

# IL GIOCO DEGLI SCACCHI

di Roberto Messa e Maria Teresa Mearini



Semplice ed essenziale. Questo è il segreto del successo.

Sei edizioni nell'arco di ventisei anni, ed il plauso di istruttori di scacchi di tutte le regioni, sono la dimostrazione della validità del manuale per ragazzi "Il gioco degli scacchi", realizzato a quattro mani dal Maestro Internazionale Roberto Messa e dall' insegnante di scuola primaria Maria Teresa Mearini, che vede nel novembre 2016 la sua prima edizione illustrata con immagini a colori, ed un innovativo formato quadrato capace di rendere l'opera accattivante anche dal lato visivo.



Il Nero, imprevedente, con l'Alfiere cattura la Donna bianca. Ma lo scopo nel gioco degli scacchi è lo Scacco Matto al Re, la cattura dei pezzi avversari è secondaria.



Guarda un po' che cosa succede nelle prossime mosse!

L'Alfiere bianco cattura un Pedone e dà Scacco al Re.



Il Re nero si sposta nell'unica casella possibile.



Con quest'ultima mossa di Cavallo il Bianco dà Scacco Matto. La partita termina qui ed il Bianco ha vinto.

Ora prova tu. Cercati subito un avversario e comincia a giocare. Buon divertimento!



Scrivere un manuale di scacchi rivolto ad un pubblico di giovanissimi, richiede innanzitutto il porsi una fondamentale domanda:

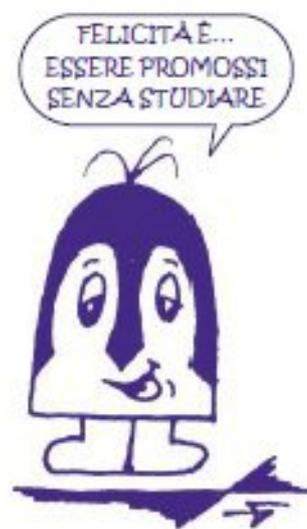
*"Di cosa ha bisogno un bimbo di 8/10 anni, per mantenere l'attenzione costante e leggere con piacere ed interesse un libro di oltre cento pagine sugli scacchi?"*

La prima risposta che giunge spontanea è "Di un testo pieno di immagini divertenti e avventurose, che possano rendergli lo studio del gioco un qualcosa di simile al leggere un fumetto". Risposta parzialmente corretta, infatti bisogna trovare il giusto equilibrio tra parte didattica e di svago, in modo che il bambino non perda di vista lo scopo primario.

Equilibrio che troviamo ne "Il gioco degli scacchi", dove il testo è integrato con le simpatiche vignette di Pedoncio, disegnate dal compianto Filippo Vetro.

Vignette che regalano attimi di relax, tra un esercizio e il seguente, così come le numerose fotografie a colori di scacchiere e di partecipanti ai campionati italiani giovanili.

#### La tattica



Un manuale per ragazzi deve rispondere positivamente anche ad una seconda importante domanda:

*"Come ottimizzare gli insegnamenti scacchistici, senza rischiare di non essere capiti, ma anche senza dare alle stampe un tomo di cinquecento pagine?"*

La risposta corretta è: "Cercare di presentare diagrammi semplici e chiari, capaci di sostituire fiumi di parole. Diagrammi che illustrino l'evolversi di una situazione mossa dopo mossa."

Anche in questo caso "Il gioco degli scacchi" eccelle per la sua facilità di lettura, apprezzata da maestri ed allievi per oltre un quarto di secolo.



Fondamentale al pari dei diagrammi è il commento che li accompagna. Soprattutto nelle posizioni più complesse, quelle della seconda parte del libro, le spiegazioni mettono in luce i punti critici, senza dilungarsi in varianti, e tendono ad utilizzare il "gergo" scacchistico.

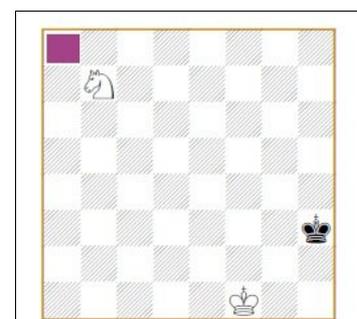
Certe formazioni di Pedoni invece contengono delle «debolezze» che possono diventare un buon obiettivo d'attacco. Per esempio in questa posizione il Nero ha i pedoni «doppiati» in f6 e f7. Una struttura così indebolisce gravemente l'arrocco del Nero, inoltre il Pedone in f6 non può essere difeso da altri Pedoni e la sua debolezza diventerà preoccupante, dopo che il Bianco lo avrà messo sotto pressione con mosse come **Dd1-f3** e **Ad2-c3**.



Altro punto chiave, necessario per testare i reali progressi degli studenti nella comprensione del gioco, è dato dalla risoluzione degli esercizi.

