

BATTI IL MAESTRO!

DESCRIZIONE E FILOSOFIA

Carissimi amici, benvenuti fra le pagine di questo manuale. Io sono l'Istruttore Nazionale FSI/CONI Massimiliano Autino, oggi attivo nelle scuole dell'astigiano e del cuneese, dopo aver lavorato a lungo dalle parti di Vercelli.

Questo lavoro si rivolge ad **istruttori qualificati** con **allievi già a conoscenza delle regole del gioco e del valore dei pezzi**, che qui riporto: P=1, C/A=3, T=5, D=9. Il grassetto verrà utilizzato per evidenziare i termini-chiave e consentire rapide consultazioni anche quando si ha poco tempo, ad esempio in classe nel bel mezzo di un corso.

Premessa: l'idea di base l'ho conosciuta grazie al libro del GM Agdestein "**Magnus Carlsen, Grande Maestro a 13 anni**" (bellissimo libro, che consiglio caldamente!), nel punto in cui dice che il piccolo Magnus talvolta veniva allenato con partite in cui lui aveva tutti i pezzi e l'istruttore solo i pedoni; il mio merito è di averla sviluppata e trasformata in un vero e proprio sistema d'insegnamento strutturato a livelli, come mia è l'idea delle corone colorate (simili concettualmente alle cinture delle arti marziali, di cui sono appassionato praticante da più di trent'anni).

Seconda premessa: "Batti il Maestro!" è un buon metodo, ma qualsiasi sistema strutturato elaborato da un istruttore esperto sarà efficace. La vera discriminante è la nostra personalità! Se siamo solari, positivi, incoraggianti, possiamo usare qualsiasi metodo e faremo sempre un buon lavoro... ben lungi da me dunque la pretesa di aver trovato "il" metodo, ma condivido volentieri con voi questa mia interpretazione dell'insegnamento scacchistico, nella speranza che possa essere d'aiuto a chi ancora sta cercando la propria strada, o a chi comunque riterrà il sistema interessante e vorrà sperimentarlo.

Addentriamoci: "Batti il Maestro" nasce da un precetto che mi fu impartito durante il corso istruttori, ovvero: "Dopo aver insegnato le regole di base, la prima cosa da fare è portare gli allievi alla **padronanza dello scaccomatto**". Più facile a dirsi che a farsi! Molti metodi collaudati, basati sulla spiegazione alla murale seguita dal gioco libero, hanno un problema: in un ipotetico corso da 10 ore, i bambini più bravi daranno forse scaccomatto quattro o cinque volte (o anche meno, dal momento che la maggior parte delle partite finiscono al nostro stop e si assegna la vittoria "ai punti"), ma quelli meno dotati potrebbero non darne nemmeno uno. Inaccettabile! Con "Batti il Maestro!" invece, tutti gli allievi daranno almeno una o due volte a lezione lo scaccomatto, media che va ad aumentare man mano che migliorano.

Vediamo **come funziona**: il metodo si svolge sotto forma di **partita con l'istruttore**, con l'allievo che gioca con tutti i pezzi e noi che cominciamo, al livello più basso, solo con il re. La filosofia è semplice: **l'allievo ha un vantaggio** (all'inizio il massimo vantaggio che si possa avere), quindi **deve vincere**, non importa chi ci sia dall'altra parte della scacchiera: può esserci l'istruttore, il campione del mondo, il Dalai Lama (chissà se sa giocare!)... non importa: vantaggio=vittoria! Quando si vince, si **sale di livello** e man mano che si va avanti l'istruttore si aggiunge, un punto alla volta, **sempre più materiale**. Quando si raggiungono certe soglie, scatta la **corona colorata**, che gli allievi devono creare a casa e indossare durante la lezione. Ciò è incredibilmente gratificante: tutti vincono (ai primi livelli li aiutiamo veramente molto), l'insegnamento è personalizzato, ognuno va avanti coi suoi tempi e risparmiamo ai meno abili l'umiliazione di perdere sempre.

