

Indice

- 4 **PREMESSA**
- 5 **MANUALE DI AVVIAMENTO AL GIOCO DEGLI SCACCHI PER INSEGNANTI**
- 37 **GIOCOMOTRICITÀ SU SCACCHIERA GIGANTE**
- 51 **METODI INNOVATIVI NELLA DIDATTICA SCACCHISTICA**
- 61 **DOMANDE E RISPOSTE SUL REGOLAMENTO**
- 69 **MATERIALE SCACCHISTICO PER IL GIOCO E PER LA DIDATTICA**
- 77 **BIBLIOGRAFIA RAGIONATA PER LA DIDATTICA SCACCHISTICA**
- 89 **SITI WEB DI INTERESSE SCACCHISTICO**

Manuale di Avviamento al Gioco degli Scacchi per Insegnanti

Alessandro Dominici

Questo manuale serve da riferimento per le prime 10 lezioni, necessarie all'apprendimento delle regole di base.

Il materiale è presentato come segue:

- **LEZIONI (1-10):** nella prima parte sono descritte le lezioni in termini di indicazioni generali agli insegnanti, su come operare con la classe durante la parte pratica e con posizioni da riprodurre sulla scacchiera da muro, per realizzare la lezione;
- **TAVOLE (A-K):** la seconda parte riporta le tavole in cui sono esposte le regole vere e proprie scritte in modo comprensibile dagli alunni, in modo che si possano anche fornire separatamente come dispensa (consigliato).

Le lezioni sono così organizzate:

1. 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, lo scacco perpetuo 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 riprendere alla lezione successiva.

È 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.

Il primo obiettivo del corso 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 ecc.), ma **contemporaneamente esercitare l'attività** a casa e/o a scuola anche giocando partite complete di scacchi *online* con coetanei.

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 mentre nella dama si vince solo mangiando tutte le pedine dell’avversario, negli scacchi è necessario dare scacco matto, cioè mettere il capo dell’esercito – il re – in una specie di prigione; questo è sufficiente per vincere immediatamente.

Altri argomenti possibili possono essere una battaglia, il primo gioco virtuale della storia, la leggenda di Sissa, ecc.

Parlate subito dello scacco matto come obiettivo finale del gioco.

La scacchiera (tavola 1)

Mostrate la scacchiera murale, vuota, e fate insieme a loro le prime consi-

derazioni: 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 ecc. È anche diviso in file orizzontali di 8 caselle chiamate “traverse” denominate in base ad un numero: 1, 2 ecc. Ogni casella 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 (cambiando posizione al cavallo), dove si trova? 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 (tavola A)

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 ecc. - facoltativo) per sempre. Durante una spiegazione (alla scacchiera murale o sulle scacchiere da banco, mentre i bambini giocano) non si dirà mai "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, poiché se lo consegnate prima si distrarranno anzitempo. Adesso potrete farli disporre a coppie frontali con i banchi mettendoli in modo che nessuno dia le spalle alla scacchiera murale.

È fondamentale creare coppie eterogenee, con un allievo più attento insieme ad uno meno attento: in tal modo si correggeranno autonomamente mentre faranno gli esercizi; se qualcuno conosce già le regole, o una parte di esse, sarà associato ad un allievo con zero conoscenze, NON a chi sa già qualcosa.

Esercizio

La disposizione dei pezzi

A questo punto ogni bambino potrà iniziare, contemporaneamente all'insegnante sulla scacchiera murale, a riconoscere i vari pezzi e a collocarli correttamente.

Si consegnano le scacchiere, si dispongono sul banco, orientate con la casa d'angolo nella posizione giusta. A questo punto si chiede: "Chi ha la casella d'angolo H1? Chi ha quella A8?" I "proprietari" della casa H1 avranno i pezzi bianchi, quelli della casa A8 i neri. Si consegnano alle coppie i sacchetti con i pezzi e ognuno potrà prendere possesso del proprio "esercito" mettendolo sul banco, dalla sua parte ma fuori dalla scacchiera.

Si inizia sulla scacchiera murale con la torre: la si mostra, si dice come si chiama e si invitano i ragazzi a riconoscerla tra i loro pezzi. L'insegnante dispone le quattro torri negli angoli ed invita i ragazzi a fare lo stesso. Verificato che tutti abbiano eseguito correttamente, si prosegue allo stesso modo, con quest'ordine: T (torri), C (cavalli), A (alfieri). Restano vuote le due case centrali. Si piazza prima la regina, enunciando la regola: "La regina si mette sulla casa del suo colore". Sulla rimanente casa vuota centrale si piazza il R (re), ed infine i P (pedoni) davanti agli altri pezzi.

Da quando avete iniziato a quando date in consegna il materiale non dovrebbero essere passati più di 20 minuti (se è stata letta la leggenda di Sissa anche 25 minuti vanno bene).

