaggio materiale (non consideriamo qui i bambini che hanno già una precedente pratica scacchistica o che conoscono già lo scacco matto del barbiere etc.).

Il lavoro da fare con loro è quindi quello di valorizzare il vantaggio materiale, rendendolo il principale obiettivo di ogni partita, insieme alla comprensione e quindi alla conseguente capacità di dare scacco matto.

Tutti i diagrammi degli esercizi sono finalizzati alla stimolazione dell'abilità visuoperceptiva degli allievi, senza la quale nessun progresso potrà essere ottenuto, perché è la qualità indispensabile per ottenere la padronanza dei propri pezzi, mettendoli successivamente in relazione con quelli dell'avversario.

Questo processo viene proposto inizialmente a livello di una mossa, quando si tratta di catturare direttamente o spostare il pezzo attaccato per salvarlo 1) scappo, per passare al livello di due mosse quando si considera la difesa del pezzo attaccato con l'impiego di un secondo pezzo 1) difendo...mangi 2) mangio.

Per valorizzare il concetto di vantaggio materiale, infine, può essere utile insegnare ai ragazzi il conteggio dei punti sulla scacchiera per stabilire chi ha vinto, ma solo quando il tempo della partita è terminato e lo scacco matto non si è verificato. Con 2 o più punti di vantaggio si vince (punteggi teorici escluse ovviamente), con uno solo è patta. In questo modo ogni partita avrà una conclusione, e come in ogni gioco che si rispetti si saprà come è andata a finire.

La riflessione che dovete proporre è che dalla somma di ogni piccola mossa, quando appunto possiamo perdere materiale senza considerazione di quello che sta avvenendo, scaturisce il risultato finale.

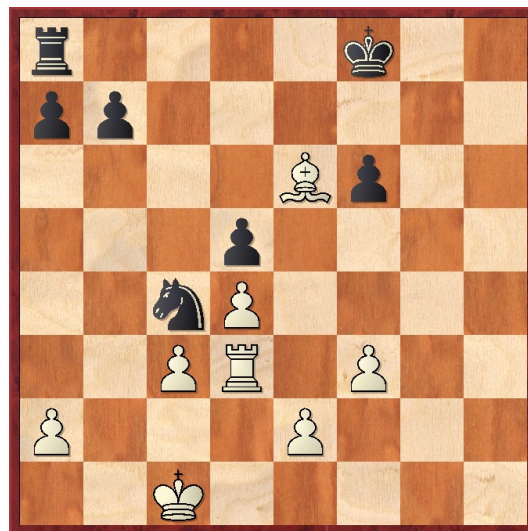
5) Esercizio di bilancio del materiale

E' utile per esercizi sulla somma e relazioni d'ordine, per le capacità di calcolo, per apprendere una regola (come quella di quantificazione del materiale: D=9, T=5, C=A=3, P=1) ed applicarla in una situazione concreta (posizione) e per esercitare all' utilizzo delle simbologie matematiche "<,>=".

N.B. Dopo aver effettuato il bilanciamento, e quindi confrontato i "valori bianchi" e i "valori neri", si ricorda di non omettere mai che si sta parlando di vantaggi/svantaggi/parità materiale.

Una scorretta comprensione di questo elemento potrebbe risultare da ostacolo quando si tratterà il "valore relativo dei pezzi".

Si consiglia di dedicare una lezione teorica su questo argomento, assegnando agli alunni il compito di scrivere il calcolo su un foglio (come nell'esempio a fianco), a fronte di una o più posizioni giocate in partita libera o proposte dall'istruttore,



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.

6) Esercizio con la piramide dei numeri/pezzi - diagrammi

Segnaliamo anche una attività di matematica che ha dei chiari punti in comune con questo tipo di processi: cosa mi serve per fare una cosa, che effetto avrebbe una possibile scelta.

E' la Piramide dei numeri, molto adatta per attività aritmetiche e di avviamento al pensiero algebrico nella Scuola Primaria. Questa attività può essere eventualmente proposta ai docenti della classe.

L'idea è tratta dai materiali del progetto ArAL (<http://www.aralweb.unimore.it/on-line/Home.html>) - Università di Modena e Reggio Emilia.

L'idea base è molto semplice: con dei "mattoni" si possono fare "costruzioni" a forma di piramide. Su ogni coppia di mattoni affiancati si appoggia un altro mattone. La 'Regola' per sviluppare la costruzione è: il mattone in alto contiene la somma dei due numeri che figurano nei mattoni che lo sostengono. La minima piramide è di due piani, come questa:

5
2 3

Per dare una connotazione scacchistica all'esercizio e metterlo in relazione alla lezione precedente sono stati creati dei gradini di $3 + 1$, con un utilizzo simile alla piramide matematica.

L'allievo dovrà scrivere il simbolo del pezzo mancante per equilibrare le somme.

7) Catture semplici (che pezzo indifeso puoi catturare?) - diagrammi

12 posizioni per la cattura semplice di un pezzo indifeso, con questo esercizio inizia la fase di stimolazione visuo percettiva.

8) Catture semplici 2 (quale pezzo indifeso è meglio catturare?) - diagrammi

Come il precedente, con la differenza che dovranno operare una scelta catturando il pezzo di maggior valore.

9) Difesa semplice (hai un pezzo che sta per essere catturato, dove lo sposti per non fartelo mangiare?)

Difendere il pezzo attaccato con unica possibilità di spostarlo

10) Difesa con copertura (hai un pezzo che sta per essere catturato, con che mossa puoi difenderlo?)

In queste posizioni non è possibile salvare il pezzo spostandolo perchè verrebbe ugualmente catturato, ma si può difenderlo.

Lo scambio favorevole o sfavorevole si affronta con un semplice conteggio matematico.

Sappiamo che questo è un approccio puramente scolastico, quando andranno al circolo scacchistico impareranno che non è sempre così.

Per adesso questa è una certezza, che serve come punto di riferimento per permettere ai ragazzi di operare delle scelte, grazie alla presenza di punti fermi, stabiliti, senza i quali nessun processo di calcolo può essere iniziato.

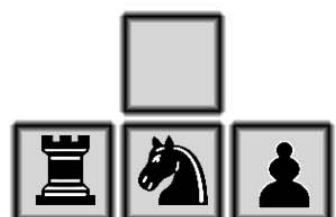
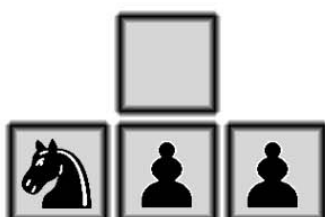
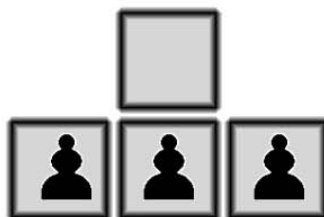
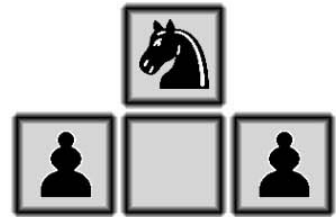
Ricordiamoci che è tutto finalizzato allo scacco matto, e che vincere non è uguale a perdere...non è la stessa cosa.

La riflessione che dovete portare in classe è che la loro concentrazione deve essere utilizzata proprio al controllo del materiale, perché non si facciano mangiare i pezzi senza fare niente per evitare di andare in svantaggio. Dovranno fare esperienza del fatto che effettivamente un cambio tra pezzi di pari valore è paritario, se i pezzi sono di valore differente può essere vantaggioso o svantaggioso. Non devono evitare sempre il cambio dei pezzi e nemmeno cercare di evitare la cattura con la sola opzione "fuggire", che è sempre la più usata.

Prima di fornire loro il lavoro con i diagrammi, fate sempre degli esempi chiari alla murale perché possano capire cosa state dicendo e che cosa state cercando di ottenere da loro.

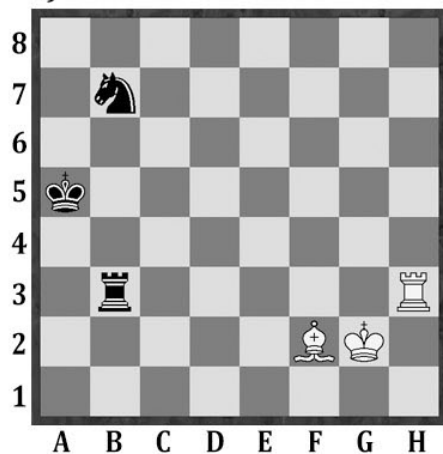
6) Scrivi il simbolo di un pezzo, nel quadratino vuoto, per equilibrare i valori tra le tre caselle sotto e la casella sopra.

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

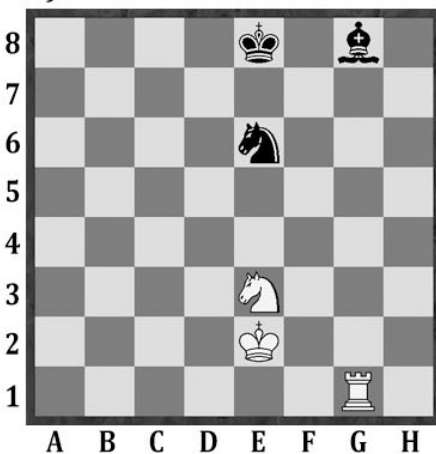


7) Che pezzo indifeso puoi catturare?