Nella parte tecnica ho messo per ogni livello le **nozioni** da dare agli allievi: esse non sono necessariamente da prendersi alla lettera ed ogni istruttore si senta libero di anticiparle, ritardarle, o modificarle come ritiene opportuno.

Può darsi che, se applicate il metodo in una **classe** scolastica (sotto forma di **simultanea**), dopo qualche lezione si delineino delle differenze di livello fra i vostri allievi. Il mio consiglio è di dare a tutta la classe l'insegnamento destinato ai livelli più alti, sebbene nella maggior parte dei casi gli insegnamenti li daremo man mano che capita l'occasione nelle varie partite, chiamando tutta la classe a guardare una scacchiera su cui sia accaduto qualcosa d'interessante.

Certamente, non è realistico (e nemmeno auspicabile) pensare che gli allievi non giochino mai **partite con tutti i pezzi** prima della Corona Viola, potrebbero ad esempio avere i campionati studenteschi da preparare, quindi le nozioni dei livelli superiori possono tranquillamente essere anticipate. Naturalmente sono importanti anche i momenti in cui i ragazzi giocano fra di loro, ma a mio avviso dovrebbero essere limitati ad occasioni particolari: se li facciamo giocare sempre e solo fra di loro, alcuni perderanno spesso e si scoraggeranno, mentre molti giocheranno inesorabilmente male: aprire col pedone di torre, lasciare pezzi in presa, fare mosse irregolari o illegali ... tutti voi istruttori sapete di cosa sto parlando! Le partite libere sono un po' come il combattimento nelle arti marziali: quando ci si iscrive ad un corso (serio), il Maestro non ci fa fare combattimento libero alla prima lezione, giusto? E nemmeno alla seconda, o alla terza... prima di tutto ci formerà un certo bagaglio tecnico e solo in seguito ci permetterà di praticare il combattimento in autonomia.

La grande pedagogista **Maria Montessori**, famosa per il suo metodo educativo privo di premi e castighi e rispettoso delle energie interiori del bambino, era fermamente contraria al disegno libero dei bambini piccoli: se lasciati liberi di disegnare, avrebbero prodotto solo scarabocchi! Meglio aspettare che la mente consolidi determinate abilità; solo in seguito il disegno libero esprimerà veramente il senso artistico che tutti i bambini hanno (per approfondimenti sul pensiero montessoriano

consiglio vivamente la lettura dei testi, in particolare “Il bambino in famiglia”, se decidete di sceglierne solo uno: è breve e molto piacevole da leggere!). Concordando con lei e trasponendo sugli scacchi, ad un livello iniziale ritengo sia meglio far nascere la forza di gioco dell’allievo in un “ambiente protetto” in cui sia possibile solo tanta pratica, immediato controllo degli errori e risultati positivi; quando tale forza crescerà, anche il nostro atteggiamento si adeguerà alla nuova situazione.

“Batti il Maestro!” si può fare a scuola, in forma di simultanea, anche con **classi numerose**: se gli studenti sono meno di dieci-dodici, si può dar loro una scacchiera a testa, mentre se sono di più possono stare in coppia. Io all’inizio li lascio liberi di abbinarsi fra loro come vogliono, le coppie di amici lavorano molto bene insieme, ma nel prosieguo del corso è importante che si creino coppie di allievi allo stesso livello.

Quanto, quando e come aiutare gli allievi? All’inizio davvero molto: correggeremo le mosse irregolari/illegali o che perdono materiale, quando avranno lo scaccomatto in una mossa glielo diremo (tipo: “Se azzeccchi la mossa giusta hai vinto!”), commenteremo positivamente le mosse buone e saremo propositivi su quelle cattive (esempio: “Questa mossa ha un problema... vedi? Posso mangiare il tuo cavallo e guadagno tre punti! Pensaci ancora un giro, vedrai che troverai una mossa migliore!”), li faremo applaudire da tutta la classe quando ci daranno scaccomatto... insomma, l’attività sarà piacevole e divertente anche per i meno dotati, con l’obiettivo di portare tutti alla totale autonomia. Saremo sempre noi a valutare quali allievi vadano aiutati, quali invece un po’ “sfidati”... di nuovo, tutto dipende dalla personalità dei ragazzi e dalla nostra sensibilità nel comprenderla.