La Scacchiera

La partita di scacchi si svolge sulla **scacchiera**.

Essa è 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 è 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, seguita dal numero della traversa: in questo caso la colonna è la **d** e la traversa è la **8**, si troverà 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**.

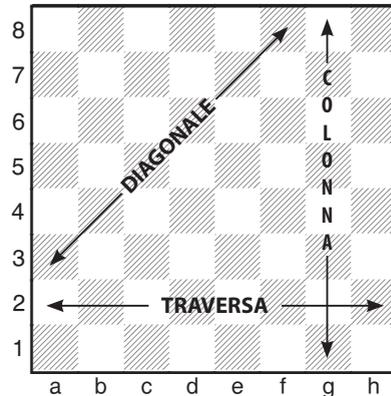
I pedoni si sistemano nella traversa 2 per i bianchi e nella traversa 7 per i neri.

Nella traversa 8 per i neri e nella 1 per i bianchi si mettono i pezzi:

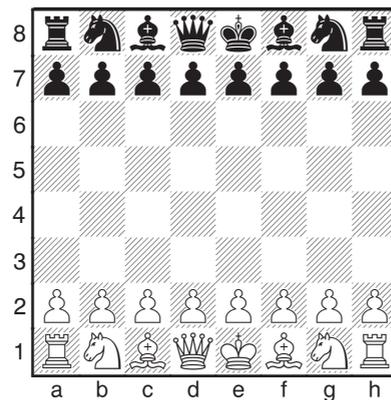
le torri, i cavalli, gli alfieri, la regina e il re. Osserva bene la posizione di ognuno!

Se la posizione è corretta il bianco avrà la casella h1 in basso a destra ed il nero la casella a8, dopodiché si può 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

tavola **B**



Il Re

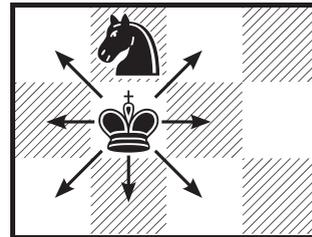
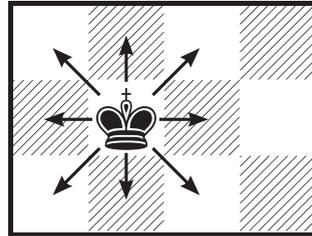
Il Re è il pezzo più importante di tutti: dargli scacco matto è l'obiettivo di ogni giocatore in tutte le partite di scacchi.

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 può andare su una casella, se è già occupata da un pezzo o un pedone del suo colore.

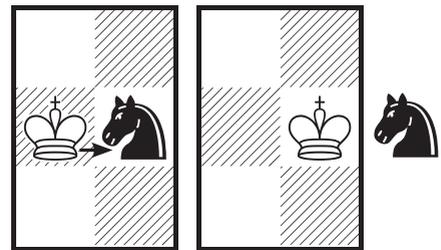
Guarda il secondo diagramma, quante mosse può fare il Re?

Solo 7, perché può occupare, infatti, le 7 caselle che gli stanno vicino, ma non quella dove si trova il Cavallo nero.



Il Re può catturare (mangiare) qualunque pezzo o Pedone avversario (tranne il Re, tra poco capirai perché) 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, dopodiché il pezzo "mangiato" viene messo fuorigioco.



La Torre

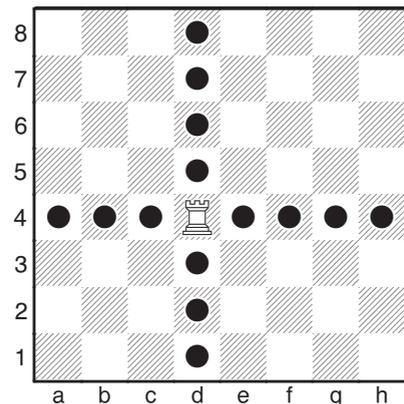
La Torre si muove di quante caselle vuole.

Esclusivamente lungo le colonne in verticale, oppure le traverse in orizzontale.

Non si può 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 in verticale
oppure
e4,f4,g4,h4,c4,b4,a4 in orizzontale.



Giocomotricità su Scacchiera Gigante

**Alessandro Dominici,
Paola Russo, Irene Pulzoni & Claudia Pulzoni**

Lo sviluppo della didattica scacchistica nella scuola primaria e dell'infanzia ha fatto passi da gigante nelle ultime due decadi, grazie all'aggiornamento e sperimentazione da parte degli istruttori delle moderne tecniche didattiche e pedagogiche.

In questa appendice illustriamo la metodologia che è sviluppata e adottata nel progetto CASTLE condotto dalla Società Sportiva Alfiere Bianco, con il supporto della FIDE (Federazione Internazionale).

