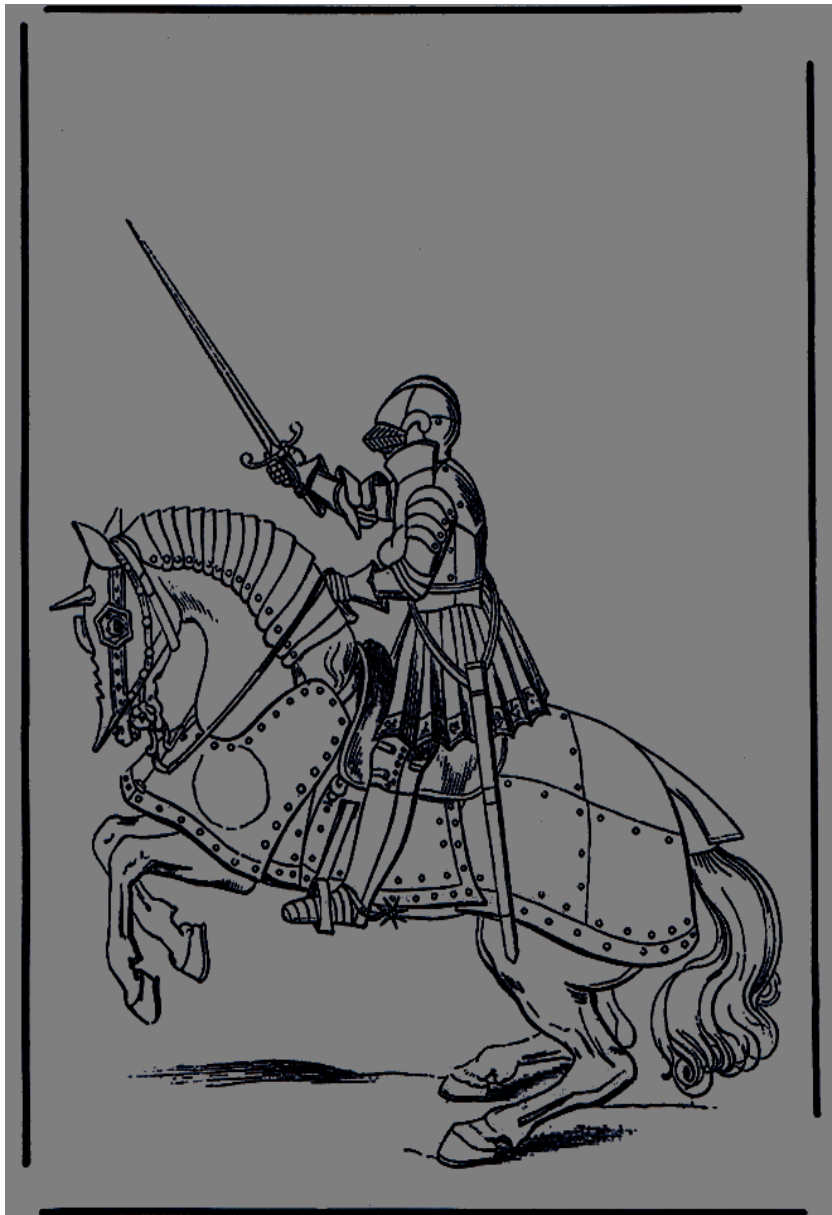


Manuale del Nobile Cavaliere del Re degli Scacchi



*Liberamente ispirato alle gesta narrate da messer Carlo Alberto Cavazzoni (e messer Roberto Messa)
nelle leggende: "Il castello degli scacchi" e "I segreti del castello degli scacchi", ediz. Le Due Torri.*

Benvenuto paladino, vuoi diventare anche tu un Nobile Cavaliere del Re degli Scacchi?

Nel mondo pochi sono i giocatori di scacchi, ma ancora meno lo sono quelli prodi e cavalieri, perché solo se capirai che gli scacchi non sono solo un bel gioco, ma insegnano anche come comportarsi con gli altri, nella vita vera, allora potrai fregiarti del titolo di “*Nobile cavaliere del re degli Scacchi*”. Questo manuale, che dovrai sempre tenere con te durante il corso e leggere più volte, ti insegnerà le regole più importanti per avanzare nel tuo percorso. Un augurio dall'autore dei volumi “Il castello degli scacchi” e “I segreti del castello degli scacchi”, lo messer Carlo Alberto Cavazzoni: “Forza ragazzi avanti a tutta: imparate il gioco degli Scacchi e poi diffondetelo nel mondo. Quando tutti sapranno giocare al nobile gioco il mondo sarà migliore perché tutti saranno amici!” E' possibile ora inserire la lettura delle pagine (9-11 “I segreti”).