E’ necessario fare proprio tutti i livelli? Assolutamente no! Quando arrivo in una classe che non conosco e mi dicono che hanno già fatto scacchi in precedenza, faccio prima di tutto una normale simultanea per rendermi conto di come giocano, poi decido da che livello farli partire.

L’istruttore può riservarsi per esempio di mettere una regola che permetta all’allievo di saltare uno, due o più livelli se ci ha dato scaccomatto in poche mosse (ad esempio meno di dieci-dodici per i livelli fino alla gialla), se lo riteniamo già abbastanza bravo, o ancora se ci fa da aiuto-istruttore (vedi oltre).

Altra cosa importante: non è nemmeno indispensabile arrivare all’ultimo livello della Nera; già alla Viola o alla Blu, gli allievi avranno abbastanza conoscenze per affrontare i loro primi tornei e nel momento in cui “prendono il giro”, “Batti il Maestro!” può proseguire nei suoi livelli più avanzati oppure approdare ad un lavoro più classico sull’analisi; naturalmente una cosa non esclude l’altra!

Cosa fare se in una classe quasi tutti sanno giocare e due o tre allievi non conoscono nemmeno le regole? Semplice: li mettiamo “in assistenza”, ovvero li abbiniamo a qualcuno che sappia giocare, che spiegherà loro le cose man mano che la partita si sviluppa. L’allievo esperto deciderà le **mosse**, le motiverà e **le farà eseguire fisicamente al neofita**. Sembra incredibile, ma nel giro di poche partite il

principiante avrà imparato le regole, o almeno quasi tutte; ok, l'en-passant magari no, come anche tutte le regole dell'arrocco, ma il nostro punto di forza sta nello spiegare durante le partite stesse: l'esperienza mi dice che ciò è più efficace di un intervento frontale alla lavagna, in seguito al quale molti dimenticano presto i concetti, che andranno dunque rispiegati. Giusto per fare un esempio: illustriamo bene alla murale la già citata presa en-passant, ma in partita libera pochi se la ricorderanno e dovremo ripeterla al volo quando ci verrà richiesta.

Voglio raccontarvi la mia esperienza di quando lavoravo come animatore al centro estivo e tutti i giorni insegnavo scacchi a chi me lo chiedeva. Giocavo con qualcuno già un po' bravino e commentavo quello che succedeva sulla scacchiera, con linguaggio molto ironico e leggero; in genere, c'era un pubblico di 6-7 bambini che guardavano. A turno, facevo eseguire le mie mosse a coloro che non sapevano giocare, anche se non ci capivano niente, anche se erano piccoli... non ci crederete, ma funzionava! Ho visto bambini dell'asilo imparare in modo praticamente inconscio le regole dopo 4-5-6 partite in cui eseguivano le mie mosse! Quando questo avviene, l'allievo è pronto per iniziare da solo (o in coppia con un pari livello) la scalata alle corone.

Vi potreste chiedere **quale sia la condizione migliore** per esercitare questo sistema e la mia risposta è: **in gruppi da 5-6** allievi alla volta, sotto forma di **simultanea**. Un grande vantaggio è che gli allievi, a differenza di quando giocano fra loro, **non possono muovere subito** (le regole della simultanea impongono di muovere solo quando il simultaneista arriva davanti al giocatore) e hanno per pensare tutto il tempo in cui noi facciamo il giro.

A differenza di una normale simultanea, appena finiamo una partita ne iniziamo subito un'altra, con lo stesso allievo, al livello successivo. Naturalmente, in alcuni casi in cui le mosse sono ovvie e/o forzate, possiamo decidere di eseguirne anche 2 o 3 nello stesso giro, come anche di concedere l'opzione "passa" se qualcuno ha bisogno di pensare di più.