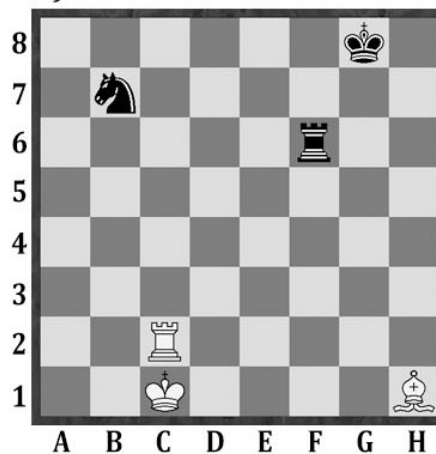
1)



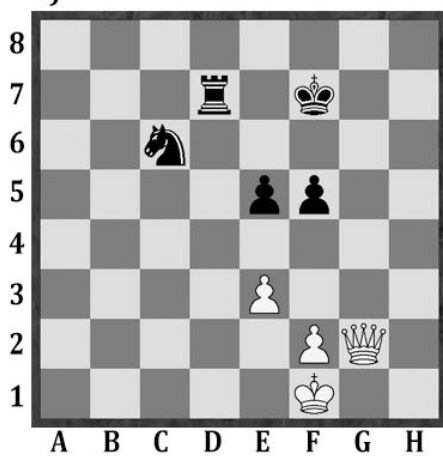
2)



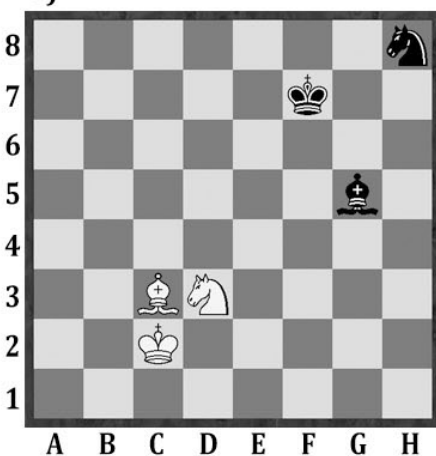
3)



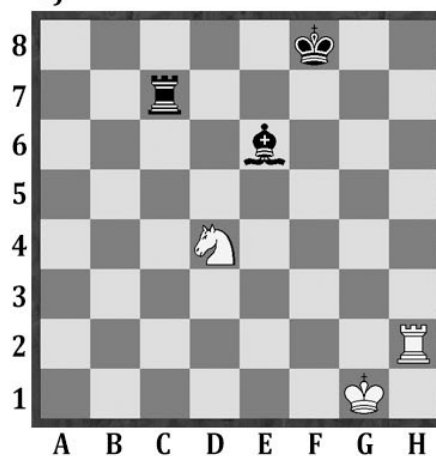
4)



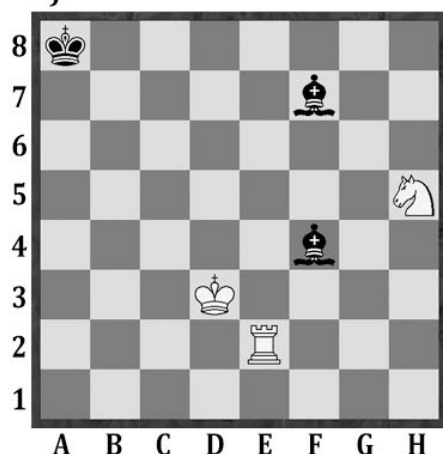
5)



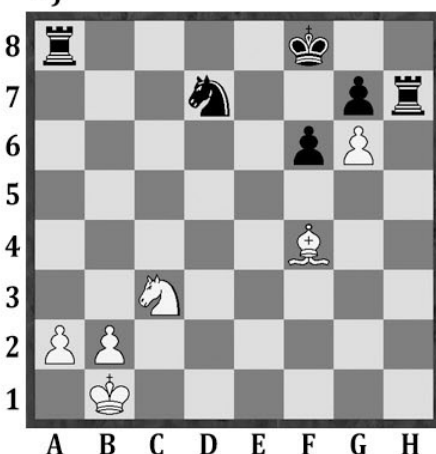
6)



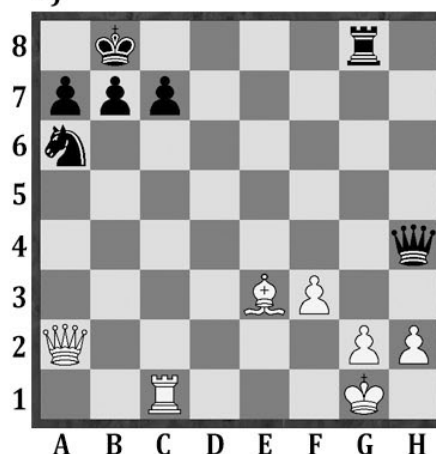
7)



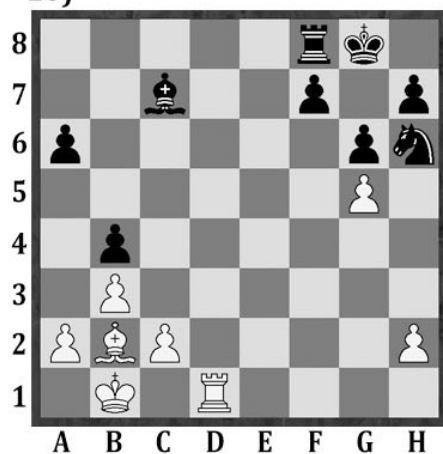
8)



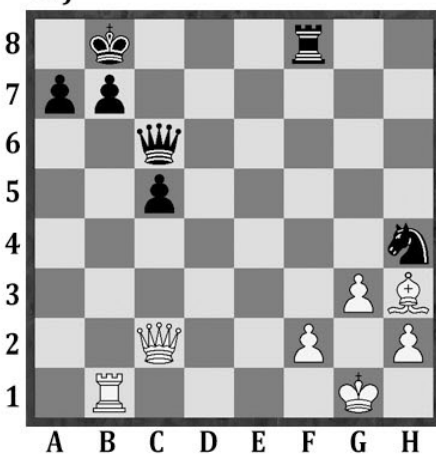
9)



10)



11)



12)

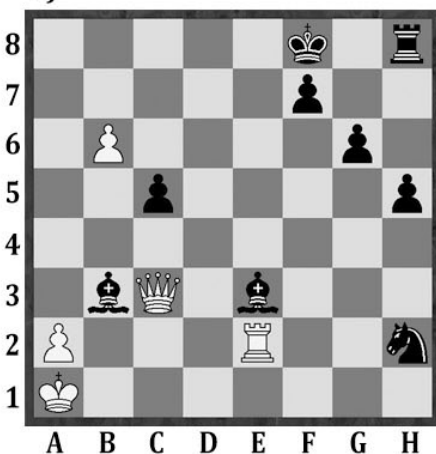


8) Quale pezzo indifeso è meglio catturare?

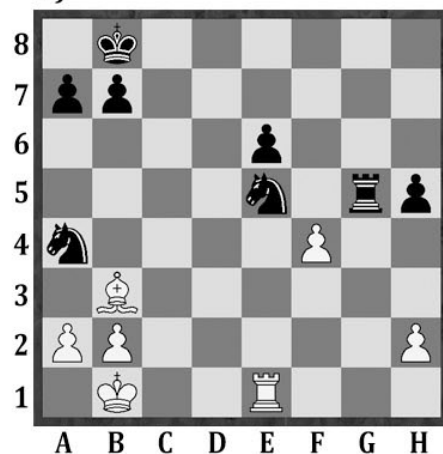
1)



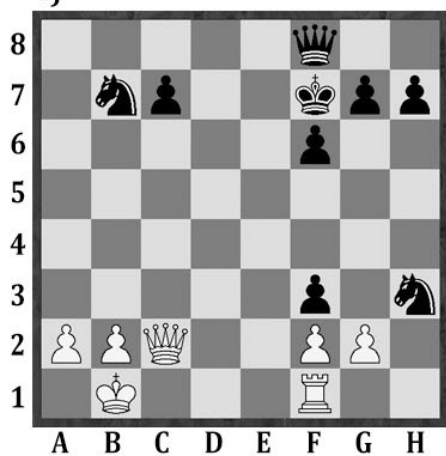
2)



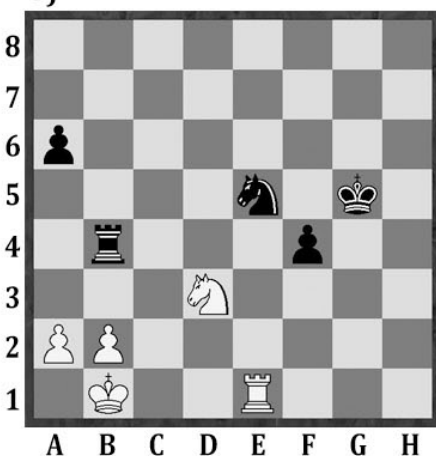
3)



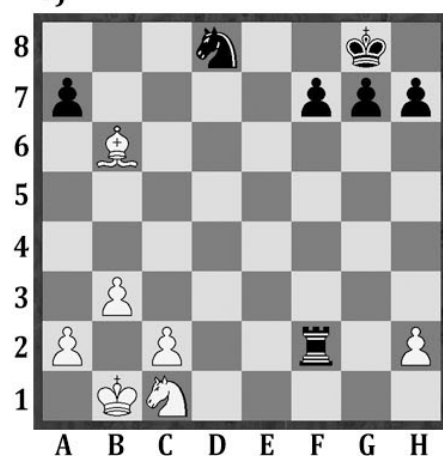
4)



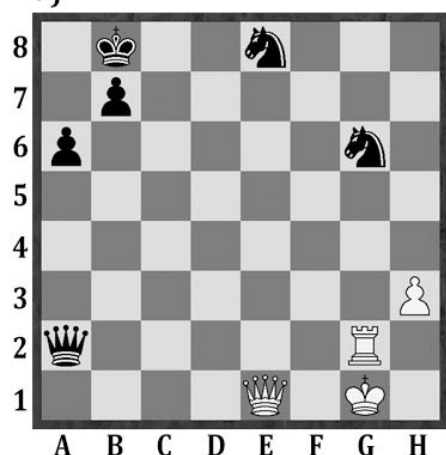
5)



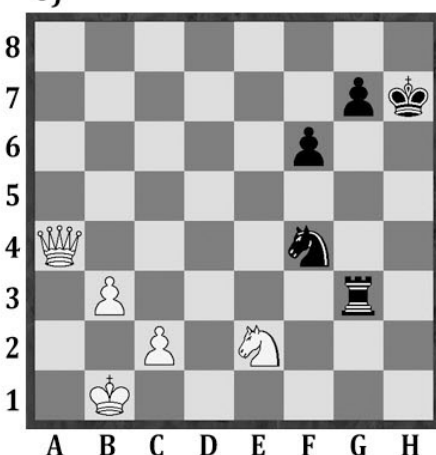
6)



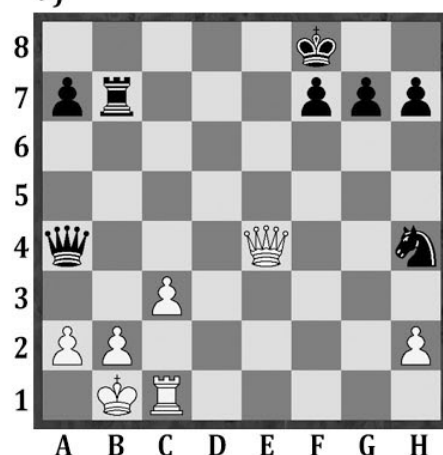
7)



