

PROGRAMMA CORSO SCACCHI PER PRINCIPIANTI

1.a Lezione

- 1.1 La leggenda del Bramino Sissa
- 1.1.1 Il giuoco
- 1.2 Lo spazio, la massa, il tempo
- 1.3 Lo spazio, cioè la Scacchiera
- 1.4 La massa, cioè i Pezzi
- 1.5 Lo schieramento iniziale
- 1.6 La Torre
- 1.7 L'Alfiere
- 1.8 La Regina o Donna
- 1.9 Il Re
- 1.10 Il Cavallo
- 1.11 Il Pedone
- 1.12 La celebre partita di Legal e il sonetto di Digny
- 1.13 Verifica di apprendimento

2.a Lezione

- 2.1 Scacco, Scacco-matto e Stallo
- 2.2 L'Arrocco
- 2.3 Il Tempo, vantaggio e svantaggio del Tempo: lo zugzwang
- 2.4 L'inchiodatura
- 2.5 L'infilata
- 2.6 Le case focali
- 2.7 Partite brevi: il record della partita Gibaud-Lazard, la partita Reti-Tartakower
- 2.8 Verifica di apprendimento

3.a Lezione

- 3.1 La partita. I tre stadi: apertura, mediogioco e finale
- 3.2 Il risultato della partita, le varie forme di patta
- 3.3 La notazione algebrica e i PGN
- 3.4 I Pezzi loro peculiarità: valore, velocità, raggio d'azione
- 3.4.1 La Torre
- 3.4.2 L'Alfiere
- 3.4.3 La Regina o Donna
- 3.4.4 Il Re
- 3.4.5 Il Cavallo
- 3.4.6 Il Pedone
- 3.5 Partite celebri: l'immortale di Anderssen
- 3.6 Verifica di apprendimento

4.a Lezione

- 4.1 L'apertura
- 4.2 I principi generali delle aperture
- 4.3 La classificazione delle aperture e l'ECO
- 4.4 Il gambetto
- 4.5 Alcuni errori marchiani in apertura in partite di torneo
- 4.6 Verifica di apprendimento

5.a Lezione

- 5.1 Un semplice repertorio di aperture
- 5.2 Le aperture a schemi: l'ippopotamo
- 5.3 Lo sviluppo dei Pezzi in apertura
- 5.4 Partita su un apertura (scelta dagli studenti nella precedente lezione)
- 5.5 Verifica di apprendimento

6.a Lezione

- 6.1 Il mediogioco: strategia e tattica
- 6.2 La strategia del centro
- 6.3 Colonne e linee aperte
- 6.4 La settima e ottava traversa
- 6.5 Partita di esempio
- 6.6 Verifica di apprendimento

7.a Lezione

- 7.1 La tattica
- 7.2 L'attacco doppio
- 7.3 La forchetta
- 7.4 Approfondimento inchiodatura e infilata
- 7.5 L'intrappolamento
- 7.6 Altri elementi tattici
- 7.7 Partita di esempio
- 7.8 Verifica di apprendimento

8.a Lezione

- 8.1 Lo scacco matto
- 8.2 Combinazioni e posizioni di scacco matto
- 8.3 Lo stallo
- 8.4 Il tranello
- 8.5 Partita di esempio
- 8.6 Verifica di apprendimento

9.a Lezione

- 9.1 Il finale
- 9.2 L'opposizione
- 9.3 La regola del quadrato
- 9.4 Le case efficaci
- 9.5 La triangolazione
- 9.6 La strategia del finale
- 9.7 Finali vinti, finali patti
- 9.8 Partita di esempio
- 9.9 Verifica di apprendimento

10.a Lezione

- 10.1 Ripasso generale con domande
- 10.2 Partita insegnante contro studenti sulla lavagna murale (occasione per chiarire alcune lacune)
- 10.3 Verifica finale di apprendimento