Un'altra possibilità interessante è la seguente: se avete una classe numerosa e c'è qualche allievo già più bravo degli altri (ad esempio una corona rossa o verde), impiegatevi a turni come **aiuto-istruttori**! Se per esempio avete una classe da 24 studenti, con tre aiuto-istruttori Corona Verde che terranno altrettante simultanee con Corone Bianche o Gialle, potremo organizzare comodi gruppi da sei, raggiungendo la condizione ideale. Va da sé che premieremo i nostri aiutanti con un avanzamento di livello!

L'istruttore deve giocare al massimo della sua forza? Direi di no, soprattutto se siamo Candidati Maestri o categorie superiori. Ai primi livelli saremo estremamente collaborativi: se possiamo entrare in posizioni di matto in una che l'allievo potrebbe sfruttare, facciamo; se l'allievo fa mosse irregolari, illegali o svantaggiose, correggiamolo con gentilezza, ma soprattutto non giochiamo di tattica all'inizio: i livelli fino alla Corona Rossa devono risultare facili per chiunque, a prescindere dalle

doti intellettive, con l'obiettivo creare rinforzo positivo e far sì che gli allievi non vedano l'ora di giocare di nuovo!

Fino a Corona Verde (compresa), parliamo di **“livelli scolastici”**, dal momento che essi possono essere più o meno facilmente raggiunti a scuola durante i corsi, mentre i successivi sono **“livelli agonistici”**. Dal 18° livello in su, per conquistare l'ambita Corona bisogna sostenere un esame, che in genere consiste nel giocare con noi una partita con tutti i pezzi (un salto al livello 39!) in modalità **non collaborativa** (qui sì, giochiamo per vincere!) e resistere per un numero definito di mosse senza perdere materiale o prendere scaccomatto. Eventuali criteri aggiuntivi possono essere aver fatto l'arrocco ed aver sviluppato tutti i pezzi, ogni istruttore valuterà a seconda della situazione.

Quali sono i limiti di “Batti il Maestro!”? Essenzialmente due: il primo è che ci serviranno più scacchiere rispetto ad un normale corso; il secondo è che saremo impegnati a giocare il 100% del tempo. Direi che questi piccoli difetti sono ben poca cosa in relazione ai pregi! I bambini saranno interessati, gratificati, motivati... in una normale situazione in cui giocano fra di loro, noi dovremmo comunque passare su tutte le scacchiere a vedere cosa combinano (e dentro di noi piangiamo quando vediamo re vicini o addirittura mancanti, pedoni in ottava non promossi, pezzi a casa dopo dieci mosse...), correggerli, dipanare interminabili matasse di mosse illegali accumulate, risolvere diatribe più o meno accese... insomma, anche se tenere simultanee di continuo ci potrà sembrare più impegnativo, alla fine avremo ottimizzato tempo ed energie e saremo assai più soddisfatti! Provare per credere: certo, nelle classi più vivaci non avremo il silenzio assoluto, però un clima allegro e positivo accompagnato dalla stima dei ragazzi sarà il filo conduttore di tutti i nostri corsi.

Da ultimo: **“Batti il Maestro!” è valido anche per fare lezione ad adulti e adolescenti?** Assolutamente sì! Al limite si può valutare di sostituire le corone con cartellini colorati da appendere al collo o da mettere davanti alla propria scacchiera, per il resto è tutto perfettamente uguale.

Dopo questa bella chiacchierata sulla filosofia del sistema, siamo pronti per entrare nella parte tecnica. Buon lavoro, amici!

PARTE TECNICA

LIVELLO BASE: CORONA “INVISIBILE”