Il progetto prevede un percorso di quindici lezioni, ciascuna delle quali è descritta in dettaglio – per gli istruttori che intendono adottarla – nel libro “Giocomotricità su scacchiera gigante – Manuale per insegnanti e istruttori” (di *Alfiere Bianco S.S.D.* e *FIDE Early Chess Skills*).

In questa appendice verrà illustrata, a titolo esemplificativo, la prima lezione del ciclo, rimandando i lettori interessati al testo citato.

CENNI SUL PROGETTO GIUCOMOTRICITÀ

Il progetto nasce con l'intento di rendere i bambini costantemente protagonisti e progressivamente consapevoli delle proprie competenze senso-motorie, attraverso il gioco e l'uso di un'intelligenza attiva. Questa esperienza motoria avviene in uno spazio privilegiato e protetto, la scacchiera, e diventa un'esperienza magica, ponte tra realtà e immaginazione, miscelando gioco e consapevolezza nel rispetto per sé e per l'altro, per conoscere sé stessi ed entrare in relazione con gli altri in modo leale, responsabile e cooperativo.

I bambini imparano in forma ludica ad aver cura e controllo del corpo, delle sue possibilità espressive e di relazione attraverso il movimento, e con esso prendono coscienza e acquisiscono la percezione del proprio sé fisico.

La qualità e consapevolezza dei movimenti, infatti, influenzano l'intera gamma delle risorse psicologiche del bambino: la capacità di comunicare, di percepire e risolvere problemi, il suo riconoscersi come individuo, gli forniscono gli strumenti indispensabili per interagire con successo con gli altri.

I giochi e le attività proposte consolidano la sicurezza di sé e permettono ai bambini di testare, attraverso l'esperienza sensoriale e percettiva, le potenzialità e i limiti della propria fisicità, i rischi dei movimenti incontrollati, le diverse sensazioni date dal variare delle posture, il piacere del coordinare le attività con quelle degli altri in modo armonico e divertente.

Il progetto mira a sviluppare gradualmente nel bambino:

- la capacità di leggere, capire e interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo, da quello dell'altro e di rispettarli entrambi;
- la capacità di esprimersi e di comunicare attraverso di esso per giungere ad affinarne le capacità percettive;
- la capacità di orientarsi nello spazio e nel tempo, di conoscere diversi ritmi e sperimentarli;
- la capacità di lettura delle coordinate.

Attraverso i giochi proposti, acquisendo maggiori abilità psicomotorie e sperimentando il successo delle proprie azioni, il bambino potrà:

- ampliare progressivamente la propria esperienza arricchendola di stimoli sempre nuovi;
- incrementare il livello di gratificazione;
- incentivare l'autostima;
- sperimentare la vittoria o la sconfitta;
- imparare a conoscere, esprimere e contenere le proprie emozioni.

La partecipazione del gruppo-classe nella sua totalità inoltre fornisce la possibilità di condividere le varie esperienze, promuovendo l'inserimento di alunni con varie forme di diversità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra per raggiungere obiettivi comuni. Tutto ciò con l'intento di riconoscere e far rispettare le varie individualità che possono diventare un valore aggiunto e non un ostacolo alle dinamiche del gruppo. Le varie proposte hanno inoltre lo scopo di promuovere il valore del rispetto delle regole durante il gioco e in collettività, regole presentate dal conduttore ma anche condivise con i bambini.

FINALITÀ

- Acquisire consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.

- Attivare la mente immaginativa per poi trasferirla nella realtà.
- Sperimentare una pluralità di esperienze che permettano di acquisire determinate abilità tecniche.
- Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.
- Imparare a rapportarsi con i compagni rispettando le eventuali diversità, anche etniche.
- Sapersi muovere rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
- Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore della regola e della sua applicazione.

OBIETTIVI

- Padroneggiare la lateralità e la lateralizzazione per migliorare l'organizzazione spazio-temporale.
- Conoscere le direzioni (verticale avanti e indietro; orizzontale destra e sinistra, diagonale).
- Conoscere le lettere e i numeri partendo da un'esperienza motoria.
- Interiorizzare la capacità di lettura delle coordinate.
- Conoscere e sperimentare ritmi differenti.
- Migliorare la capacità di concentrazione e reazione ad uno stimolo dato.

LEZIONI DI GIOCOMOTRICITÀ

Quella che segue è la struttura della **prima** delle 15 lezioni illustrate nel libro
“Giocomotricità su scacchiera gigante – Manuale per insegnanti e istruttori”

(di Alfiere Bianco S.S.D. e FIDE Early Chess Skills).

Si rimandano al testo citato i lettori interessati al programma didattico completo di giocomotricità.