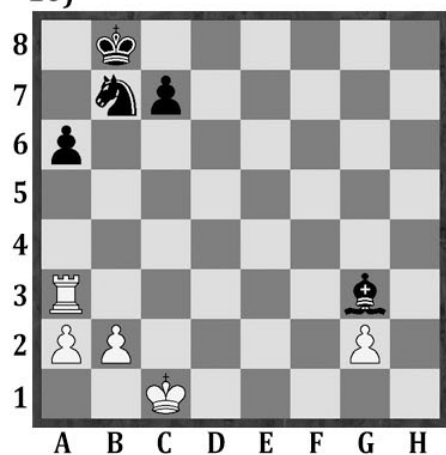
8)



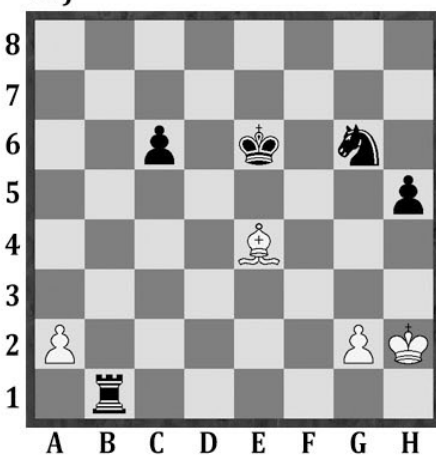
9)



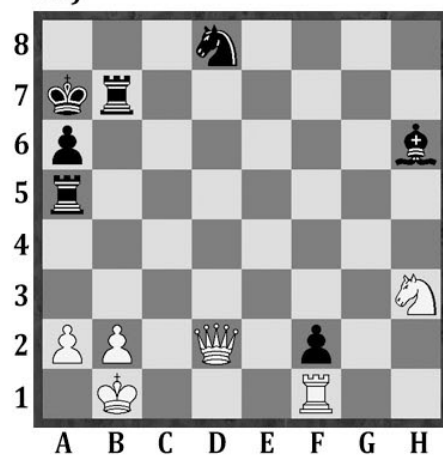
10)



11)

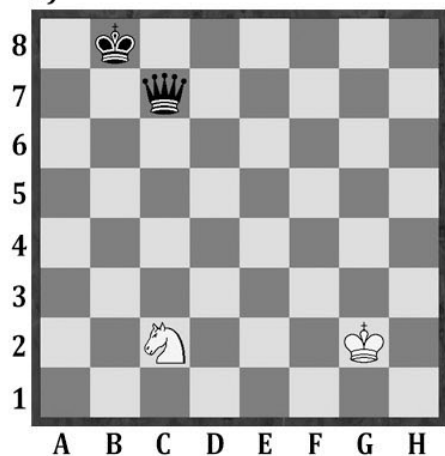


12)

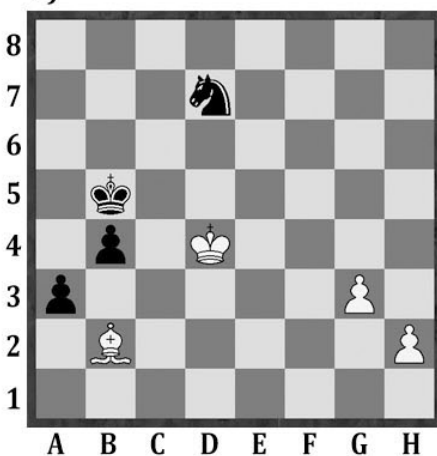


9) Hai un pezzo che sta per essere catturato, dove lo sposti per non fartelo mangiare?

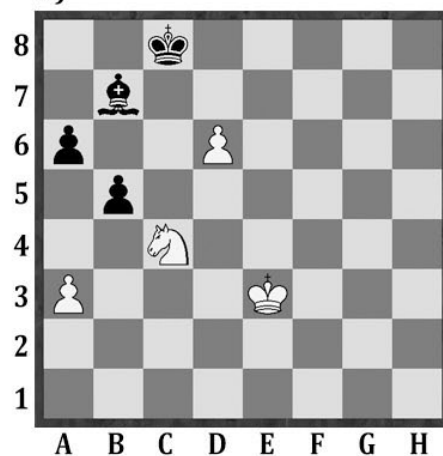
1)



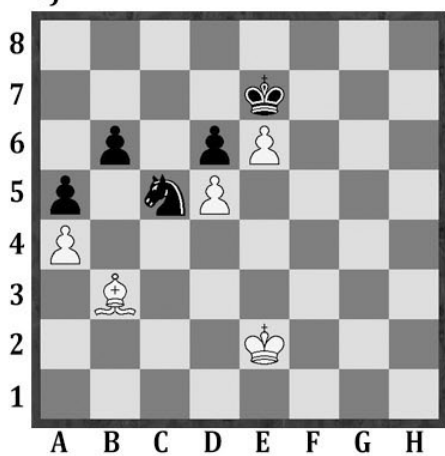
2)



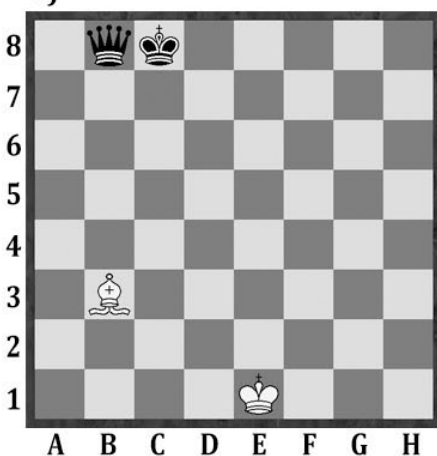
3)



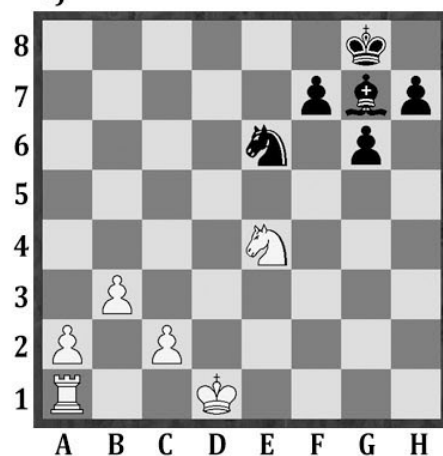
4)



5)



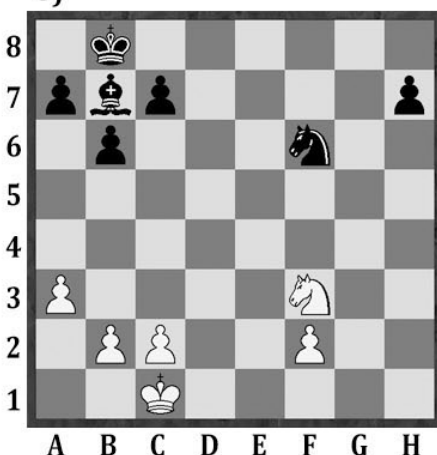
6)



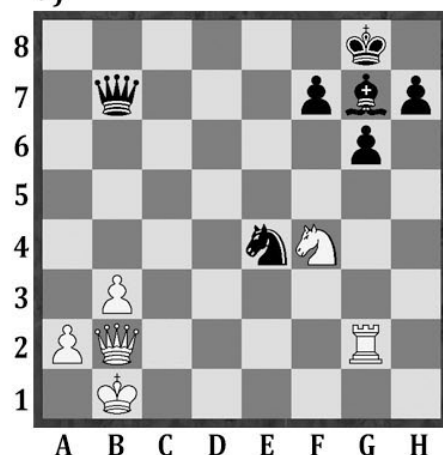
7)



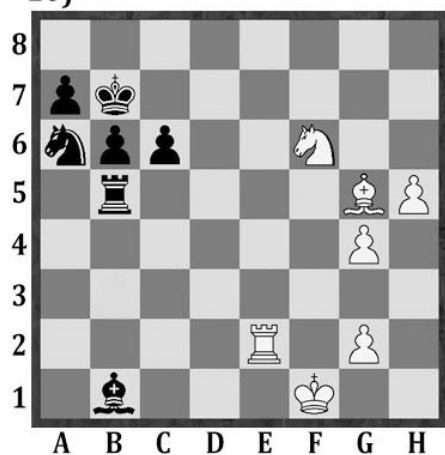
8)



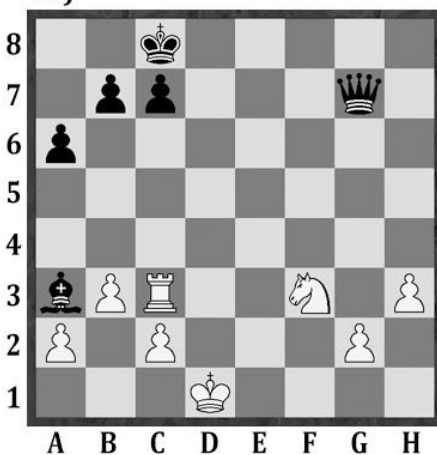
9)



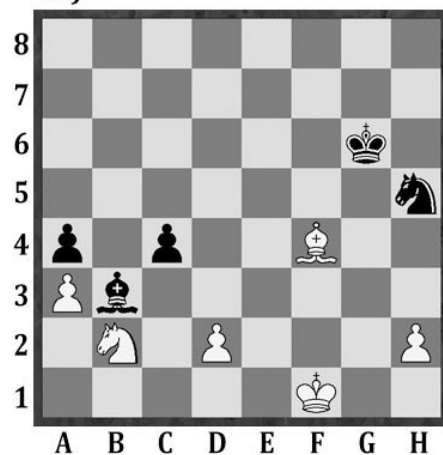
10)



11)

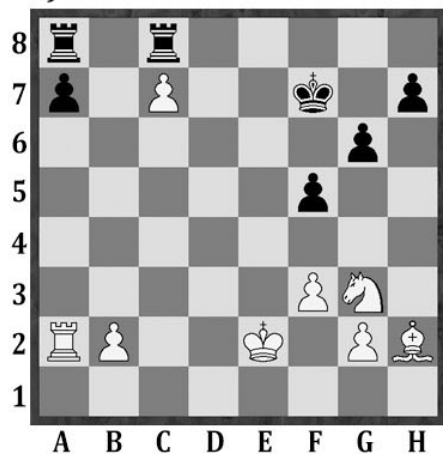


12)

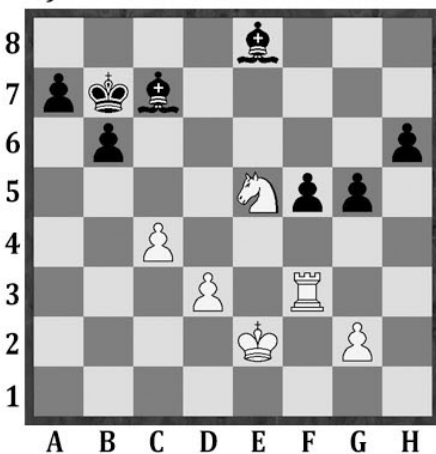


10) Hai un pezzo che sta per essere catturato, con che mossa puoi difenderlo?