- Pezzi dell’istruttore: gioca solo con il **re**, che parte da **e8** (o da e1 se si usa il bianco: scriverò sempre le notazioni considerando che l’istruttore giochi col nero, ma i colori possono essere invertiti a nostra discrezione).
- Consigli ed insegnamenti: 1) Spingere i **pedoni centrali**, così gli alfieri possono uscire subito. 2) Sviluppare i cavalli verso il **centro**, così possono andare velocemente da tutte le parti. 3) Fare l’**arrocco**, così le torri comunicano ed il re è al sicuro. 4) Insegnare a creare **convergenze e batterie**, esortare l’allievo a non aver paura di mettere la regina vicino al nostro re, se essa è protetta da un pezzo. 4) Quando il nostro re è quasi chiuso, consigliare di dare **sempre scacco** e (quasi) sempre con un pezzo diverso; quando hanno matto in una non lasciamo che facciano altre mosse: devono trovarlo! Se non ci riescono, li aiutiamo con maggiori indizi (io sono solito dire “Regina appiccicata al Re protetta da un pezzo”, frase che risolve il 90% delle situazioni) e li guidiamo con pazienza finché non lo trovano. 5) Attenzione ai **pezzi in presa!** Correggere gli allievi e far loro rifare la mossa quando mettono del materiale in presa, se non lo conoscono parliamo loro del valore dei pezzi. 6) Spiegare lo **stallo** quando se ne verifica uno. 7) In questa fase correggiamo, sempre con solarità e pazienza, tutte le **informazioni errate o mancanti** che l’allievo possa avere; il nostro atteggiamento deve tendere la mano e trasmettere il messaggio: “Ecco, adesso ti mostro la strada giusta”, mentre dobbiamo evitare come la peste atteggiamenti del tipo: “Questo è facile, com’è che non c’arrivi?”. 8) I punti 1, 2 e 3, interpretiamoli come consigli e non siamo troppo rigidi in tal senso: illustriamo la loro importanza, ma non obblighiamo gli allievi a seguirli. I più cocciuti capiranno da soli che mettendoli in pratica lo scaccomatto arriverà prima!

LIVELLO 1: CORONA BIANCA

- Pezzi dell'istruttore: **Re8; Pe7**.
- Consigli ed insegnamenti: gli stessi del livello precedente, invitiamo gli allievi a fare attenzione alla **cattura del pedone**, cosa che per i principianti non è semplice. Spiegare l'**en-passant** quando si verifica l'occasione.

LIVELLI 2-3: CORONA BIANCA

- Pezzi dell'istruttore: **Re8; Pe7, Pf7** (al **livello 3** aggiungiamone uno in **d7**).
- Consigli ed insegnamenti: far notare come un pedone possa **difendere** l'altro; introduciamo il concetto di **pedone debole** (quello più indietro, indifeso o difeso solo dal re) come bersaglio su cui far convergere i pezzi.

LIVELLI 4, 5, 6, 7, 8: CORONA GIALLA

- Pezzi dell'istruttore: al livello 4: **Re8; Pg7, Pf7, Pe7, Pd7** (poi aggiungere, rispettivamente ai successivi livelli, un pedone alla volta: liv.5 **Ph7**, liv.6 **Pc7**, liv.7 **Pb7**, liv.8 **Pa7**; al livello 8 tutti i pedoni giocheranno!).
- Consigli ed insegnamenti: ci sono abbastanza pedoni da permettere al nostro re di chiudersi in fortezze che possono sembrare inespugnabili. L'allievo già conosce l'idea di punto debole; ora siamo pronti per parlare della debolezza di un colore, altrimenti detta **Color Complex**: quando giochiamo con 5-6 pedoni contro tutti i pezzi dell'allievo, presto o tardi saremo costretti a spingerli, fissandoli su un solo colore. Facciamo notare che le case del colore opposto sono deboli e che sono le migliori su cui mettere i pezzi in modo da creare attacchi e reti di matto; far notare anche **il ruolo fondamentale degli alfieri** (soprattutto quello del colore opposto a quello su cui stanno i nostri pedoni). Ai livelli 6-7-8 capita spesso che i ragazzi "inventino" varianti tipo Barbiere, tirando fuori la regina e un alfiere: lasciamoglielo fare! Sono varianti che

permettono uno scaccomatto molto rapido se noi abbiamo solo i pedoni. Ci penseremo più avanti ad arricchire i nostri allievi con schemi d'attacco più evoluti!

