

Lezione 4

Esercizi per migliorare la visualizzazione



Esercizi per migliorare la visualizzazione

1. INDIVIDUARE ALLA CIECA IL COLORE DI UNA CASA O DI UNA DIAGONALE DELLA SCACCHIERA.

Senza guardare la scacchiera, farsi nominare da un'altra persona le coordinate di case della scacchiera (es. f5) e dire il prima possibile di che colore è la casa nominata.

Lo stesso esercizio si può fare facendosi indicare le case di partenza e di arrivo di una diagonale (es. a2-g8).

Altra variante prevede di indicare il colore della prima o dell'ultima casa di una colonna o di una traversa.

2. INDIVIDUARE LE CASE ATTACATE E I PEZZI ATTACCATI E CHE ATTACCANO

Fonte: M. Sadler, *Tips for the Young Players*, 2000

Da un libro o da una rivista prendiamo un diagramma e, guardandolo, ricerchiamo e scriviamo le coordinate di:

- 2.1. tutte le case del Bianco che sono attaccate da pezzi o pedoni del Nero;
- 2.2. tutte le case del Nero che sono attaccate da pezzi o pedoni del Bianco;
- 2.3. tutti i pezzi o pedoni del Bianco che possono dare scacco;
- 2.4. tutti i pezzi o pedoni del Nero che possono dare scacco;
- 2.5. tutti i pezzi del Bianco che stanno attaccando pezzi o pedoni del Nero;
- 2.6. tutti i pezzi del Nero che stanno attaccando pezzi o pedoni del Bianco;
- 2.7. tutti i pezzi del Bianco che non sono difesi da altri pezzi o pedoni;
- 2.8. tutti i pezzi del Nero che non sono difesi da altri pezzi o pedoni.

3. GUARDARE AVANTI

3.1. trovare scacchi e catture

Fonte: J. Mitch, sito www.professorchess.com. Ogni mese è disponibile un esercizio gratis nel sito www.chessville.com.

A partire da una posizione di una partita (va benissimo usare un diagramma) eseguire mentalmente un certo numero di mosse scritte.

Poi indicare tutte le mosse che, nella posizione raggiunta (che deve perciò essere visualizzata mentalmente)

- a) danno scacco;
- b) catturano un pezzo o pedone avversario

Le mosse vanno indicate tutte, indipendentemente dal fatto che siano buone o cattive.

3.2. trovare la continuazione vincente

Fonte: J. Hall, *Training Chess for Budding Champions*, 2001

A partire da una posizione di una partita (va benissimo usare un diagramma) eseguire mentalmente un certo numero di mosse scritte.

Poi indicare la mossa – o sequenza di mosse - che vince.

4. RICOSTRUIRE UNA POSIZIONE E TROVARE IL MATTO

Fonte: Kotov, *Pensa come un grande maestro*, ed. it. Prisma, 1983

Senza guardare la scacchiera, vi fate dire la posizione (es. Bianco: Te1, Rg1, pedoni in f2, g2, h2; Nero Td7, Rb8, pedoni in a7, b7, c7; tocca al Bianco) e trovate la mossa, o le mosse, che danno scacco matto.

Si può fare anche con le combinazioni che guadagnano materiale.

5. MUOVERE IL CAVALLO DA UNA CASA AD UN'ALTRA

Senza guardare la scacchiera, scegliete una casa qualunque e piazzatevi mentalmente un cavallo. Ora scegliete un'altra casa e visualizzate il percorso che consente al cavallo di raggiungere quest'altra casa nel minor numero di mosse.

6. LABIRINTI

Fonte: Alberston, *Chess Mazes*, 2004

Questa tecnica aiuta a familiarizzare con le manovre dei pezzi. Viene data su diagramma una posizione in cui muove solo un colore e solo un pezzo, senza limitazioni di mosse. Bisogna trovare la manovra più veloce per dare scacco o scaccomatto (l'obiettivo è definito in ciascun esercizio) senza mai mettere il pezzo che muove in una casa in cui può essere catturato.