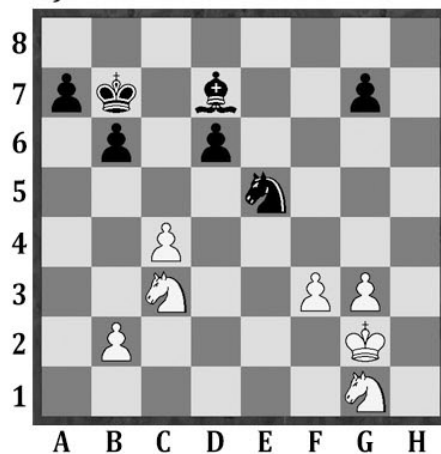
1)



2)



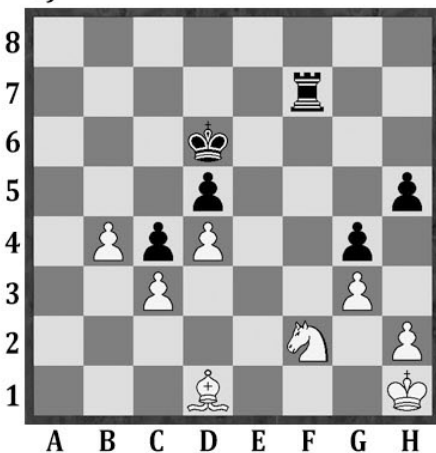
3)



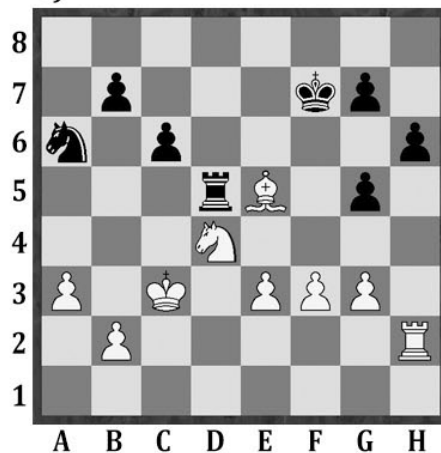
4)



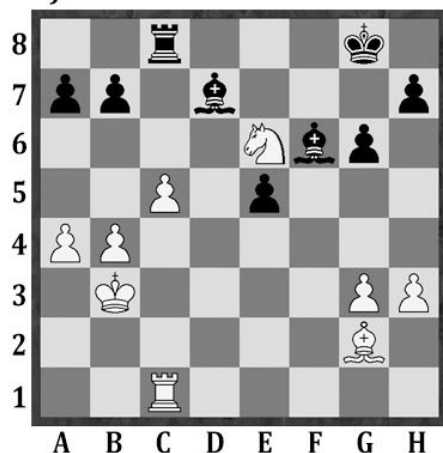
5)



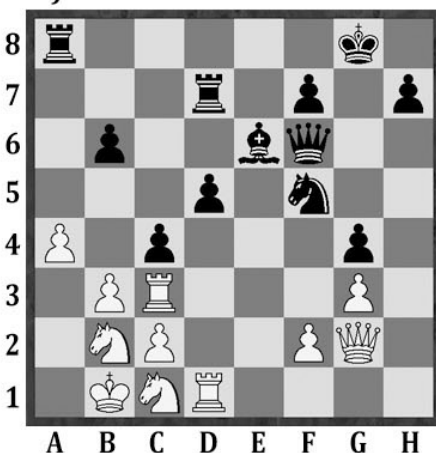
6)



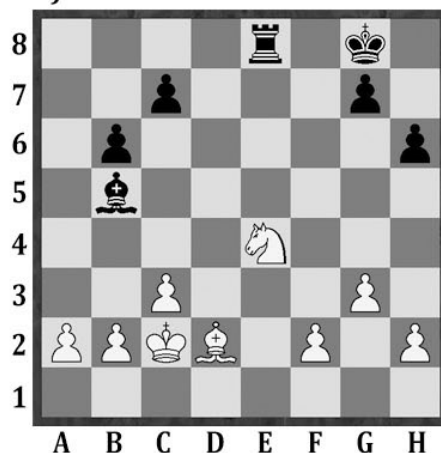
7)



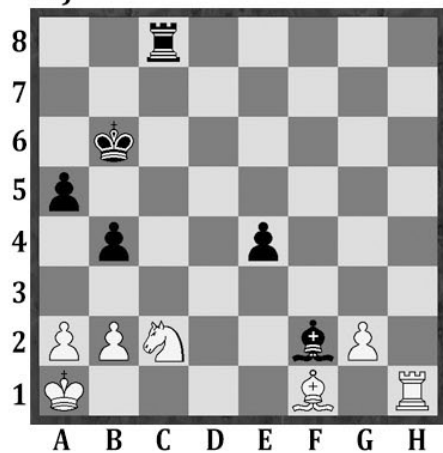
8)



9)



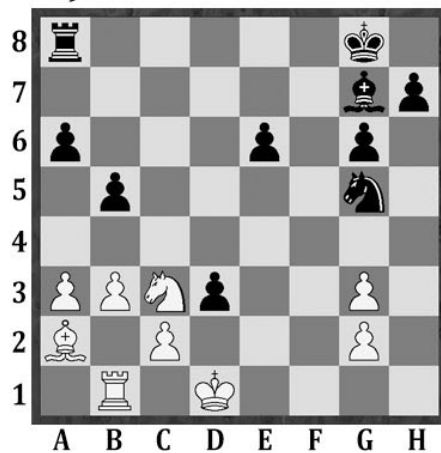
10)



11)



12)



11) Difesa mista (hai un pezzo che sta per essere catturato, lo sposti o lo difendi?) - diagrammi

Una scelta che va determinata in base alla posizione.

12) Cattura il pezzo che non è difeso (individua e cattura il pezzo indifeso) - diagrammi

In queste posizioni dovranno catturare, distinguendoli da quelli difesi, i pezzi indifesi.

13) Scambio favorevole (esegui la cattura che ti dà maggior vantaggio) - diagrammi

Il vantaggio maggiore si può ottenere solo grazie ad uno scambio, è un livello più alto rispetto al vantaggio dato da una cattura che non porta conseguenze. In alcune posizioni c'è anche un pezzo indifeso.

14) Cattura o scambio favorevole (che mossa ti fa guadagnare maggiore materiale?) - diagrammi

In questi diagrammi bisogna operare una scelta, osservando la posizione, che può essere di tipo 12 o 13.

15) Difesa e scambio (hai un pezzo minacciato) - diagrammi

Possono difendere in modi differenti. In alcuni casi potranno anche non fare una mossa di difesa.

16) La leggenda di Sissa e i grandi numeri

La leggenda di Sissa è un ottimo metodo per introdurre i numeri grandi oltre il miliardo e il concetto di elevamento a potenza. Partendo dalla storiella dei chicchi di grano chiesti in premio da Sissa per aver fatto apprezzare ad un sovrano annoiato le regole del gioco degli scacchi, è possibile dimostrare come la semplice operazione di raddoppio (moltiplicazione per 2), a partire da 1 chicco di grano posto sulla prima casa fino alla 64^a , permetta di raddoppiare l'ordine di grandezza ad ogni traversa.

Per questa lezione è necessario che l'istruttore racconti la storiella di Sissa, facendo leva sulle sue doti di narratore, per poi passare alla seguente spiegazione di tipo matematico che può senz'altro essere interessante e utile per gli alunni. Per comodità consideriamo soltanto i numeri che si ottengono ad ogni fine traversa per facilitare la comprensione di quanto esposto.

Traversa	Numero finale	Ordine di grandezza	
1 ^a	128	Centinaia	10^2
2 ^a	32.768	Decine di	10×10^3
3 ^a	8.388.608	migliaia	10^6
4 ^a	2.147.483.648	Milioni	10^9
5 ^a	549.755.813.888	Miliardi	$10^2 \times 10^9$
6 ^a	140.737.488.355.328	Centinaia di	$10^2 \times 10^{12}$
7 ^a	36.028.797.018.963.968	Miliardi	10×10^{15}
8 ^a	9.223.372.036.854.775.808	Centinaia di	10^{18}
		Bilioni ¹	
		Decine di	
		Biliardi ²	
		Trilioni ³	

nota 1: Centinaia di
Migliaia di Miliardi
nota 2: Decine di
Milioni di Miliardi
nota 3: Miliardi di
Miliardi

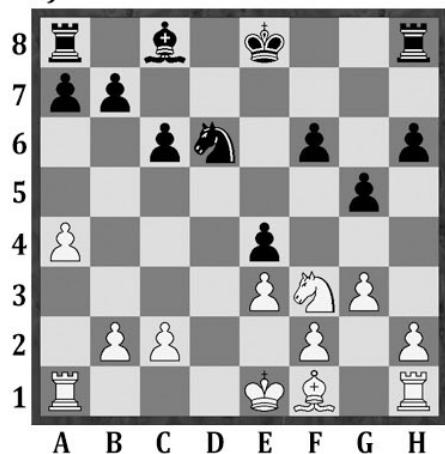
Sommando tutti i numeri a partire da 1 sulla prima casa e raddoppiando di volta in volta fino all'ultima casa della scacchiera, Il numero finale che si ottiene è: **18.446.744.073.709.551.615** = $2^{64} - 1$.

Il metodo è utile per introdurre la seguente scala per ordini di grandezze:

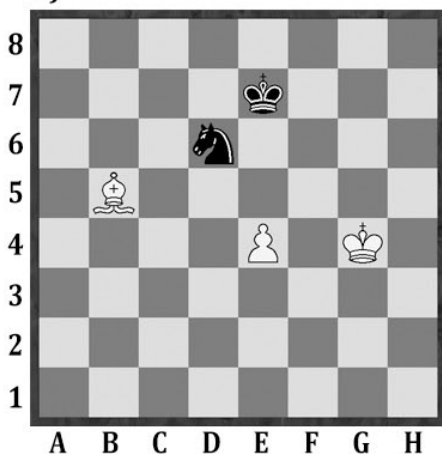
mille	1.000	quadrilione	1.000 trilardi
milione	1.000 migliaia	quadriliardo	1.000 quadrilioni
miliardo	1.000 milioni	Il numero totale ottenuto si legge: 18 Trilioni 446 Biliardi 744 Bilioni 73 Miliardi 709 Milioni 551 Mila 615.	
bilione	1.000 miliardi		
biliardo	1.000 bilioni		
trilione	1.000 biliardi		
triliardo	1.000 trilioni		

11) Hai un pezzo che sta per essere catturato, lo sposti o lo difendi?