LIVELLO 9: CORONA ARANCIONE

- Pezzi dell'istruttore: **Cg8; Re8; 6 pedoni**.
- Consigli ed insegnamenti: la novità è che adesso c'è un pezzo! L'allievo deve assicurarsi, quando vuole dare **scaccomatto**, che **la casa su cui mette la sua regina** (o altro pezzo) **non sia controllata dal nostro pezzo**; mostriamo anche come tale pezzo possa **difendere le case deboli** di un eventuale Color Complex, infine spieghiamo il concetto di **scambio** e la differenza fra proporre uno scambio e mettere un pezzo in presa, insegniamo a fare la conta dei controlli su una casa. Infine consigliamo all'allievo di scambiare il nostro pezzo alla prima occasione con un pezzo di pari valore, dal momento che **gli scambi convengono a chi è in vantaggio**.

LIVELLO 10: CORONA ARANCIONE

- Pezzi dell'istruttore: **Re8; Af8; 7 pedoni**.
- Consigli ed insegnamenti: abbiamo un alfiere. Possiamo cominciare a spiegare come l'alfiere difenda bene (o male!) le case del **colore opposto** a quello su cui sono fissate le **catene di pedoni**; invitiamo a **scambiare** l'alfiere appena si può.

LIVELLO 11: CORONA ARANCIONE

- Pezzi dell'istruttore: **Re8; Ac8; 8 pedoni**.
- Consigli ed insegnamenti: far notare che adesso il discorso delle case difese dall'alfiere è **invertito** sull'altro **colore**, per il resto è tutto uguale a prima.

LIVELLO 12: CORONA ROSSA

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Af8; Re8; 6 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: quando l'istruttore gioca con due pezzi, l'allievo deve già stare attento! Comincia a delinarsi la possibilità di **minacce tattiche**, quindi cominciamo a spiegare l'**attacco doppio** (compresa la **forchetta** del pedone).

LIVELLO 13: CORONA ROSSA

- Pezzi dell'istruttore: Re8; Ac8; Cb8; 7 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: l'**inchiodatura**.

LIVELLO 14: CORONA ROSSA

- Pezzi dell'istruttore: Af8; Re8; Ac8; 8 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: l'**infilata**.

LIVELLO 15: CORONA VERDE

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Af8; Re8; Cb8; 6 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: l'**attacco di scoperta**.

LIVELLO 16: CORONA VERDE

- Pezzi dell'istruttore: Re8; Cg8; Ac8; Cb8; 7 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **debolezza dell'ottava traversa** (matto del corridoio e affini).

LIVELLO 17: CORONA VERDE

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Af8; Re8; Ac8; 8 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **il pezzo intrappolato**; far notare come lo scaccomatto sia un caso particolare di tema tattico del pezzo intrappolato applicato al re.
- Esame da Corona Viola: resistere **10 mosse** contro di noi con tutti i pezzi senza perdere materiale o prendere matto, col **colore che l'allievo preferisce**.

LIVELLO 18: CORONA VIOLA

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; 6 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: introduciamo il concetto di **sacrificio** e mostriamo un esempio di **combinazione** (sacrificio+messa a segno del tema tattico) relativo a ciascun tema; iniziamo con l'**attacco doppio**.
- Da questo livello in poi, anche il **gioco libero** acquisisce la sua importanza ed i momenti di confronto fra ragazzi dovrebbero essere incrementati. Naturalmente, se l'istruttore lo ritiene opportuno, può farli giocare anche molto prima (tanto fra loro giocano comunque, anche se sono Corone Bianche!); tutto dipende dalla valutazione delle abilità e, certamente, dal tempo a disposizione.

LIVELLO 19: CORONA VIOLA

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; 7 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **combinazione con l'inchiodatura**.

LIVELLO 20: CORONA VIOLA

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; 8 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **combinazione con l'infilata.**
- Esame da Corona Blu: resistere **15 mosse** contro di noi con tutti i pezzi senza perdere materiale o prendere matto, col **colore che l'allievo preferisce.**

LIVELLO 21: CORONA BLU

- Pezzi dell'istruttore: Th8; Cg8; Af8; Re8; Cb8; 7 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **combinazione con l'attacco di scoperta.**

LIVELLO 22: CORONA BLU

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Re8; Af8; Cb8; Ta8; 8 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **combinazione con la debolezza dell'ottava traversa.**

LIVELLO 23: CORONA BLU

- Pezzi dell'istruttore: Th8; Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; 6 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **combinazione con il pezzo intrappolato;** mostriamo pure esempi di sacrificio che portano allo scaccomatto (visto come caso particolare di pezzo intrappolato).

