

# La scuola di scacchi del Circolo scacchistico vicentino "Palladio"

## Il programma del corso base

Stante il carattere ancora sperimentale del programma, si riportano in sequenza gli argomenti che saranno trattati. Alcuni argomenti saranno trattati insieme nel corso della stessa lezione, compatibilmente con la velocità di apprendimento degli allievi. Per questo motivo non abbiamo associato argomenti e calendario delle lezioni.

### *1. Verifica del livello di gioco e delle conoscenze.*

L'istruttore controlla il livello di gioco iniziale giocando in simultanea contro gli allievi e sottoponendo loro alcuni semplici quiz.

### *2. Attacco doppio.*

Spiega il concetto di attacco doppio, riprendendo il concetto generale di attacco (al Re, ad un pezzo/pedone, ad una casa)

### *3. Matto in due mosse.*

Vengono illustrati alcuni schemi di matto che devono far parte del bagaglio conoscitivo degli allievi.

### *4. Attacco doppio con la donna.*

La donna è il pezzo che più di tutti può portare attacchi doppi. La lezione mostra numerosi esempi interessanti.

### *5. Finale di re e donna contro re.*

La lezione insegna come si vince questo finale elementare. Mostra le posizioni di stallo e fornisce il metodo della donna a salto di cavallo dal re.

### *6. L'inchiodatura.*

Viene spiegata l'inchiodatura, scomposta nei suoi elementi costitutivi, pezzo inchiodato, pezzo inchiodante (attaccante) e pezzo nascosto.

### *7. Eliminare il difensore (1).*

Per guadagnare materiale, o per attaccare il re avversario, bisogna spesso prima affrontare il difensore, distogliendolo o eliminandolo. La lezione mostra esempi in cui il difensore è eliminato.





### *8. Finale di re e torre contro re.*

La lezione insegna la tecnica per vincere questo finale elementare.

Gli allievi proveranno quanto appreso giocando in simultanea contro l'istruttore.

### *9. I tre principi fondamentali dell'apertura.*

Questa lezione introduce i principi classici dell'apertura: pedone/i al centro, pezzi fuori, re al sicuro. A completamento saranno mostrate brevi partite in cui una delle parti non rispetta i principi e perde rapidamente.

### *10. Attacco doppio con il cavallo.*

Il cavallo attacca senza essere attaccato (a meno che non si tratti di un altro cavallo). Per questo può essere fortissimo quando riesce a portare attacchi doppi. La lezione mostra come.

### *11. L'attacco di scoperta.*

Cos'è, come si prepara e come ci si difende da un attacco di scoperta.

### *12. Attacco doppio con torre, alfiere, pedone, re.*

Oltre al cavallo e alla donna, anche gli altri pezzi e i pedoni possono portare attacchi simultanei a più obiettivi. La lezione introduce le versioni semplici di questi attacchi, perché l'allievo possa familiarizzare con questo elemento tattico fondamentale.

### *13. Difendersi dal matto.*

La lezione insegna a riconoscere le minacce e gli attacchi per il matto dell'avversario e a trovare i rimedi opportuni.

### *14. Matti tipici: il matto affogato e il matto di Anastasia.*

La lezione spiega due schemi di matto tipici e fondamentali

### *15. Gli errori più frequenti nell'apertura.*

Spiega i concetti di sviluppo, perdita e guadagno di tempo in apertura. Sono esaminati gli errori tipici: scambio di pezzi sviluppati; troppe mosse di pedone; esporre la donna troppo presto; dare scacco solo perché si può; far guadagnare tempi esponendo un pezzo all'attacco avversario; cooperazione inadeguata fra i pezzi; non difendere adeguatamente i punti vulnerabili.

### *16. Scacco doppio e/o di scoperta.*

Spiega i concetti di scacco di scoperta e di scacco doppio. Introduce anche il concetto di pezzi sospesi

*17. Matti tipici: il matto sostenuto di Donna e pedone o Donna e alfiere nella casa g7 (g2) e il matto di Damiano.*

La lezione spiega due schemi di matto tipici e fondamentali

*18. Come attaccare un pezzo inchiodato.*

Spiega come si sfrutta una inchiodatura e come costruire l'attacco al pezzo inchiodato.

*19. Come fare breccia nell'arrocco.*

Creare un buco nello scudo di pedoni del re avversario per dare matto. Quando si attacca il re avversario, per dargli matto bisogna creare un buco nello scudo di pedoni e pezzi difensori. La lezione mostra semplici esempi di questa tecnica.

*20. Finale di Re contro pedone: la regola del quadrato.*

Per capire i finali di pedoni bisogna conoscerne gli elementi fondamentali. Si comincia con la regola del quadrato.

*21. Eliminare il difensore (2).*

Mostra come si possa eliminare un difensore per dare matto o per guadagnare materiale

*22. Difendersi da un attacco doppio.*

Non tutti gli attacchi doppi che subiamo ci fanno perdere materiale. La lezione mostra come.

*23. Re e 2 alfiere contro re*

Insegna come vincere questo finale elementare

*24. Le case chiave nei finali di Re e pedone contro Re – parte prima*

Introduce il concetto di case chiave e spiega come vincere o pattare i finali di re e pedone contro re. Dà le nozioni utili a riconoscere a prima vista un finale vinto da uno patto.

*25. Le case chiave nei finali di Re e pedone contro Re – parte seconda*

Riprende il concetto di case chiave e introduce il concetto di zugzwang nei finali di re e pedone contro re.

Evidenzia la diversità che ci sono per i pedoni di torre

*26. Sto peggio ma riesco a pattare: scacco perpetuo e stallo.*

La lezione mostra come pattare in posizione inferiore ottenendo posizioni in cui l'avversario ha materiale insufficiente per dare matto oppure ottenendo posizioni di stallo, oppure dando scacco perpetuo.

*27. Impariamo a pianificare. Lezione introduttiva.*





La lezione insegna a fare piani, individuando l'obiettivo, gli strumenti (quali pezzi, quali manovre), i tempi (numero di mosse necessarie) e le azioni contrastanti dell'avversario. Gli esempi mostrano come fare piccoli piani di gioco per migliorare la struttura dei pedoni o la posizione dei pezzi

*28. La vista ai raggi X di Donna, Alfiere e Torre*

I pezzi a lunga gittata (donna, torre, alfiere) controllano spesso anche le case e i pezzi che stanno dietro il primo pezzo fronteggiano.

La lezione mostra come questa caratteristica possa servire sia in attacco che in difesa.

*29. Come ci si difende dall'inchiodatura*

Ancora esempi di come ci si possa difendere da una inchiodatura, contrattaccando o controinchiodando.

*30. Finali di Re e Donna contro Re e pedone.*

Insegna come si possono vincere e mostra i casi (rari) in cui la parte più debole patta

*31. I pezzi inchiodati non difendono*

Mostra come i pezzi inchiodati non siano in grado di difendere (difesa apparente) e insegna come sfruttare questa debolezza