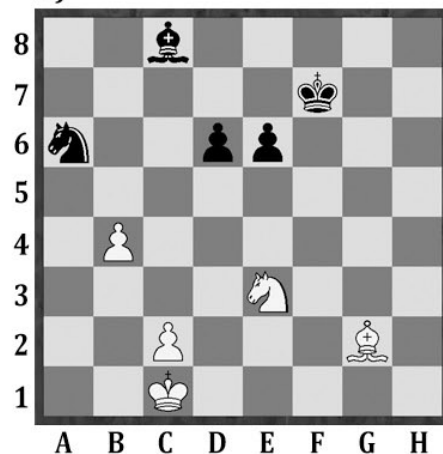
1)



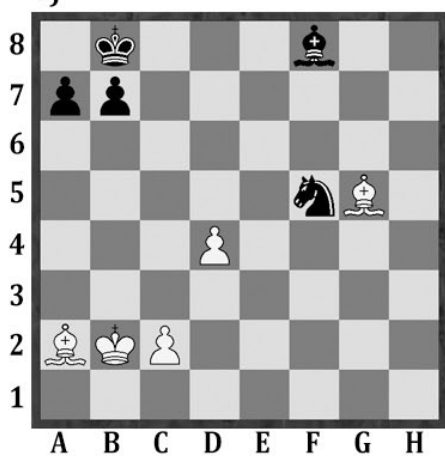
2)



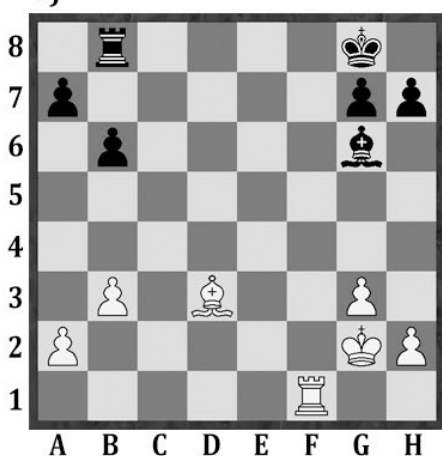
3)



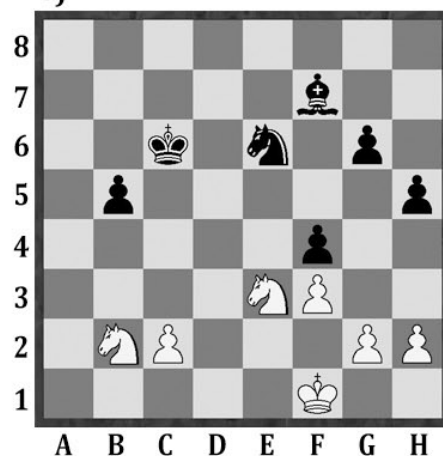
4)



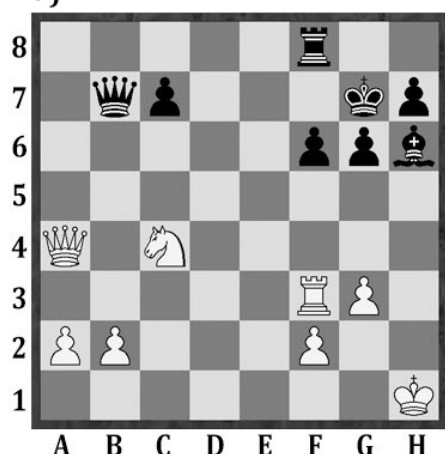
5)



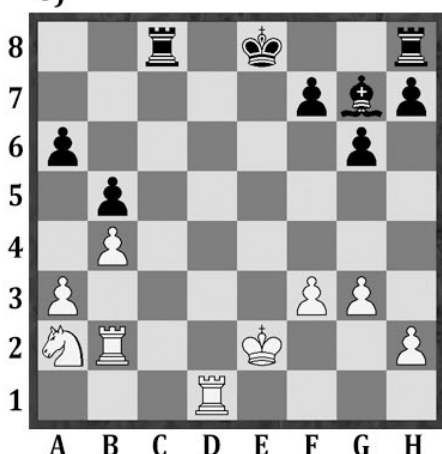
6)



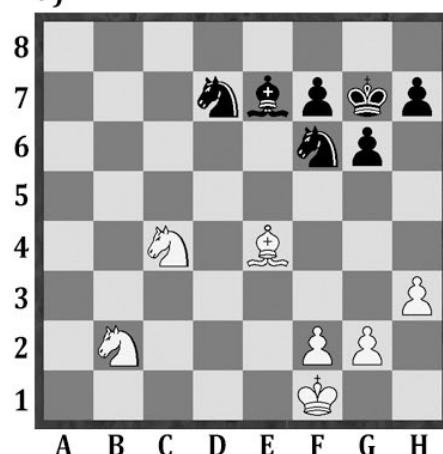
7)



8)



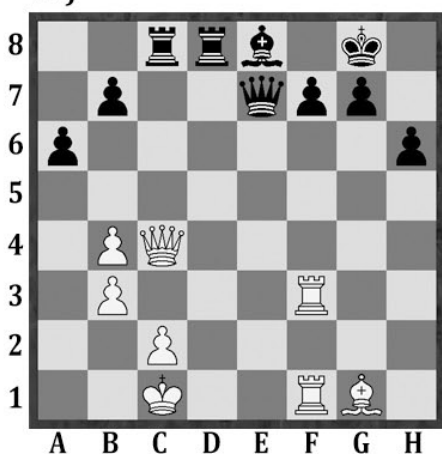
9)



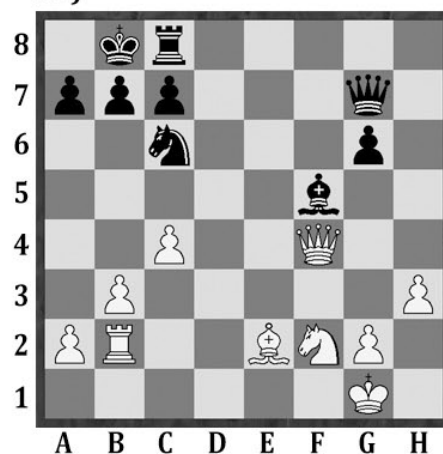
10)



11)



12)



12) Individua e cattura il pezzo indifeso.

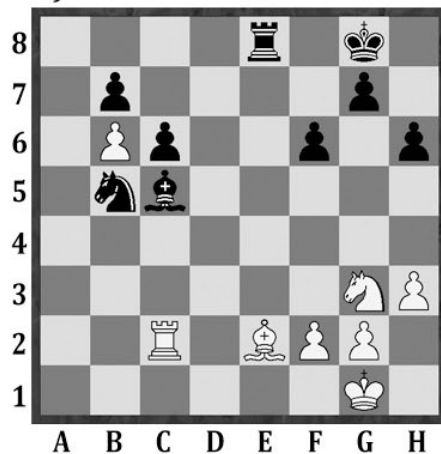
1)



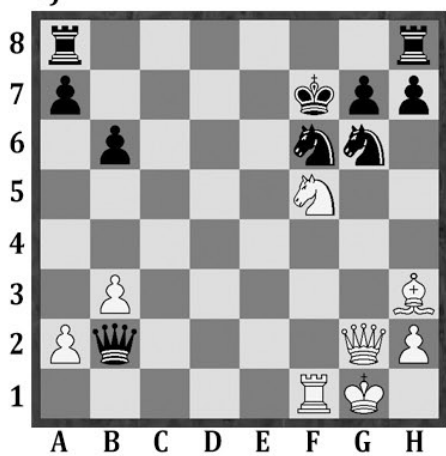
2)



3)



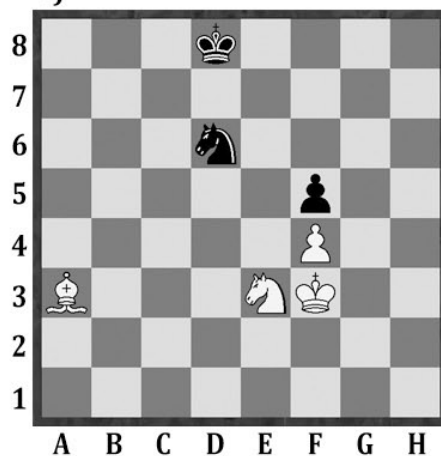
4)



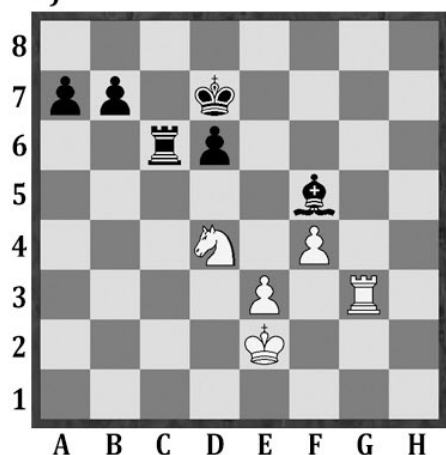
5)



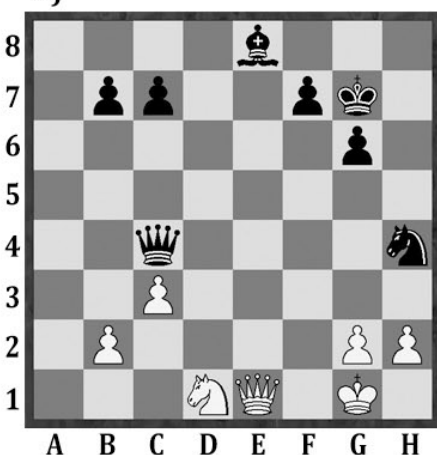
6)



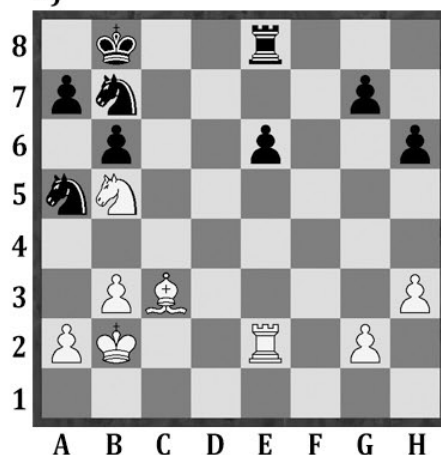
7)