GIOCOMOTRICITÀ - LEZIONE 1

La scoperta dello spazio scacchiera

MATERIALE OCCORRENTE

Scacchiera gigante - cartellini portanome - tamburello - bacchetta in legno ed eventuale lettore cd per gioco finale

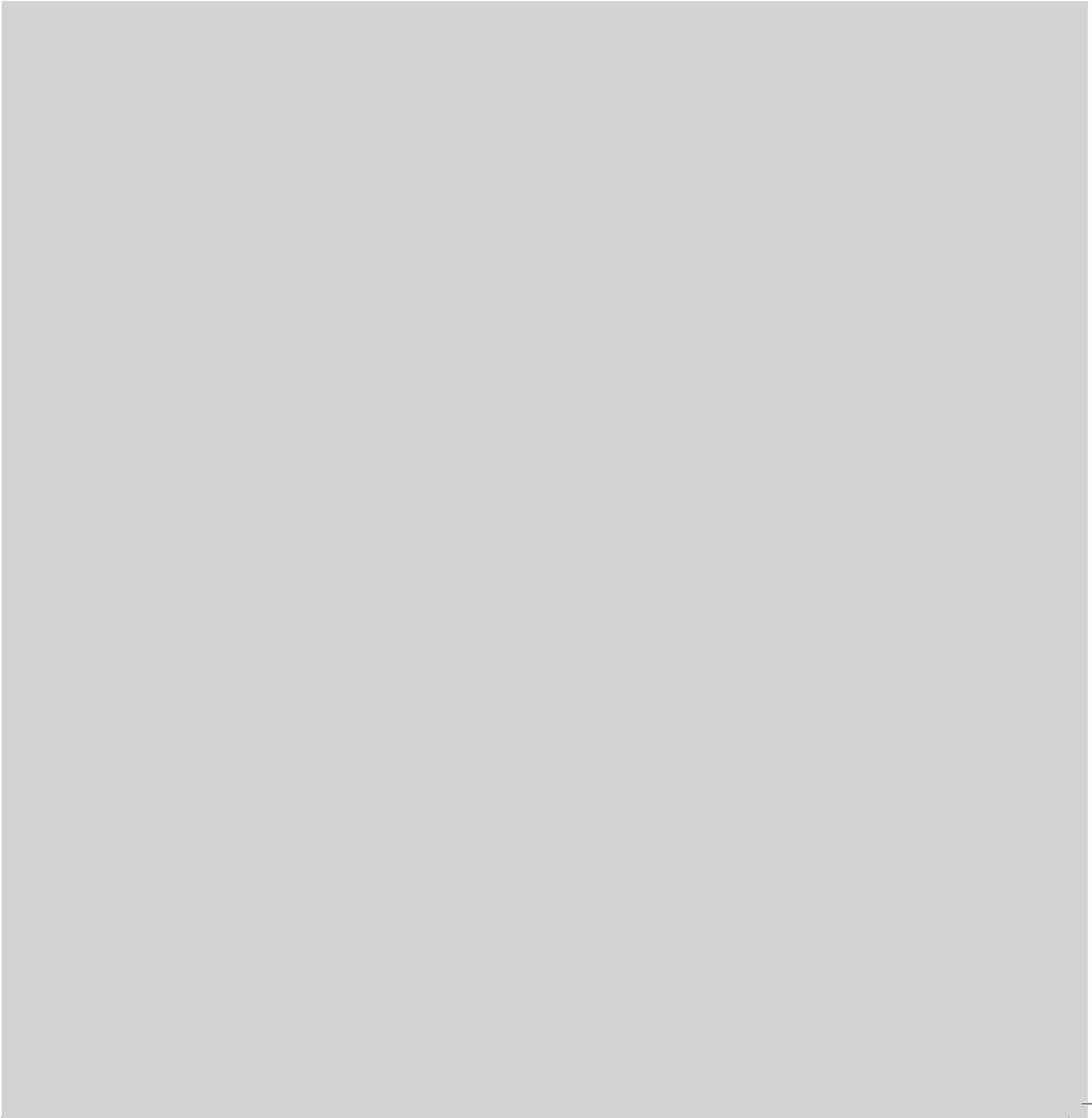
SOMMARIO

- Apprendimento delle regole di base dell'attività
- Conoscenza del nuovo spazio di lavoro in rapporto allo spazio esterno
 - » Apprendimento del passo del castello
 - » Effettuare movimenti tra caselle bianche e nere
 - » Eseguire caratterizzazioni
 - » Esprimere stati d'animo

LA FAVOLA

“La scacchiera è un castello dove il re vive con la regina, i suoi sudditi, i cavalieri e i loro cavalli, e dei soldati divisi in gruppi, a difesa del castello. Ogni suddito o soldato deve portare il suo nome appeso al collo, il re infatti ha una brutta memoria e non sopporta di sbagliare. Il castello ha delle torri, grandi stanze bianche e nere con pareti invisibili e ci sono delle regole da rispettare quando si entra nel suo spazio. Tutto intorno vi è un enorme fossato pieno d'acqua che protegge il castello dagli attacchi dei nemici...”