Alcuni esercizi di esempio vengono consegnati a parte.

Trappole d'apertura da risolvere alla cieca

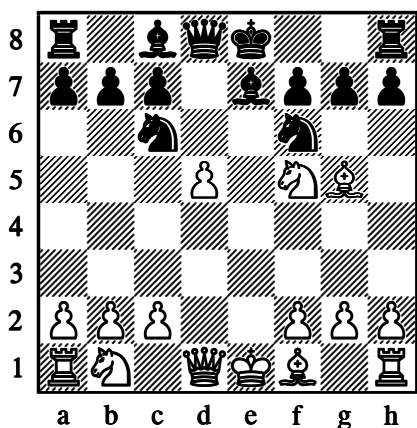
Fonte: Jesper Hall, Chess Training for Budding Champions, Gambit, 2001

Il MI Jesper Hall suggerisce un semplice esercizio per potenziare la visualizzazione. Ne riportiamo qui una versione semplificata.

Si tratta di leggere le mosse di apertura di alcune varianti con trappole abbastanza evidenti e trovare alla cieca la mossa vincente.

ESERCIZIO 1:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4 ♖f6
5.♙g5 ♙e7 6.♘f5 d5 7.exd5



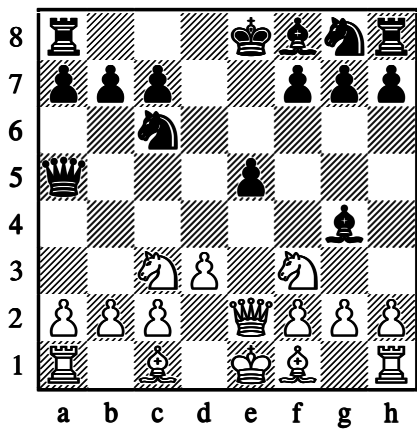
7...♘e5 8.♘xe7 ♚xe7 9.♙xf6

A TE LA MOSSA!

9. ... ♘f3#

ESERCIZIO 2:

1.e4 e5 2.♘f3 d5 3.exd5 ♚xd5 4.♘c3 ♚a5
5.♚e2 ♘c6 6.d3 ♙g4



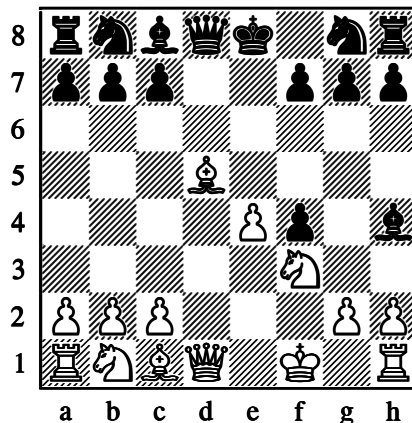
7.♙d2 ♘d4 8.♚xe5+

A TE LA MOSSA!

8. ... ♚xe5 9.♘xc2#

ESERCIZIO 3:

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 ♙e7 4.♙c4 ♙h4+
5.♘f1 d5 6.♙xd5



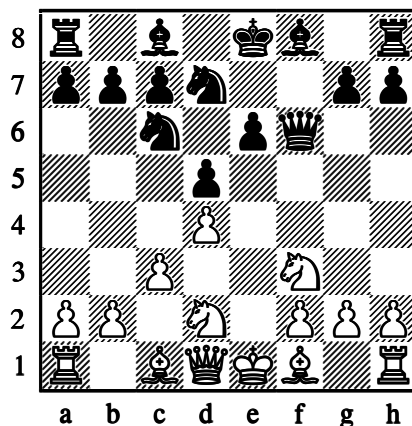
6. ... ♘f6 7.♘xh4 ♘xd5 8.♘f3

A TE LA MOSSA!