8)



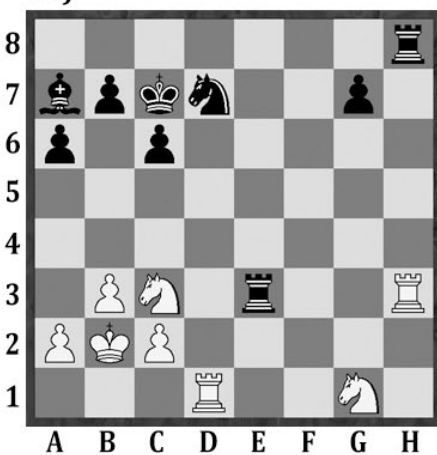
9)



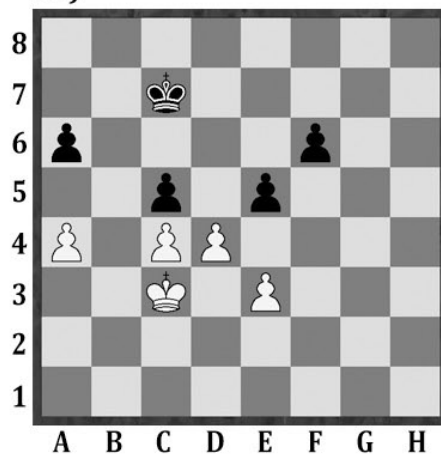
10)



11)

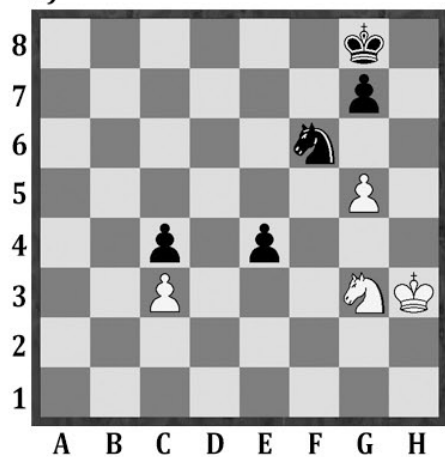


12)



13) Esegui la cattura che ti dà maggior vantaggio.

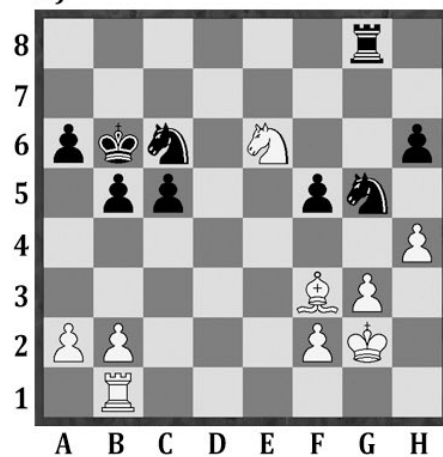
1)



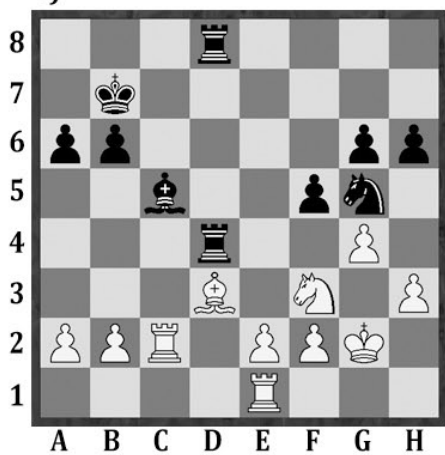
2)



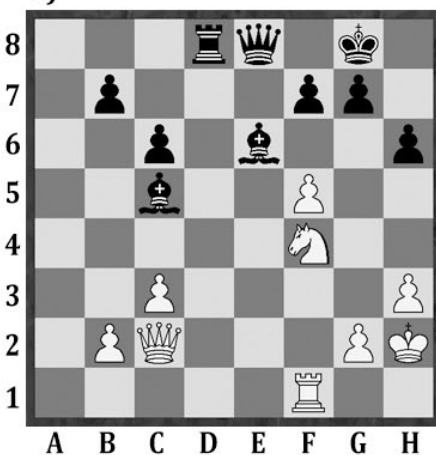
3)



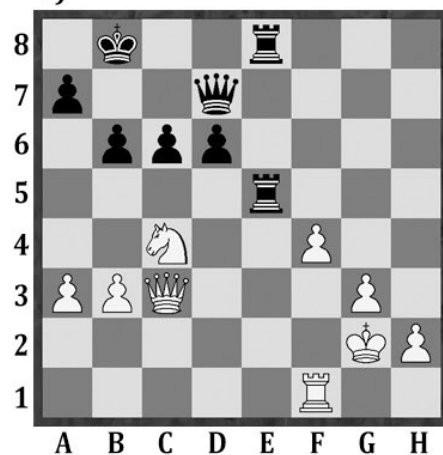
4)



5)



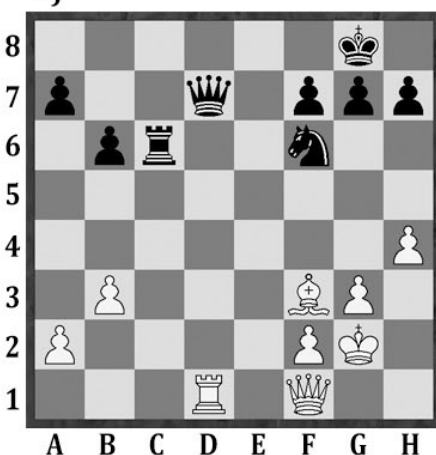
6)



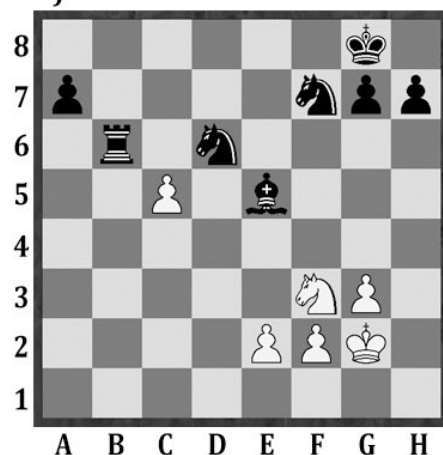
7)



8)



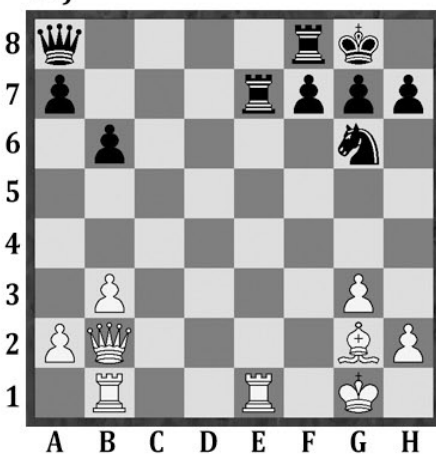
9)



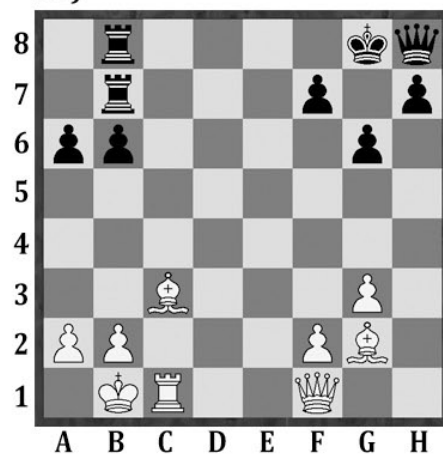
10)



11)

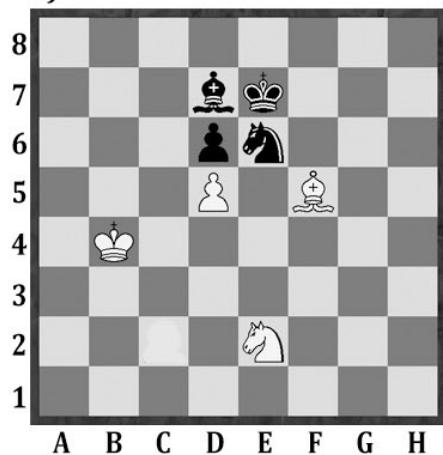


12)



14) Che mossa ti fa guadagnare maggiore materiale?

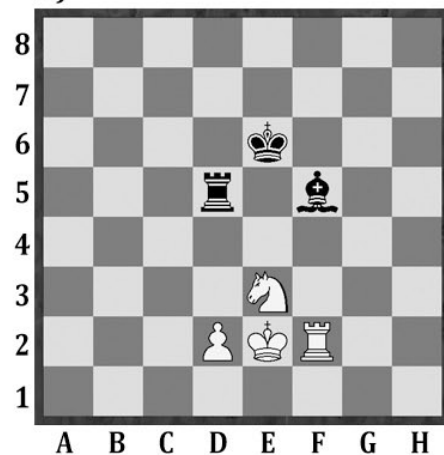
1)



2)



3)



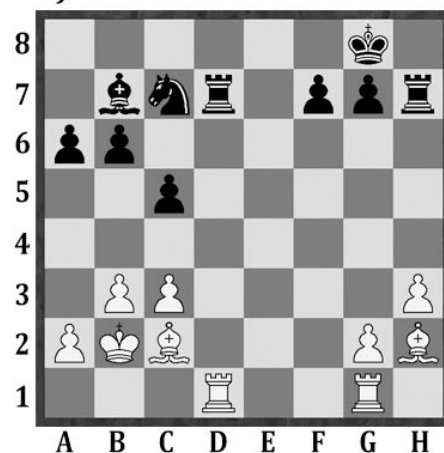
4)



5)



6)



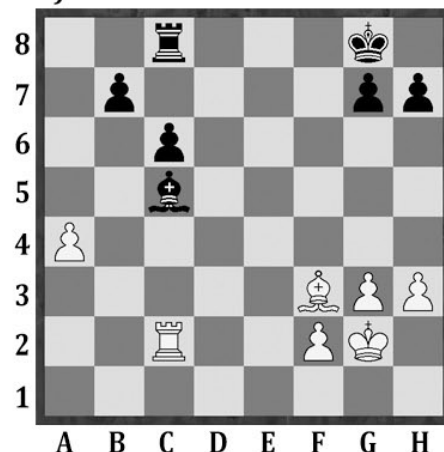
7)