LIVELLO 24: CORONA BLU

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; Ta8; 7 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **Il matto della scaletta** con due torri.

LIVELLO 25: CORONA BLU

- Pezzi dell'istruttore: **Th8; Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; 8 pedoni.**
- Consigli ed insegnamenti: **matto con re e donna contro re.**
- Esame da Corona Marrone, 1°step: matto della **scaletta** e matto con **re e donna.**
- Esame da Corona Marrone, 2°step: resistere **15 mosse** contro di noi con tutti i pezzi senza perdere materiale o prendere matto, in **due partite, una per colore.**

LIVELLO 26: CORONA MARRONE

- Pezzi dell'istruttore: **Th8; Cg8; Af8; Re8; Cb8; Th8; 7 pedoni.**
- Consigli ed insegnamenti: scrittura delle partite.

LIVELLO 27: CORONA MARRONE

- Pezzi dell'istruttore: **Th8; Cg8; Af8; Re8; Ac8; Th8; 8 pedoni.**
- Consigli ed insegnamenti: analisi del **Matto del Barbiere.**

LIVELLO 28: CORONA MARRONE

- Pezzi dell'istruttore: **Th8; Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; Th8; 6 pedoni.**
- Consigli ed insegnamenti: **matto con re e torre contro re.**

LIVELLO 29: CORONA MARRONE

- Pezzi dell'istruttore: **Th8; Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; Th8; 7 pedoni.**
- Consigli ed insegnamenti: **matto con re e 2 alfieri contro re.**

LIVELLO 30: CORONA MARRONE

- Pezzi dell'istruttore: **Th8; Cg8; Af8; Re8; Ac8; Cb8; Th8; 8 pedoni.**
- Esame da Corona Nera, 1° step: dopo che l'allievo ha passato il livello 30 (naturalmente senza aiuto, anzi: diamo fondo a tutta la nostra forza di gioco per non perdere o addirittura per vincere noi! Questo in linea di massima, naturalmente valutiamo sempre in base alla personalità del nostro studente) deve essere in grado di eseguire il matto con **re e torre contro re**, infine **re e due alfieri contro re**.
- Esame da Corona Nera, 2° step: resistere contro di noi con tutti i pezzi per **20 mosse** senza perdere materiale o prendere matto in **due partite scritte, una per colore** (l'esame potrebbe richiedere più lezioni).

LIVELLO 31: CORONA NERA

- Pezzi dell'istruttore: **Th8; Cg8; Af8; Re8; Dd8; Ac8; 8 pedoni.**
- Consigli ed insegnamenti: l'istruttore gioca per la prima volta con la regina! Si salvi chi può! Strategia da suggerire: tentare un attacco contro il re, ma cercare anche gli scambi di pezzi, a partire proprio dalla regina. Insegniamo loro a valorizzare i vantaggi materiali piccoli, introduciamo il concetto di **finale**. Fatto questo, si può spiegare il finale di **re e pedone contro re**.

LIVELLO 32: CORONA NERA

- Pezzi dell'istruttore: **Cg8; Af8; Re8; Dd8; Ac8; Cb8; Ta8; 6 pedoni.**
- Consigli ed insegnamenti: finali di pedoni, **il pedone passato** come elemento necessario alla vittoria.

LIVELLO 33: CORONA NERA

- Pezzi dell'istruttore: **Th8; Cg8; Af8; Re8; Dd8; Ac8; Cb8; 7 pedoni.**
- Consigli ed insegnamenti: finali di pedoni, **il pedone passato lontano**.

LIVELLO 34: CORONA NERA

- Pezzi dell'istruttore: Cg8; Af8; Re8; Dd8; Ac8; Cb8; Ta8; 8 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: la **maggioranza pedonale** e come essa crei il pedone passato.