Regola 1: La scacchiera.

Hai ascoltato con attenzione la leggenda di Sissa (pagg.9-13 “Il Castello”)? Saprai allora che le 64 caselle della scacchiera, suddivise in colonne, traverse, diagonali, ali, possono insegnarti la matematica, ma anche l'umiltà. Ricorda inoltre il seguente motto: Qual è il miglior amico del cervello? Il silenzio. Qual è invece il peggior nemico? La fretta. Il campo di battaglia degli scacchi, la scacchiera appunto, può essere immaginata come un grande terreno posto tra due castelli medievali (pag.16 “Il castello”).

Nota: far seguire alla presentazione dei prossimi pezzi la lettura del brano corrispondente de “Il castello”, ma almeno due esercizi tratti dal libro “i segreti” sul singolo pezzo. L'istruttore illustra l'esercizio sulla scacchiera murale, se è il caso spiega il sistema di coordinate algebrico e fa indovinelli ai bimbi (consegnare le fotocopie pagg. 13-14 “I segreti” sul sistema algebrico e far colorare le case richieste).

♔ Regola 2: il Re (Sono sua maestà: ingegno uso, non fortuna).

Il Re è il pezzo più importante degli scacchi: dovrete averne cura per non perdere la partita, e vincerete solo se riuscirete a catturare quello avversario. Ricordate però: il re è vecchio e indossa una corazza molto pesante, per questo non può facilmente sfuggire al nemico che lo attacca né muoversi velocemente. Il credo del re è il seguente: “il saggio vince con lealtà e perde con onore; il fufone vince con l'inganno e perde con viltà”. Quindi, prima di ogni partita stringetevi la mano, e dopo ogni partita sorridete e ringraziate l'avversario, sia che abbiate vinto sia che abbiate perso. L'importante è rispettare le regole e l'avversario, poiché può sempre avere qualcosa da insegnarci.

♖ Regola 3: La Torre (...che veloce corre) e l'arrocco.

E' un pezzo davvero speciale, perché molto forte. Occorre quindi evitare di perderla, o di cambiarla con un pezzo avversario meno importante, come un pedone, un Cavallo o un Alfiere. Insieme al Re ed ai pedoni può costituire un importante baluardo difensivo con un mossa segreta: l'arrocco. Come una torre si batte per

difendere il proprio re, anche voi non dovrete mai tradire i vostri amici, bensì difenderli dai prepotenti. Il motto della torre è: "l'unione fa la forza!".

♖ Regola 4: L'alfiere (soldato speciale: muove sempre in diagonale pag.28).

Gli alfieri dominano le diagonali della scacchiera, sempre che qualche pedone (amico o nemico) non si metta di mezzo. Una coppia di alfieri possono controllare tutta la scacchiera, poiché uno controlla le case bianche, ed una quelle nere. Se invece un alfiere rimane solo, essendo l'altro caduto in battaglia, sarà molto triste, e potrà controllare solo le case di un colore. Ricordate comunque: un alfiere senza il suo arco è come l'intelligenza senza la volontà. Per realizzare i propri sogni non basta essere intelligenti, ma occorre anche impegnarsi, lavorare e, a tratti, confidare sul fatto che quello che si è fatto produrrà il frutto più utile per noi.

Ed ora, al termine della prima giornata, la prima grande battaglia alla scacchiera: un minigioco in cui si usano soltanto Torri, Alfieri e Re. Prestare attenzione a che gli allievi abbiano compreso i seguenti concetti: come si attacca, come si mangia, come si fugge (o para, o contrattacca) da un attacco. Prestare anche la massima attenzione al Re che non può mettersi volontariamente sotto scacco, e deve sempre fuggire o essere difeso se attaccato. Se i bimbi sono piccoli, tralasciare l'uso del Re ed usare solo Alfieri e Torri. Anteporre, se c'è tempo, la lettura di pag.55 "I segreti", parte in corsivo.

Seconda giornata: il primo computer di tutti i tempi che sapeva giocare a scacchi: realtà o fantasia? Il Turco del Barone Von kempeln. Leggere fino a pag. 93 ("Il castello") il racconto, lasciando sospesi i bimbi alla domanda: "Come era possibile?". Chiedere a loro cosa ne pensano.