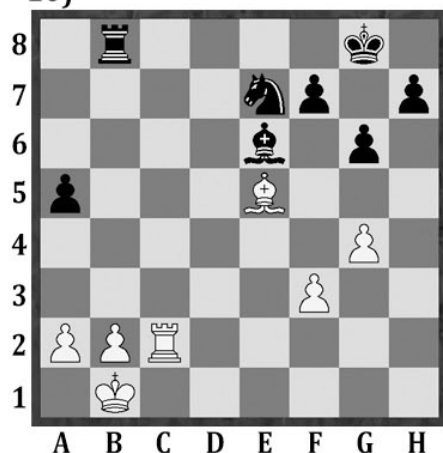
8)



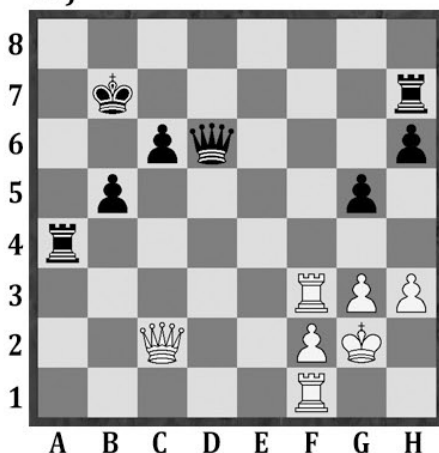
9)



10)



11)

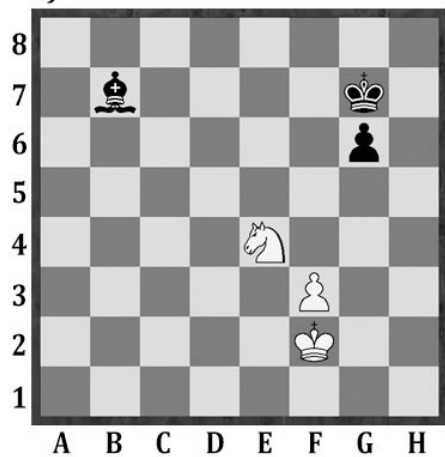


12)

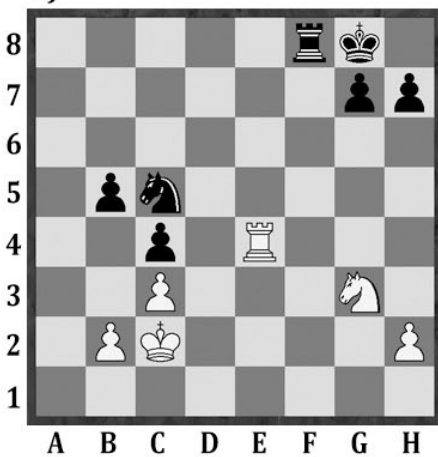


15) Hai un pezzo minacciato

1)



2)



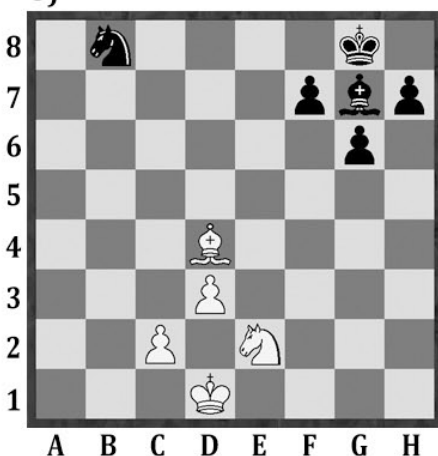
3)



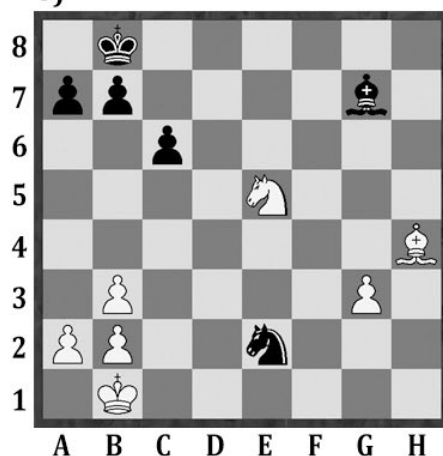
4)



5)



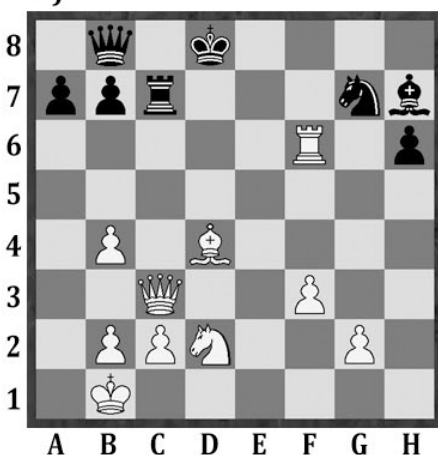
6)



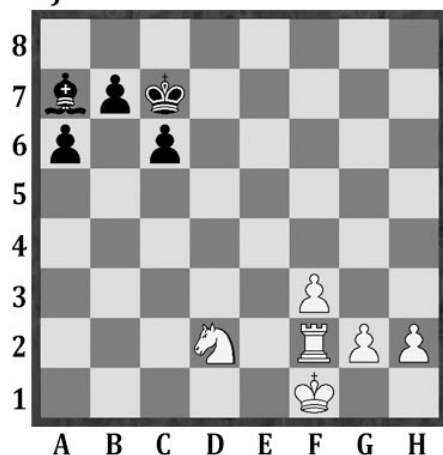
7)



8)



9)



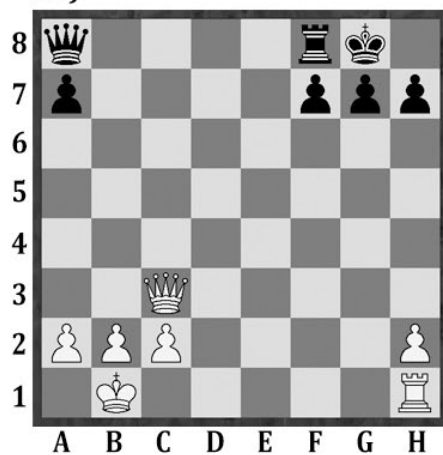
10)



11)



12)



Consigli in quattro mosse per un corso di Scacchi rivolto agli alunni della scuola primaria. (di Carlo Alberto Cavazzoni)

“La prima mossa: appassionare”

E' difficile parlar facile del nobile gioco degli Scacchi , che per la sua struttura ed architettura è ricco di complessità matematiche e psicologiche di alto spessore.

Soprattutto se l'insegnamento è rivolto agli alunni delle scuole primarie, sono fondamentali la chiarezza e l'apertura ad una dimensione inusuale della didattica tradizionale .

Già il verbo insegnare non mi pare totalmente opportuno ed efficace: gli Scacchi sono una passione e le passioni non si possono insegnare ; al piu' si possono trasmettere.

Di conseguenza la prima mossa di un corso di Scacchi , a mio parere, deve avere per obiettivo il raggiungimento di un atmosfera favorevole alla germinazione della passione scacchistica .

Deve essere il simbolo di quello che verrà dopo.

E' importante coinvolgere i bambini nei nostri sogni. Essere avvincenti per suscitare un vivace interesse. Parlare con calore ed un linguaggio consono ai giovanissimi. Come? Con fiabe, leggende o filastrocche a soggetto scacchistico .

Anche con ricerca storica che comprenda soggetti con particolari del nostro gioco.

Utilizzare in abbondanza lo stupore , la gestualità e scegliere un abbigliamento ad hoc; perchè il linguaggio non verbale può rappresentare il 70 % della comunicazione .

Essere quindi degli istruttori-attori e persone che hanno conservato la curiosità e la magia dell'infanzia.

Trasmettere una passione è un'arte che va imparata perchè altrimenti il corso di Scacchi non solo rischia l'insuccesso ma può decretare l'allontanamento perenne dal gioco piu' affascinante che l'uomo abbia inventato.

Date il meglio nelle prime ore e ricordatevi cosa affermava Jean Jéareus “Non si insegna quello che si sa o si crede di sapere ; si insegna o si può insegnare quello che si è “.

“La seconda mossa: Istruire ed educare”

Da bravi educatori abbiamo il dovere prioritario di aiutare i nostri allievi a crescere in tutti i sensi, con lo scopo di farli diventare prima campioni nella vita ed eventualmente poi campioni negli Scacchi.

E' necessario in questa fase far comprendere i valori etici di cui gli Scacchi sono depositari come :il valore della non violenza , della lealtà, della convivenza civile, del coraggio, della ragione, dell'amicizia e del sacrificio. Ricordare che il gioco dei Re è un linguaggio universale e che è l'unica guerra che unisce i popoli.

Poi suggerisco in collaborazione con le maestre di allargare l'educazione scacchistica favorendo momenti di interdisciplinarietà, creando collegamenti con le materie curriculari come l'inglese, l'educazione musicale, la storia, la geografia, la matematica e l'educazione all'immagine. Come? Utilizzando un pò di fantasia !

Alcuni esercizi da esempio :

Italiano

1) Trovare cinque parole che facciano rima con :

pedone -----

regina -----

alfiere-----

cavallo-----

torre -----

re -----

2) Scrivere una poesia sugli Scacchi

Alla finestra

Un giorno mi svegliai
guardai alla finestra e cosa vidi?
Un 'immensa scacchiera bianca e nera
con gli eserciti di tutto il mondo
che insieme facevano un allegro girotondo
Quarta A

3) Scrivi un pensiero su questa domanda "Cosa pensi del gioco degli Scacchi ?

Matematica

1) La Regina Margherita ha messo in fila tre pedoni numerandoli secondo un segreto aritmetico , riesci a trovare quale numero dovrà scrivere sul quarto pedone ?

10 14 18 ?

2) Nella classe 3B della scuola di Valle delle Rose ci sono 8 scacchiere e 8 scatole di pezzi.
I bambini giocando hanno perso alcuni pezzi e la situazione è la seguente :

Prima scatola mancano la regina bianca e due pedoni neri.

Seconda scatola completa

Terza scatola ; mancano il cavallo bianco e un pedone nero.

Quarta scatola :manca il re nero e l'alfiere bianco.

Quinta scatola completa

Sesta scatola: mancano tre pedoni neri.

Settima scatola manca la torre nera e l'alfiere bianco.

Ottava scatola completa.

Riesci a capire quanti ragazzi potranno giocare contemporaneamente con scacchiere complete il torneo della classe ?