LIVELLO 35: CORONA NERA

- Pezzi dell'istruttore: Th8; Cg8; Af8; Re8; Dd8; Ac8; Ta8; 7 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: finali di pedoni, **casi particolari** (il pedone di torre nel finale con un pedone, la maggioranza congelata che non riesce a fare il pedone passato). Nota bene: da questo punto in avanti, non sarà facile per gli allievi vincere contro di noi (per alcuni è già difficile superare la corona viola!)...quindi **anche il pareggio** è da considerarsi un risultato positivo.

LIVELLO 36: CORONA NERA

- Pezzi dell'istruttore: Th8; Cg8; Af8; Re8; Dd8; Ac8; Ta8; 8 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **finali di pezzi minori**, mostriamo come essi seguano le stesse regole dei finali di pedoni.

LIVELLO 37: CORONA NERA

- Pezzi dell'istruttore: Th8; Cg8; Af8; Re8; Dd8; Ac8; Cb8; Ta8; 6 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **finali di pezzi minori**, mostriamo i **casi particolari** (alfieri di colore contrario).

LIVELLO 38: CORONA NERA

- Pezzi dell'istruttore: Th8; Cg8; Af8; Re8; Dd8; Ac8; Cb8; Ta8; 7 pedoni.
- Consigli ed insegnamenti: **finali di torri**.

LIVELLO 39: CORONA NERA

- L'istruttore gioca con tutti i pezzi!
- Consigli ed insegnamenti: finale con **re, alfiere e cavallo contro re**.
- Esame da Scacchista, 1° step: finale con **re, alfiere e cavallo contro re**.
- Esame da Scacchista, 2° step: resistere contro di noi con tutti i pezzi per **25 mosse** senza perdere materiale o prendere matto in **due partite** scritte, **una per colore** (l'esame potrebbe richiedere più lezioni).

LIVELLO 40: CORONA NERA, SCACCHISTA

Qui siamo oltre “Batti il Maestro!”, da qui in poi l'avventura comincia!

Si può intraprendere un serio lavoro di analisi di partite di Grandi Maestri, a cominciare da quelle del passato, come sempre si raccomanda. Largo alle varie “immortali”, “sempreverdi”, largo ai tornei tematici coi gambetti e via dicendo.

Anche lo studio delle strutture adesso ha un senso... in questa sede ogni istruttore ha un suo metodo, il denominatore comune è analizzare partite tattiche e complicate.

Siamo in una dimensione quasi del tutto agonistica, che riguarda più il circolo scacchistico e/o le lezioni private che la scuola. Valutiamo noi se, in base alla nostra forza di gioco e a quella del nostro Scacchista, seguire ancora l'allievo o passarlo ad un istruttore di categoria più alta.

CONCLUSIONI, IDEE E SVILUPPI

Come considerazione conclusiva, posso dire che “Batti il Maestro!” mi ha regalato grandi soddisfazioni non solo in termini di qualità del gioco dei ragazzi, ma soprattutto nel rapporto con loro: ad un esame poco attento, si potrebbe pensare che gli allievi (soprattutto se bambini), possano disconoscere l'autorevolezza di un istruttore “scarso” che perde sempre (!); in realtà è vero proprio il contrario: si acquisisce ancora più autorevolezza gratificando gli allievi nei modi che ho descritto! La mia speranza è che questo metodo si diffonda e che aiuti tanti istruttori a scoprire un nuovo modo di lavorare con persone di ogni età.

Un'altra cosa che mi piacerebbe davvero è che qualche istruttore di categoria magistrale elaborasse una forma più avanzata di "Batti il Maestro!" allo scopo di far migliorare i giocatori con Elo compreso fra i 1500 e i 2000... ad esempio con lezioni sulle strutture, in cui l'allievo è chiamato a giocare le mosse migliori contro un GM... ma qui mi fermo, perché un simile lavoro è territorio di insegnanti da Maestro/Maestro Fide in su, che spero vorranno raccogliere l'ambizioso invito! Per concludere, un saluto a tutti coloro che hanno avuto piacere a leggermi, con l'augurio che "Batti il Maestro!" possa donarvi le stesse soddisfazioni che stanno arrivando a me. Arrivederci a presto!