Metodi Innovativi nella Didattica Scacchistica



Nel quadro di una rassegna sulla didattica scacchistica non poteva mancare una sezione dedicata ai “nuovi” metodi di insegnamento che hanno permesso di trasmettere con successo le conoscenze scacchistiche nell'ambito della scuola primaria e dell'infanzia, stimolando l'interesse di tutti i partecipanti.

La “novità” consiste nell'introduzione di tecniche di insegnamento e comunicazione multidisciplinari che erano già note in ambito educativo extra-scacchistico, ma che fino a qualche anno fa non erano stati adottati nella didattica scacchistica.

L'esperienza e lo studio di diversi istruttori “illuminati” hanno finalmente portato la consapevolezza che – anche per insegnare gli scacchi – è necessario adottare un linguaggio e dei metodi che siano riconoscibili ad apprezzati da tutti i soggetti coinvolti nei progetti: i bambini, ma anche gli insegnanti, i dirigenti e i genitori.

Siamo pertanto lieti di riportare le esperienze di alcuni istruttori, i cui eccellenti risultati sono stati universalmente riconosciuti, e che ci raccontano alcuni aspetti dei rispettivi metodi didattici proposti nei loro corsi:

- 1) **Il “Castello degli Scacchi”**
di Carlo Alberto Cavazzoni
- 2) **Il “Metodo Ideografico”**
di Sebastiano Paulesu
- 3) **Il “Metodo logico-cromatico Scacchi & Regoli”**
di Carmelita Di Mauro
- 4) **Gli Scacchi come palestra per il “*Problem solving*”**
di Carla Mircoli & Rosario Lucio Ragonese

Domande e Risposte sul Regolamento

**Emilio Bellatalla,
Mario Held & Mauro Benetti**

DUE REGOLE PER TUTTI

1. Pezzo toccato, pezzo mosso

Se vuoi sistemare un pezzo mal posto sulla scacchiera, aspetta che tocchi a te muovere, di “acconcio” e poi sistemalo. Se tocchi uno dei tuoi pezzi con l'intenzione di muoverlo, devi muoverlo; se ne tocchi uno avversario, devi catturarlo. Ogni altro contatto fisico con un pezzo, eccetto il contatto chiaramente accidentale, sarà considerato intenzione di muovere.

2. Pezzo lasciato, mossa effettuata

Se lasci un pezzo sulla scacchiera, la mossa è effettuata e non puoi tornare indietro. Solo se la mossa è illegale e l'orologio non ancora premuto, puoi tornare indietro, ma dovrai muovere (se possibile) il pezzo che hai toccato.

DIECI REGOLE PER LE PARTITE UFFICIALI

Le seguenti regole valgono solo nelle partite ufficiali, in cui si gioca con l'orologio, ed il tempo di riflessione è di almeno 60 minuti a testa. Quindi nelle partite in classe, non sarai obbligato a seguirle.

3. Devi annotare tutte le mosse della partita

Anche negli ultimi 5 minuti, se si gioca con l'incremento (ovvero ad ogni mossa ti viene restituito un po' di tempo). Al termine della partita scrivi sul formulario il risultato corretto: “1-0” se ha vinto il bianco, “0-1” se ha vinto il nero, “1/2-1/2” se l'incontro si è concluso in parità. Prima di firmare fa' attenzione che il risultato sia scritto correttamente, sia sul tuo formulario sia su quello del tuo avversario.

Se sei un under 8 non sei obbligato ad annotare la partita neanche nei tornei ufficiali.

4. Devi scrivere la mossa dopo averla effettuata

Segui questo ordine: gioca la mossa, schiaccia l'orologio e poi annotala.

5. Se il tuo avversario compie una mossa illegale, ferma l'orologio e chiama l'arbitro

Per aver compiuto una mossa irregolare il tuo avversario deve anche aver premuto l'orologio; prima di muovere a tua volta ferma l'orologio e chiama l'arbitro. In caso di 2 mosse illegali del tuo avversario ti verrà assegnata la partita vinta, in base all'ultimo regolamento FIDE.

6. La proposta di patta non può essere ritirata

Quando un giocatore propone patta, non può rimangiarsi la parola; il suo

COSA DEVE SAPERE CHI PARTECIPA (E CHI ACCOMPAGNA) A UN TORNEO FEDERALE

Questa sezione rappresenta una sorta di “FAQ” (*Frequently Asked Questions*), che riassume alcuni degli interrogativi più frequenti che abbiamo ricevuto da parte di giocatori e accompagnatori a Tornei Federali.

Riteniamo che la lettura di queste domande e risposte sia di estrema utilità, specialmente per i bambini (e genitori) che affrontano la loro prima finale di un Campionato Italiano Giovanile, ma più in generale anche per qualunque giocatore che muove i primi passi nel mondo agonistico.

