

Progetto di avviamento al gioco degli scacchi per le classi prima e seconda della scuola primaria: gli scacchi agiti.

Basandosi sulla manualistica consultata, risulta possibile “incasellare” (e sempre con le dovute eccezioni ed evitando schematismi troppo rigidi) le capacità cognitive dei bimbi fino a 6-7 anni con il termine di **ludiche (il gioco) e iconiche (il disegno)**. Trattandosi, per gli scacchi, di un'esperienza del tutto nuova ai più, può essere interessante condurre i bambini ad apprendere il gioco con il corpo, creando così una vera e propria esperienza adatta alla loro età. **Materiale richiesto:** una scacchiera tracciata sul pavimento mediante l'ausilio di nastro adesivo oppure cartone, o altri materiali idonei. Inoltre, per identificare i bimbi ed il pezzo da loro rappresentato, sarà necessario riprodurre le figure (cavalli, pedoni, etc.) mediante un disegno di carta o cartone, attaccato alla maglia oppure indossato sulla testa mediante fascetta elastica. Già la preparazione di questo materiale può essere oggetto di apposito laboratorio. Le lezioni, più sotto declinate, saranno infine accompagnate da una presentazione simbolica del pezzo, e/o dalla narrazione di una leggenda collegata al gioco degli scacchi (es: la leggenda di Sissa, la leggenda del Turco, la leggenda dei Due Regni pacifici). In questo modo, risulterà agevolata l'introduzione al gioco vero e proprio, su scacchiera, che potrebbe accompagnare i ragazzi durante la loro crescita nelle classi successive (quando sarà stata raggiunta la capacità di rappresentare correttamente i pezzi e comprenderne il significato simbolico mediante la capacità di astrazione).

Lezione I:

- ♣ **la Scacchiera:** si spiegano ai ragazzi i concetti di case, colonne, traverse, diagonali, ali, accompagnandoli nell'esplorazione corporea del nuovo mondo.

Lezione II:

- ♣ **il Re:** il pezzo più importante del gioco, ma anche il più debole, dal momento che necessita di uno scudo pedonale e della difesa da parte degli altri pezzi. La sua debolezza risiede anche nella lentezza di movimento, e nel fatto che la sua cattura determina la vittoria dello schieramento avverso. La sua carica simbolica è da trovarsi proprio nel connubio tra forza e debolezza.
- ♣ **i Pedoni:** gli umili fanti, la cui forza sta nell'agire di concerto. Molto efficace sarà la proposta di allineare i bimbi in traverse di otto, in maniera simile agli eserciti del passato (e nessuno resti troppo indietro, cioè **pedone isolato e debole**, secondo la terminologia scacchistica). Ne uscirà rafforzato il concetto di agire insieme, fare squadra.

Lezione III:

- ♣ **il Cavallo:** pezzo dalla simbologia immediata, anche se nei paesi indiani è sostituito da un elefante. Il suo movimento è il più peculiare ed il più divertente: si possono far saltare i bimbi, magari sopra un compagno accovacciato a terra se, con tale salto, si dovessero attraversare case occupate da altri pezzi.
- ♣ La ruota del cavallo, l'attacco doppio di cavallo: la complessità dei movimenti non lineari è tale che occorre passare un po' di tempo in più per mostrare ai bimbi le possibilità del più affascinante dei pezzi.

Lezione IV:

- ♣ **La Torre:** unico oggetto inanimato della scacchiera; su questa caratteristica può essere posto l'accento proprio per accennarne alla più complessa simbologia.
- ♣ **L'Alfiere:** pezzo il cui significato simbolico è cambiato molto nel tempo e, soprattutto, nei vari Stati moderni europei che hanno adottato il gioco degli scacchi. L'accento va posto sulla complementarietà dei due alfieri che occupano, per tutta la partita, case dal colore differente: uno le bianche ed uno le nere. La potenza di un alfiere è ridotta se il suo compagno è stato catturato. Quindi ogni alfiere, oltre che pensare a se stesso, deve pensare al suo “collega” ed

aiutarlo a salvarsi suggerendogli le giuste mosse.

- ♠ **La Donna** (o la Regina, nei paesi anglosassoni). Può essere introdotta facilmente a questo punto, in quanto assomma le caratteristiche di movimento di torri ed alfieri, potendo muovere in tutte le direzioni (diagonali comprese).

Lezione V:

- ♠ **La lotta tra i pezzi:** in questa lezione i pezzi diversi interagiranno tra loro mostrando come possono attaccare uno o più pezzi avversari contemporaneamente (attacco doppio), oppure difenderne un terzo interponendosi (fisicamente!) tra pezzo avversario e pezzo difeso, oppure ancora ricatturando l'attaccante una volta che questi ha catturato il proprio compagno. Infine, si possono creare vere e proprie "coreografie" spiegando ai bimbi come rincorrersi sulla scacchiera in esercizi appositamente predisposti, tentando di "acchiapparsi" seguendo, ovviamente, le regole di movimento del proprio pezzo.

Lezione VI:

- ♠ **Lo Scacco Matto:** spiegare ai bimbi che il re è l'unico pezzo che non può essere "mangiato", ma solo intrappolato tra pezzi (amici e nemici). Questa è cosa molto ostica e contro intuitiva, soprattutto in una fase dell'età evolutiva in cui il bilancio del materiale "mangiato" è l'unico a contare per i giocatori (ci vorrà ancora molto prima che possano padroneggiare le categorie di spazio e tempo, adeguatamente rappresentate anche nella strategia e nella tattica del gioco degli scacchi). Lo scacco matto va quindi assimilato provandolo con il corpo e mostrando come diversi pezzi, con diversi tipi di movimento, possano e debbano cooperare per intrappolare il re. La speranza che questa regola venga compresa è quindi molto bassa ma, si sa, se i bimbi si appassioneranno al gioco avranno ancora davanti a se molte occasioni per sentirla ripetere.

Lezione VII:

- ♠ **Una partita del passato commentata e giocata:** spettacolare, con molti sacrifici di materiale, tipica del Romanticismo e non certo della razionale età contemporanea, agita in una scacchiera animata e festosamente vociante (forse un'idea per uno spettacolo per i genitori?).