Il Grande Maestro Gatto Matto ha tenuto una simultanea contro una comunità di topi ottenendo i seguenti risultati:

sette topi non hanno perso, 15 topi non hanno vinto, tre topi hanno pareggiato.

Quanti topi hanno vinto? Quanti topi hanno giocato in totale?

Educazione all'immagine

Esegui un disegno a soggetto scacchistico con il seguente tema :

"Tutti possono giocare a Scacchi ! "

Questi sono solo alcune idee e sarà sorprendente vedere cosa i bambini riescono a escogitare .

"Terza mossa ; l'elogio della sconfitta."

Spesso un ostacolo alla diffusione degli scacchi, in ambito scolastico è il timore, che hanno alcuni insegnanti, dell'agonismo scacchistico. Il confronto tra intelligenze potrebbe arrecare delusioni per gli sconfitti? Io non condivido questa paura, perchè viaggiando la vita i giovani incontreranno comunque un susseguirsi di vittorie e sconfitte su vari campi. Occorre non renderli fragili ed insegnar loro a perdere. Spiegargli bene che l'avversario non e' un nemico, che la sconfitta va accettata con il sorriso e che da essa si possano trarre degli insegnamenti che consentiranno di migliorarsi.

Di fronte ad una sconfitta il vinto dovrà analizzare gli errori commessi e rafforzare i propri punti deboli. In tal modo trasformerà la sconfitta in una vittoria.

“Quarta mossa: la vittoria piu’ bella”

Se avrete fatto le prime tre mosse con precisione la vittoria verrà automaticamente.

I bambini non solo avranno appreso le regole, le tattiche e le strategie del gioco ma ne saranno anche innamorati. Gli Scacchi li accompagneranno per tutta la vita regalandogli momenti di autentica felicità e arricchendoli in saggezza ed entusiasmo.

Diventeranno anche dei vostri complici. Appassioneranno i propri genitori, i nonni, i fratelli e gli amici. Iniziando una positiva e divulgativa catena di Sant’Antonio.

Ma quello che piu’ conta avrete insegnato a tanti giovani a dare scacco matto alle difficoltà di quel gioco ancora piu’ complesso che si chiama La Vita !

Buon lavoro , in bocca al lupo!

Considerazioni metodologiche sulla didattica scacchistica nelle scuole. (di Sebastiano Paulesu)

Più volte si è dibattuto su quale debba essere la metodologia da proporre nelle scuole, specie quelle primarie, per insegnare il gioco degli scacchi. Il progetto SAM è un’occasione utilissima per fornire agli Istruttori di scacchi qualche consiglio in proposito.

Il grande privilegio di poter proporre ai bambini un gioco ci fornisce subito un grande “appeal” nei loro confronti, e sarebbe davvero un peccato sprecarlo in poche ore proponendo loro delle noiose lezioni “frontali” poco coinvolgenti dal punto di visto motivazionale.

Per evitare questo è necessaria una comunicazione empatica, ed un rapporto Istruttore-Allievo pressochè paritario per poter instaurare un tipo di lezione interattiva (cioè con grande partecipazione attiva dei bambini) che crei l’atmosfera giusta sia per il divertimento che per l’apprendimento dei contenuti che grazie al gioco si possono veicolare.

Il primo passo – come giustamente notato da più parti – è la fondamentale accortezza di poter chiamare i bambini col loro nome e far sì che essi si sentano direttamente chiamati in causa ogni volta che abbiamo bisogno di catturare la loro attenzione. Infatti una cosa è dire “Ragazzi c’è troppa confusione, fate un po’ di silenzio per cortesia...” Oppure :” Stefano e Mario, non chiacchierate tra voi, altrimenti perderete l’argomento della lezione e poi gli altri diventeranno più bravi di voi...”

Proprio questo vuol essere il mio contributo alla discussione attuale: mettere in pratica un gioco – da proporre ai bambini già alla prima lezione – per iniziare ad imparare i loro nomi a memoria, e consolidarli di lezione in lezione.

Personalmente, già da diversi anni, ho sperimentato un sistema semplice che consiste nel presentarmi e chiedere – in ordine di banco – al primo bambino di ripetere il mio nome più il suo; al secondo bambino chiedo di ripetere il mio nome, il nome del suo compagno più il suo; al terzo chiedo di ripetere da capo, aggiungendo al mio nome, il nome del 1° bambino, il nome del 2° bambino ed il suo nome... Così, ad ogni ripetizione inizia per l’istruttore una memorizzazione dei nomi dei bambini (immaginate di dover sentire dalle 15 alle 25 ripetizioni a seconda delle classi), che continuerà durante tutta la lezione, quando continueremo a chiamarli per nome chiedendo di rispondere a piccoli quesiti alla scacchiera murale (“Michele, cosa può catturare il pedone bianco, la Torre o l’Alfiere?”).

Secondo la mia esperienza il coinvolgimento dei bambini grazie a questo piccolo accorgimento è davvero strabiliante: sia i bambini che gli insegnanti rimangono colpiti della confidenza che si instaura già dopo poche ore di lezione. A questo punto qualcuno si chiederà: questo può andare bene quando si ha a che fare con una sola classe, ma come può fare un istruttore che ha decine di classi a ricordare il nome di tutti i suoi allievi? Rimarrete allora stupiti quando vi dirò che io – pur non avendo una memoria prodigiosa – tengo a mente il nome di centinaia di bambini, perché utilizzando costantemente questo metodo dopo 3 o 4 lezioni non ho più bisogno di chiedere loro di ricordarmi i loro nomi.

Però le prime volte mi aiutavo con alcuni trucchi: tipo trascrivere al termine della lezione tutti i nomi dei bambini incontrati nell'ordine di banco (anche se spesso poi ce li cambiano...); oppure proporre negli ultimi 5 minuti dei giochi in cui devono dire parole che iniziano con l'iniziale del loro nome...

Questi giochi nel tempo sono entrati a far parte della mia personale metodologia, acquisendo una dignità di esercizio di "relax" dopo le partite giocate, ma originariamente mi servivano solo a memorizzare i nomi dei bambini. Così, ho imparato ben presto che c'è un tempo tecnico, di solito 15 o 20 minuti, in cui i bambini possono essere intrattenuti nella lezione teorica (prima che inizino esplicitamente a chiedere "Ma quando giochiamo?"): e allora io utilizzo il sistema della domanda a ciascuno (un giro in classi con 20 bambini oppure due giri con classi meno numerose) che mi consente di non sforare oltre la loro curva di attenzione.

A costo di sembrare noioso ribadisco che ogni domanda – utile per avere un feedback delle informazioni proposte – deve essere sempre formulata chiamando il bambino intervistato con il proprio nome: "Piero, chi muove in diagonale l'Alfiere o la Torre?". Il vantaggio è che quando un bambino vuole parlare quando non è il suo turno è efficacissimo dirgli "Gabriele, ho chiesto a Barbara, tu ti chiami Barbara?" e questo, come sapranno gli istruttori è molto importante per tenere una buona disciplina della classe: a volte è sufficiente prospettare lo "spauracchio" che perderanno il loro turno di risposta!

Queste dinamiche sono molto importanti, perché in ogni classe ci sono sempre bambini che:

- A) Intervengono con domande (Lo Sbandiatore e il Savio)
- B) Ascoltano con attenzione (Il Pedante e il Curioso)
- C) Si distraggono (Palinfrasca e il Filosofo)
- D) Disturbano i compagni (Attaccabottone)
- E) Fanno rumori molesti (L'Eclatante o Roboante)
- F) Fanno battute spiritose (Il Giullare)
- G) Pongono domande non pertinenti ((Il Petulante e Lo Sbandiatore))
- H) Pongono domande pertinenti (Il Savio)
- I) Aiutano gli altri compagni ad eseguire il lavoro (Il Samaritano)
- J) Eseguono il lavoro senza guardare il lavoro degli altri (Il Solipsista e Lo Scacchista)
- K) Spiegano ai compagni come deve essere svolto il lavoro (L'Erudito)
- L) Si mostrano infastiditi se un compagno chiede loro spiegazioni (L'Intransigente)
- M) Si mostrano interessati (Il Curioso e il Savio)
- N) Si mostrano disinteressati (Cacciafarfalle)
- O) Eseguono il compito assegnato (Il Vigile)
- P) Non eseguono il compito assegnato (Il Disertore)
- Q) Si organizzano autonomamente (Il Demiurgo)
- R) Non si organizzano affatto (Il Fatalista)
- S) Aspettano che gli vengano impartiti ordini precisi (Il Soldato)
- T) Fanno proposte (L'Artista)
- U) Eseguono passivamente (Il Cameriere)
- V) Chiedono ripetutamente ulteriori delucidazioni (Il Professore)
- W) Non chiedono delucidazioni nonostante sia evidente qualche difficoltà (Il Facilone)
- X) Si isolano dal gruppo (L'Eremita)
- Y) Non partecipano (L'Invisibile)
- Z) Stanno nel gruppo a guardare gli altri (Il Passeggiatore)
- AA) Disturbano il lavoro degli altri (Attila)
- BB) Parlano tra loro di altri argomenti ma eseguono il lavoro assegnato (Multimedia)
- CC) Esprimono la propria opinione (L'Opinionista)
- DD) Esprimono valutazioni su se stessi a voce alta (Il Plateale)
- EE) Esprimono giudizi negativi sul lavoro degli altri (Criticone)
- FF) Esprimono giudizi positivi sul lavoro degli altri (L'Esteta o il Fan)
- GG) Polemizzano (Tiraemolla)
- HH) Lavorano isolandosi dal gruppo (L'Eremita)

Considerazioni finali

In questo protocollo 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 Istruttore capace ha saputo sviluppare con l'esperienza. Gli esempi necessari per presentare il lavoro con i diagrammi 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 stati menzionate.

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

Le prime 10 ore 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'Istruttore, che può fornire motivazione ed esperienza ai ragazzi anche senza la sua presenza.

Questa è la risorsa principale che può avere un istruttore, deve essere ricercata e favorita in ogni modo per tutta la durata del corso.

E' quindi fortemente consigliato per tutti i ragazzi che parteciperanno alla ricerca il gioco libero durante l'intervallo, a casa, e se voglio anche al circolo.

Se le scuole non posseggono giochi completi imprestatene un paio alle classi dove operate, perché con questo potreste stimolare la nascita di una dinamica di gruppo che, come ha testimoniato la ricerca "Gli scacchi: un gioco per crescere", è assolutamente necessaria per esprimere il vero potenziale del gioco degli scacchi in ambito scolastico.

Il protocollo è stato scritto da:

Alessandro Dominici

Alexander Wild

Giuliano D'Eredità

Marcello Perrone