Una lettura attenta da parte di tutti sarà di sicuro giovamento anche per uno svolgimento corretto ed armonioso delle manifestazioni.

FAQ GIOCATORI

Posso andare al bagno, anche se tocca a me muovere?

Il giocatore che ha il tratto può lasciare l'area di gioco solo con il permesso dell'arbitro.

Posso chiedere il formulario dell'avversario quando tocca a lui muovere?

Assolutamente no, è un grave disturbo dell'avversario. Il formulario va corretto e completato nel proprio tempo.

Posso proporre patta anche se tocca all'avversario?

No, è un disturbo dell'avversario. Tuttavia, per quanto una proposta di patta fatta sul tempo dell'avversario sia punibile a termini di Regolamento, è valida e non può essere ritirata.

Il mio avversario non vuole darmi la patta, posso chiedergliela di nuovo?

La richiesta di patta ripetuta è un disturbo dell'avversario, e come tale è punibile a termini di Regolamento.

Non ho la penna, posso fare a meno di scrivere?

Quando è prevista dalle regole del torneo, la compilazione del formulario è obbligatoria; la mancanza della penna non esime dall'obbligo. L'arbitro in questi casi deve accertare che il giocatore abbia scritto correttamente le mosse precedenti prima di eseguire quella in corso.

Il mio avversario mi disturba, posso dirgli di smettere?

No, perché questa sarebbe a sua volta un'azione di disturbo. In questi casi si deve informare l'arbitro, che valuterà eventuali interventi e sanzioni.

Posso ascoltare musica con le cuffiette mentre gioco?

No, per vari motivi. Primo, è vietato introdurre un apparato elettronico nell'area di gioco. Secondo, potrebbe costituire una fonte di rumore, che è a sua volta vietata. Terzo, è impossibile per l'arbitro verificare che l'apparato non contenga o sia in grado di ricevere istruzioni di gioco.

FAQ ACCOMPAGNATORI GENITORI

Mio figlio gioca di nuovo con il nero: perché?

Il sistema di abbinamento bilancia globalmente l'assegnazione del colore, tuttavia è possibile che un giocatore possa avere lo stesso colore due volte di seguito. In particolare questo capita inevitabilmente quando si incontrano due giocatori che hanno avuto lo stesso colore al turno precedente, ma può accadere anche in vari altri casi. I giocatori (ma non gli spettatori) hanno il diritto di chiedere all'arbitro spiegazioni sulla composizione dell'abbinamento.

Mio figlio dimentica sempre di premere il suo orologio: glielo posso ricordare?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere.

L'orologio dell'avversario di mio figlio si è fermato: glielo posso dire?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere. Qualora lo spettatore osservi un'anomalia degli orologi, lo deve comunicare in separata sede all'arbitro, che valuterà l'eventuale intervento.

All'avversario è scaduto il tempo: posso dirlo al ragazzo?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere.

La responsabilità della rilevazione dello scadere del tempo di riflessione spetta esclusivamente ai giocatori e all'arbitro. Qualora lo spettatore osservi lo scadere del tempo di riflessione di un giocatore, lo può comunicare solo all'arbitro, in separata sede, che valuterà l'eventuale intervento.

L'avversario ha toccato un pezzo e ne ha mosso un altro: posso dirlo al ragazzo?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite, con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere. Qualora lo spettatore osservi una qualche irregolarità o anomalia, lo deve però comunicare in separata sede all'arbitro, che valuterà l'eventuale intervento.

L'avversario ha commesso una mossa illegale: posso dirlo al ragazzo?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite, con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere. Qualora lo spettatore osservi una qualche irregolarità o anomalia, lo deve però comunicare in separata sede all'arbitro, che valuterà l'eventuale intervento.

Il ragazzo ha meno di cinque minuti residui, posso dirgli che può fare a meno di scrivere il formulario?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite, con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere.

Materiale Scacchistico per il Gioco e per la Didattica

Claudio Selleri



Il giocatore che intende cimentarsi in attività di torneo prima o poi deve dotarsi del materiale necessario per giocare, ovvero scacchi, scacchiera ed orologio scacchistico. La moltitudine di proposte può disorientare coloro che si affacciano per la prima volta al mondo degli scacchi. Quella che segue è una serie di indicazioni per aiutare i giocatori (o i genitori!) a scegliere gli articoli migliori in funzione delle loro esigenze.

SCACCHI

Esistono infiniti modelli, da quelli più suggestivi basati su personaggi o fatti storici (per es. Napoleone, le crociate, ecc.), a quelli di particolare fattura “etnica” (per es. africani, asiatici, sudamericani, ecc.), a quelli più “ludici” (per es. i *Simpson*, ecc.), a quelli con eleganti figure astratte.