8. ... ♘e3+

ESERCIZIO 4:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♘c6 4.♘gf3 ♘f6
5.e5 ♘d7 6.c3 f6 7.exf6 ♚xf6



8.♙b5 a6 9.♚a4

A TE LA MOSSA!

9. ... axb5 10.♚xa8 ♘b6

Labirinti

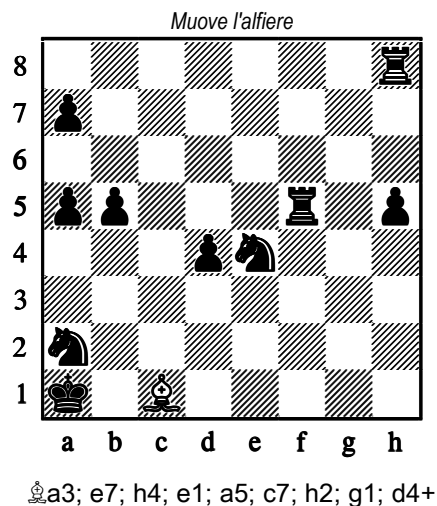
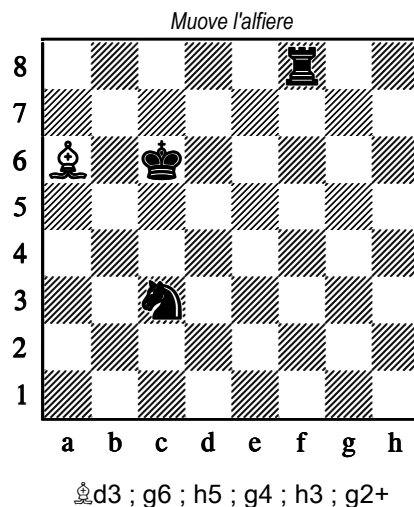
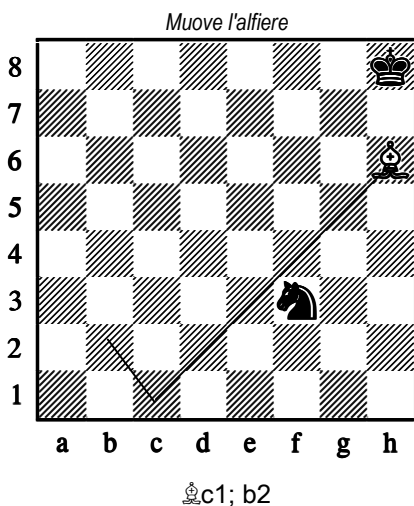
Fonte: Bruce Alberston, *Chess Mazes*, Russell Enterprises, 2004
 Articoli sono pubblicati periodicamente sul sito www.chesscafe.com

In questi esercizi muove solo il Bianco che deve dare scacco al Nero. Ci sono quattro regole da rispettare:

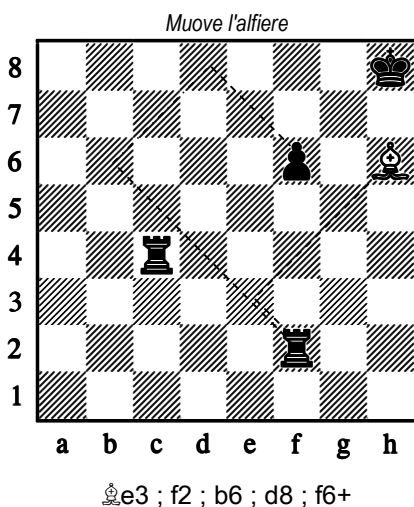
- 1) muove solo il Bianco con il pezzo specificato per la posizione in diagramma
- 2) lo scacco conclude la sequenza delle mosse;
- 3) i pezzi o pedoni mossi non possono andare nelle case attaccate da pezzi o pedoni del Nero, perché sarebbero catturati;
- 4) vale solo la soluzione che prevede il numero minimo di mosse necessario.

ESERCIZIO 1:

Questo è semplice.



Questo è un po' più difficile.



Uno con la torre