♚ Regola 5: La regina (sono la regina, sola non lasciarmi, perdindirindina!).

La regina è il pezzo più forte della scacchiera ma, come tutti, ha bisogno dell'aiuto di almeno un pedone per conseguire la vittoria. Da sola non potrebbe mai dare lo scacco matto, anche se il Re è così lento nella fuga...ricorda: è troppo preziosa per perderla in qualche scaramuccia, e non gradisce andare all'attacco troppo presto o troppo sola, altrimenti potrebbe cadere in qualche tranello. Il suo motto è: "entro in gioco in ritardo, perché devo farmi bella, ma se mi tratterai con riguardo, la vittoria su di te poserà il suo sguardo". Quindi, non stupirti mai del carattere imprevedibile delle donne, ma impara ad onorarle e rispettarle, come farebbe un Nobile Cavaliere.

Ed ora: la seconda grande battaglia alla scacchiera: un minigioco in cui si usano soltanto Torri, Alfieri, Regina e Re. Prestare attenzione a che gli allievi abbiano compreso i seguenti concetti: come si attacca, come si mangia, come si fugge (o para, o contrattacca) da un attacco. Prestare anche la massima attenzione al Re che non può mettersi volontariamente sotto scacco, e deve sempre fuggire o essere difeso se attaccato. Se i bimbi sono piccoli, tralasciare l'uso del Re.

♠ Regola 6: il Cavallo (*trotterello qua e là, saltando in libertà*).

Il Cavallo ha un andamento imprevedibile: non smette mai di sorprenderci con le sue improvvise incursioni che terrorizzano il nemico. Ricordate: nella vita cercate di essere fieri come i cavalli e i loro cavalieri, conservando uno sguardo di stupore e meraviglia su quello che vi circonda, ringraziando per i doni che avete, ed usando l'immaginazione per saltare gli ostacoli che la vita vi presenterà davanti.

♟ Regola 7: Il pedone (*tipetto originale: muove dritto ma mangia in diagonale!*).

Il pedone è piccolo, e può sembrare insignificante e poco importante. Eppure un importante giocatore ha detto: “i pedoni sono l'anima degli scacchi”. Il pedone è infatti umile ma tenace: combatte le sue battaglie andando sempre in avanti ma potendo anche, quando è il momento opportuno, cambiare strada per mangiare. Inoltre, si coordina con i suoi compagni per avere più forza. Infine, l'umile pedone ha anche un asso nella manica: può infatti trasformarsi in qualsiasi altro pezzo della scacchiera, regina compresa, ereditandone le caratteristiche, a condizione di riuscire a compiere la sua missione: quella di percorrere tutta la scacchiera dalla seconda all'ultima traversa. Una bella ricompensa per un così grande impegno! Ricorda questo motto: finché rimane anche solo un soldato, la battaglia non è persa.

Regola 8: Lo scacco al Re e lo Scacco Matto.

Esistono tanti modi per difendere il proprio re, ed esistono tanti trucchi e strategie per cercare di catturare quello avversario. Per impararli tutti dovrai studiare, allenarti, giocare molto, ma qualcosa ti sfuggirà, prima o poi. Non sempre riuscirai a vincere e, per quanto bravo, troverai sempre qualcuno che riesce a batterti, magari perché hai avuto una brutta giornata, o perché l'altro è più forte di te ed ha meritato la vittoria. Ricorda però che una sconfitta può insegnarti più di una vittoria, se sarai tanto umile da chiedere al tuo avversario di rivedere assieme la partita. Un ingrediente fondamentale delle vittorie è infatti quello di imparare ad imparare dai propri errori, giocando soprattutto per divertirsi, sorridendo anche nei momenti difficili, e riconoscendo il valore di chi ci ha battuti. Vedrete, in questo modo riuscirete a vincere e perdere con lo stesso sorriso sulle labbra, che è quello di chi ha imparato a vivere con gioia (lettura pag.42 de “I segreti” sulla sconfitta).

Dopo aver terminato la lettura del racconto del Turco e svelato il mistero del piccolo nano, proporre due esercizi finali del Turco su scacchiera murale: pag. 98 “Il castello”.

Ed ora, o mio nobile cavaliere del re degli Scacchi, Buon cammino diffondete il gioco degli scacchi nel mondo, fatevi tanti amici con cui combattere battaglie che non faranno male a nessuno!

Distribuire a tutti il diploma di pag.105 del Castello.