Troppo spesso questi si limitano a scacchi matti in un paio di mosse, o a guadagni di materiale con piccole combinazioni. Importante è invece per un bambino, il confrontarsi da subito con semplici enigmi, come ad esempio in quante mosse un Cavallo possa raggiungere una casella.

Così facendo, si sviluppa la capacità mentale di "vedere" posizioni differenti da quelle che sono materialmente sulla scacchiera.



Quante mosse occorrono al Cavallo per andare nell'angolo indicato?

## Indice

<b>La scacchiera e i pezzi</b>	<b>7</b>
La scacchiera <b>7</b> – I pezzi <b>8</b> – Il Re <b>10</b> – La Donna <b>14</b> – La Torre <b>15</b> – L'Alfiere <b>15</b> – Il Cavallo <b>16</b> – Il Pedone <b>18</b>	
<b>Scacco al Re e Scacco Matto</b>	<b>27</b>
Lo Scacco al Re <b>27</b> – Lo Scacco Matto <b>29</b> – La partita Patta <b>32</b> – Test sullo Scacco Matto <b>33</b>	
<b>La Partita</b>	<b>39</b>
<b>Regole speciali</b>	<b>47</b>
Patta per accordo <b>47</b> – Patta per Stallo <b>47</b> – Patta per ripetizione della posizione e Scacco Perpetuo <b>49</b> – La regola delle 50 mosse <b>52</b> – L'Arrocco <b>53</b> – La cattura en-passant <b>56</b>	
<b>Lezioni di perfezionamento</b>	<b>71</b>
La forza dei pezzi <b>71</b> – Il cambio <b>72</b> – Attacco e difesa <b>73</b> – Chi ben comincia... <b>75</b> – La strategia e il piano di gioco <b>76</b> – Il linguaggio scacchistico <b>77</b> – Punteggiatura scacchistica e notazione abbreviata <b>79</b>	
<b>La tattica</b>	<b>83</b>
L'attacco doppio <b>83</b> – La forchetta <b>85</b> – L'infilata <b>86</b> – L'inchiodatura <b>86</b> – Lo Scacco di scoperta <b>90</b> – Lo Scacco doppio <b>92</b> – L'intrappolamento di un pezzo <b>93</b> – L'adescamento <b>94</b> – La deviazione <b>96</b> – La promozione del Pedone <b>97</b> – La mossa intermedia <b>98</b> – L'imboscata <b>99</b> – Combinazioni a tema multiplo <b>100</b> – Lo Scacco Matto del corridoio <b>101</b> – Attacchi contro l'arrocco <b>102</b> – Test sullo Scacco Matto <b>103</b>	
<b>Apertura e Centro di Partita</b>	<b>107</b>
La Partita di Re <b>107</b> – Altre Difese dopo 1. e2-e4 pag. <b>111</b> – La Partita di Donna e le Difese Indiane <b>113</b> – Dall'apertura al centro di partita <b>115</b> – La sicurezza del Re <b>116</b> – L'attività dei pezzi e il vantaggio di spazio <b>116</b> – La struttura dei Pedoni <b>117</b> – La colonna aperta <b>119</b>	
<b>Il Finale</b>	<b>123</b>
Finali fondamentali <b>124</b> – Il Pedone libero <b>128</b> – La regola del quadrato <b>130</b> – Pedoni liberi e avanzati <b>132</b> – Lo Zugzwang <b>133</b>	
<b>Esercizi</b>	<b>143</b>
<b>Schede e quiz</b>	
Un gioco molto antico <b>21</b> – Geometria scacchistica <b>35</b> – Pezzo toccato, pezzo mosso <b>52</b> – Dall'India alla Persia, infine in Europa <b>58</b> – Rinascimento scacchistico <b>59</b> – I campioni del mondo di scacchi <b>61</b> – Gioco-quiz: percorso a ostacoli <b>62</b> – Gioco-quiz: acchiappali tutti <b>63</b> – Gioco-quiz: caccia al tesoro <b>64</b> – Gioco-quiz: aggiungi un cavallo a tavola <b>64</b> – Gli scacchi nel terzo millennio: sport e computer <b>65</b> – Campionesse mondiali <b>66</b> – Come si fa un torneo <b>135</b> – Piccolo vocabolario scacchistico <b>137</b> – Scacchi a scuola <b>165</b>	

I contenuti del libro spaziano dalle regole del gioco agli elementi tattici di base, dalle idee insite nelle principali aperture al metodo di gioco da utilizzare nei finali più comuni, dai consigli strategici ad una lunga serie di esercizi. Il tutto presentato con estrema semplicità. Non guastano gli intermezzi che raccontano la storia e l'attualità degli scacchi, e spiegano come affrontare per la prima volta un torneo. Queste sono le parti del libro che la maggior parte dei genitori leggerà.

In definitiva questa sesta edizione aggiunge, ad un testo già collaudato ed apprezzato, tutta una serie di novità che impreziosiscono l'opera, rendendola ancor di più il principale punto di riferimento nel panorama nazionale per i giovani ed i principianti.

*Claudio Sericano*