Tali scacchi possono essere certamente adatti come oggetto decorativo o di arredamento. Tuttavia gli scacchi **regolamentari** hanno vincoli specifici definiti dal regolamento internazionale della FIDE (Federazione Internazionale degli Scacchi), in termini di **forma, colore, dimensioni e materiale**.

■ FORMA

Nei tornei di scacchi si usa soltanto il modello “*Staunton*” (fig. 1), che prende il nome da Howard Staunton, grande scacchista inglese del XIX secolo che ne definì le giuste proporzioni.

Il Re ha la croce sulla testa o un’icona simile, la Donna è sempre “incoronata” da una corona con varie punte, l’Alfiere è simboleggiato da un “elmo medievale” (la fessura diagonale rappresenta la “celata”), ed il Cavallo non è mai, per esempio, un cavaliere che cavalca un destriero.



Figura 1 - La forma degli scacchi “Staunton”.

Il fatto che la simbologia sia ben definita non significa che tutti i modelli *Staunton* siano uguali: alcuni modelli sono più allungati, altri più “tozzi” e la rappresentazione dei pezzi ha comunque margine per una stilizzazione. Per es. in figura 2 vediamo un’altra variante di scacchi *Staunton*, il modello “*Heroes*” in cui il Cavallo ha la criniera e gli altri pezzi hanno una stilizzazione peculiare.



Figura 2 - Un'altra variante di scacchi “Staunton”: il modello “Heroes”.

■ COLORE

In una gara regolamentare si possono usare scacchi di colore bianco o beige per i pezzi *bianchi* e di colore nero o marrone per i pezzi *neri*. Non sono ammesse varianti esotiche sui colori (per es. di colore rosso).

■ DIMENSIONI

La FIDE indica le seguenti dimensioni, con una tolleranza del 10% in più o in meno, mantenendo le proporzioni relative:

- ALTEZZA
 - Re – 95 mm,
 - Donna – 85 mm,
 - Alfiere – 70mm
 - Cavallo – 60 mm
 - Torre – 55 mm
 - Pedone – 50 mm.
- LARGHEZZA: il diametro di ogni pezzo dovrebbe misurare il 40-50% circa dell'altezza di ogni pezzo

■ MATERIALE

Il materiale di cui sono fatti i pezzi in uso nei tornei deve essere legno o plastica o un'imitazione di tali materiali. Non sono ammessi gli scacchi in pietra di qualsiasi natura o di metallo. Sono di particolare pregio gli scacchi piombati, cioè con l'aggiunta di un peso alla base, in quanto offrono una maggiore stabilità.

SCACCHIERE

Anche nel caso delle scacchiere, esistono articoli più adatti all'arredo ed altri al gioco, mentre per le competizioni scacchistiche la FIDE definisce in modo univoco **colore**, **dimensioni** e **materiali** delle scacchiere regolamentari

■ COLORE

Possono esser usate combinazioni di colori a scelta tra marrone, nero e verde per le case scure e bianco, crema, avorio, beige, giallino chiaro per le case chiare;

■ DIMENSIONI

Il lato di ogni casa dovrebbe misurare tra i 50 e i 60 mm. In riferimento alla dimensione dei pezzi, il lato di ogni casa dovrebbe essere all'incirca il doppio della base dei Pedoni;

■ MATERIALE

Per le competizioni prestigiose le scacchiere devono essere in legno. Pur essendo molto belle le scacchiere in legno lucide, vengono preferite quelle antiriflesso che non disturbano la vista durante la partita. Per le altre competizioni sono ammissibili anche scacchiere in plastica o in carta; possono essere accettate anche scacchiere in pietra purché di colori idonei.



Figura 3 - Scacchiera regolamentare in acero e radica di frassino.

Bibliografia Ragionata per la Didattica Scacchistica

Mauro Casadei

I tipi di percorsi didattici che un istruttore di scacchi deve costruire possono essere estremamente diversi, a seconda dell'età degli allievi, degli obiettivi (ludico/didattico o agonistico) e della modalità di insegnamento (lezioni collettive o private). E i libri a disposizione sono tanti, e sempre più specifici, ossia finalizzati ad alcune esigenze particolari e meno ad altre.

Molti istruttori esperti hanno già le idee chiare, poiché hanno letto e studiato tanti libri ed hanno una sufficiente esperienza di insegnamento per sapere quali testi siano adatti per i loro scopi. Ma vi sono anche molti istruttori meno esperti che possono trovarsi disorientati di fronte a tante proposte editoriali. Questo elenco di riferimenti bibliografici è dedicato a loro, e va inteso come supporto per le loro scelte del materiale didattico.

In questa sede ci siamo limitati ai libri e DVD in Italiano, perché di più facile accesso anche ai giovani.

