

Corso per principianti

I corsi per principianti vengono sviluppati in **2 moduli da 10 h caduno**, con leggere differenze a seconda del pubblico:

- bambini delle scuole elementari: moduli da 1,5 h: obiettivo partecipazione TSS. (dispense)
- gruppi spontanei presso il circolo: moduli da 2 h: obiettivo partecipazione CIS. (Capablanca "I fondamenti degli scacchi")

Prime 20 h:

- Conoscenza della scacchiera: colonne, traverse e diagonali;
- conoscenza dei pezzi e relative mosse;
- quante case controllano i pezzi a seconda di dove si trovano: al centro è sempre meglio;
- spiegazione ratio della presa en passant e delle regole dell'arrocco;
- obiettivo del gioco;
- primi elementi di tattica: l'attacco doppio, l'infilata, combinazione di temi tattici;
- partitelle per prima esperienza;
- primo esempio di sviluppo dei pezzi in apertura – gioco pianissimo;
- primo approccio al principio del controllo del centro
- primi principi della conta dello sviluppo dei pezzi;
- matti elementari:
 - R+D vs R,
 - R+T vs R => primo approccio al "muro di mattoni",
 - R+A+A vs R => prima applicazione del "muro di mattoni";
- partitelle;
- conoscenza della scacchiera 2: vari esercizi tipo (B: Df2, N: PP a7, c7, e7, h7; quante sono le mosse di D che portano ad un attacco doppio? (R=5));
- finali elementari di PP:
 - R+P vs R, posizioni di patta e di vittoria, concetto del "tempo", opposizione, quadrato, etc;
 - R+PP vs R,
 - R+P ns R+P, ecc.
- finali elementari di pezzi minori, con più o meno pedoni;
- finali di T, posizione di Lucena;
- finali di R+D vs R+P in settima;
- sviluppo dei pezzi 2:
 - Murphy – alleati,
 - strategia errata cercare di dare il "matto dello scolaro",
 - a parità di numero di pezzi sviluppati, cercare la qualità dello sviluppo: all'esterno è spesso inferiore;
 - esempi di centro partita,
- cosa pensare quando si sta pensando una mossa (regole di Max):
 1. non lasciare pezzi in presa,
 2. cercare se ci sono pezzi in presa dell'avversario,
 3. se esiste una possibile combinazione semplice in cui si rischia di perdere materiale,
 4. se esiste una combinazione semplice in cui si guadagna del materiale,
 5. solo a questo punto si effettuano le considerazioni strategiche per decidere cosa giocare.

Corso avanzato

n° 2 moduli da 10h cad, con sessioni da 2h

Testo di riferimento: Koblenz “Teoria e pratica degli scacchi”

Strategia e Tattica: cosa conta di più in una partita?

Il calcolo – orizzonte della nebbia;

La strategia

Regole di Steinitz sul centro partita (da “Gioca come un grande maestro” – Kotov);

la colonna aperta: Vilner – Romanovsky (da “Il centro di Partita” – Romanovsky);

strutture di pedoni;

- centro aperto,

- centro chiuso,

- centro indeterminato,

valutazione della posizione;

ogni h di studio in classe prevede almeno 2 h di studio a casa, con compiti assegnati.

La combinazione

Elementi della combinazione,

si segue l’ottima struttura del Koblenz, con temi di matto e relativi esempi pratici.

Partite da ricordare:

Murphy - alleati

Steinitz – Von Bardebelen

l’immortale di Andersen

Short – Timman

La combinazione nel finale.

Gli studi come allenamento dello skill combinativo