Ho definito più adatti alla **“Didattica”** i libri di teoria e/o esercizi che si prestano bene ad essere adottati da un istruttore in una classe con diversi allievi, durante le **lezioni collettive** che si tengono a scuola oppure al circolo.

Ho definito come adatti alla **“Preparazione Agonistica”** i libri che richiedono un impegno maggiore da parte del **singolo allievo**, per conto proprio e/o seguito da un istruttore con **lezioni private**.

Nell'elenco sono indicate anche le fasce di età (Prescolare, U8, U10, U12, U14, U16) a cui ritengo il materiale sia più adatto. L'ultima voce, **“Preagonismo e agonismo”** rappresenta una categoria “trasversale”, indipendente dall'età, che include **tutti i giocatori che si cimentano nei tornei federali standard** (a cui partecipano anche gli adulti), nella fattispecie gli Open B (Elo < 1900 circa) e Open C (Elo < 1600 circa).

Come per tutte le classificazioni in qualunque ambito dello scibile, esiste un ampio margine di discrezionalità. Per esempio alcuni libri possono rivelarsi utili sia per la didattica collettiva sia per quella individuale. Anche la suddivisione per fasce di età, se interpretata in maniera rigida, può essere ingannevole, poiché alcuni testi indicati come adatti per un Under 12 potrebbero essere utili anche ad Under 10 e viceversa.

Al fine di minimizzare questi inconvenienti, alcuni libri sono stati elencati più di una volta in sezioni diverse. Per esempio, “Il Castello degli Scacchi” di Cavazzoni viene riportato sia nella sezione adatta all'età prescolare, sia in quella dedicata agli Under 8.

Ciò che spero sia chiaro è che questo elenco non ha alcuna intenzione di rappresentare una classificazione “scientifica” delle fonti, ma piuttosto un aiuto agli istruttori meno esperti per scegliere il materiale didattico giusto per l'occasione giusta.

ETÀ PRESCOLARE

DIDATTICA

Giocomotricità su scacchiera gigante - Manuale per insegnanti e istruttori - AA.VV. - LE DUE TORRI 2017

Il Castello degli Scacchi 4° edizione - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2008

I Segreti del Castello degli Scacchi 2° edizione - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2011

Il piccolo Cavaliere del Re degli Scacchi - Cavazzoni Carlo Alberto - FONDAZIONE DI VIGNOLA 2016

Scaccolandia La Scacchiera Regolata - Di Mauro Carmelita - TROVATO SALVATORE 2014

Scaccolandia Vita da Pedoni - Di Mauro Carmelita - TROVATO SALVATORE 2014

Scaccolandia I Magnifici 8 - Di Mauro Carmelita - TROVATO SALVATORE 2007

Scaccolandia Vita da Regine! Di Mauro Carmelita - TROVATO SALVATORE 2014

UNDER 8

DIDATTICA

Il Castello degli Scacchi 4° edizione - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2008

I Segreti del Castello degli Scacchi 2° edizione - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2011

Il piccolo Cavaliere del Re degli Scacchi - Cavazzoni Carlo Alberto - FONDAZIONE DI VIGNOLA 2016

Scacchi a Scuola vol. 1 Muovi, Attacca, Cattura Eserciziario ufficiale USCF - Sukhin Igor - LE DUE TORRI 2016

Scacchi a Scuola vol. 2 Scacchi Matti Semplici Eserciziario ufficiale USCF - Sukhin Igor - LE DUE TORRI 2016

Scacchi a Scuola vol. 3 Scacchi Matti con più pezzi Eserciziario ufficiale USCF - Sukhin Igor - LE DUE TORRI 2016

Laboratorio Scacchistico - Giochi di Scacchi creativi e divertenti - Mircoli Carla, Ragonese Rosario Lucio - LE DUE TORRI 2013

Giocomotricità su scacchiera gigante - Manuale per insegnanti e istruttori - AA.VV. - LE DUE TORRI 2017

Il gioco degli scacchi - Mearini Maria Teresa, Messa Roberto - MESSAGGERIE SCACCHISTICHE Ristampa 2017

Giocare a scacchi vol.1 - Wild Alexander -EDISCERE Ristampa 2016

Giocare a scacchi vol.2 - Wild Alexander -EDISCERE Ristampa 2017

Giochiamo a scacchi - Carriero Marcello, Garrett Yuri - CAISSA ITALIA 2017

PREPARAZIONE AGONISTICA

Quadri di Matto - Paulesu Sebastiano - LE DUE TORRI 2017

1001 Esercizi di scacchi per principianti - Masetti Franco, Messa Roberto - LE DUE TORRI Ristampa 2011

Lezioni di Apertura per ragazzi e principianti - Pantaleoni Claudio - LE DUE TORRI 2014

UNDER 10

DIDATTICA

Il Castello degli Scacchi 4° edizione - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2008

I Segreti del Castello degli Scacchi 2° edizione - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2011