



Accademia MASTER

Master 01

I pattern

I pattern: l'ultima frontiera (6 ore)

Il corso rappresenta davvero l'ultima frontiera della didattica scacchistica: nei circoli più avanzati del pianeta infatti l'apprendimento parte proprio dallo studio di schemi (pattern) e dall'acquisizione dei relativi meccanismiolutivi (*prijom*). Il corso, originale e pratico, presenta oltre ai classici pattern tattici, i cosiddetti pattern strategici che sono l'attuale campo di indagine calcato dalla letteratura scacchistica, e termina con la presentazione dei *tips* (principi e suggerimenti pratici) che orientano le nostre scelte di gioco.

Riconosci e trova le mosse invisibili (6 ore)

Affine al corso sui pattern è quello relativo a mosse inconsuete, difficili da vedere e a volte paradossali: sono le cosiddette "mosse invisibili" che, sezionate in 12 categorie, costituiscono il *genius training*. La sola conoscenza di tali opportunità permetterà all'allievo di trovare nelle pieghe delle sue analisi e varianti ciò che può facilmente sfuggire all'avversario, ponendo così le basi anche di eventuali trappole di gioco.





Master 02

La preparazione alla partita

Preparazione tecnico-agonistica (6 ore)

Prepararsi seriamente a un torneo e a una partita non vuol dire soltanto guardarsi un paio di linee d'apertura o tenersi allenati con puzzle di tattica come generalmente si fa. Il corso offre un'indagine peculiare su validi approcci mentali e tecnici sia nel pre-partita che nel dopo-partita, inserendo tra l'uno e l'altro la tematica della gestione mentale durante la partita stessa. Un accompagnamento completo per affrontare con saggezza e consapevolezza i vostri tornei.

Gestire ansia e stress (6 ore)

A completamento del corso sopra esposto, si affronta il tema dell'emozionalità agonistica. Quante partite sprechiamo per fretta, nervosismo o fantasmi inesistenti? Una panoramica di risorse psicologiche e mentali ci daranno degli strumenti formidabili per bloccare sul nascere i prossimi rigurgiti ansiogeni e per gestire il tipico stress da prestazione. Corso con molte esercitazioni pratiche e innovative come la coerenza cardiaca o la tecnica delle ancore mentali.





Master 03

Il calcolo

Analizza perfettamente qualsiasi posizione (6 ore)

Per saper analizzare in modo magistrale occorrono tre cose essenziali che poi corrispondono alla partizione di questo corso tecnico: la capacità visualizzativa, ossia il calcolo mentale immaginativo di sequenze di mosse e di future posizioni; l'accuratezza analitica, cioè il non trascurare possibilità nei rami delle varianti (quante volte abbiamo fermato i nostri calcoli prima di una mossa decisiva?); e la velocità di calcolo così importante nelle partite a tempi ridotti come quelle di oggi. Il corso è corredato da una serie di esercitazioni pratiche per ridurre il margine di errore nel calcolo scacchistico.

La visualizzazione alla cieca (6 ore)

Come appendice analitica viene affrontato il tema cruciale della visualizzazione di immagini mentali alla scacchiera. Acquisire un'abilità "alla cieca" offre al giocatore un immenso potere in termini di ricerca delle mosse e rapidità di gioco. Una parte essenzialmente pratica che sfiderà i nostri limiti mentali e rappresentativi.





Master 04

I repertori

**Costruisci il tuo repertorio di aperture di Bianco
(6 ore)**

**Costruisci il tuo repertorio di aperture di Nero
(6 ore)**

Ciascuno ha delle varianti d'apertura preferite. Ma siete sicuri di sapere esattamente come scegliere, costruire e giocare un repertorio? Il corso consegna all'allievo le chiavi per realizzare da solo questo compito così essenziale, fornendo sia strumenti pratici e concreti (non a caso è suddiviso in Bianco e Nero) che un'attenta riflessione sul tipo di repertorio da impiegare (repertorio classico? Universale? "Trucchettaro"?). L'allievo verrà messo in grado di accedere alle risorse tecnologiche per una scelta consapevole delle mosse di apertura da giocare.





Master 05

Il gioco rapido

Il gioco veloce: rapid blitz e bullet (6 ore)

La categoria del gioco rapido è davvero differente rispetto a quanto intendiamo comunemente col termine gioco a tavolino (gli scacchi standard). Eppure al giorno d'oggi è assai più in voga e praticato specialmente on-line. Conoscere le piccole "astuzie" della velocità e il regolamento di tale modalità di gioco sono alcuni degli scopi di questo corso che per affinità tratta pure dell'annoso problema dello zeitnot.

L'arte di confezionare trappole (6 ore)

A completamento del corso sopra esposto, saper confezionare trappole (anche nel gioco lento) ci aprirà al mondo della scaltrezza dei GM. Dalle 4 strategie di "packing" alle varie trappole psicologiche, dalle auto-trappole al pericolo che una trappola non ben ideata ci si ritorca contro, questo corso offrirà all'allievo molto pepe con cui condire le proprie partite...





Master 06

Lo studio degli scacchi

Gli strumenti di studio: libri, software e materiali didattici (6 ore)

Siete autodidatti? Certo, il materiale non manca al giorno d'oggi ed è alla portata di un click. Tuttavia un buon piano di studi per migliorare il nostro livello deve avvalersi di fondamenta ben forti e di validi materiali. È quanto ci insegna il corso nella prima parte.

Le metodologie di studio autonomo (6 ore)

Complementare è poi la metodologia per studiare, apprendere e ricordare le nozioni tecniche o generali che siano. Basandosi sulle più moderne ricerche in campo neurologico, viene insegnata una metodica per disciplinare i contenuti e il tempo disponibili. Un corso che in realtà vale per qualunque materia, disciplina o settore differente dagli scacchi (utilissimo in tal senso per chi frequenta ancora la scuola o per chi ha bisogno di aggiornamenti professionali continui).





Master 07

I finali

I finali teorici (6 ore)

I finali pratici (6 ore)

Normalmente i corsi sui finali si concentrano su quelli "da studio", ma poco ci offrono per la nostra pratica di gioco. In questo corso abbiamo distinto una prima parte sui finali esatti – quelli che hanno una soluzione precisa e dimostrabile, in genere con un ridotto numero di pezzi sulla scacchiera – da una seconda parte che riguarda posizioni di partita viva, con vari pezzi ancora in campo e che non hanno una soluzione certa ma utilizzano principi e strategie ben precisi per vincere: i cosiddetti finali pratici, che poi costituiscono la quasi totalità della fase conclusiva delle nostre partite.





Master 08

La creatività

La magia della creatività (6 ore)

Talento, intuito e genialità (6 ore)

In questo Master l'arte e la fantasia vanno a braccetto. Un cocktail di colpi imprevisti e soluzioni "lateral" farà da complemento pratico alle tematiche sviluppate di cosa si intende per talento e intuito a scacchi. Esiste il genio o è solo duro lavoro casalingo chini sui libri e sui pc?

Un corso nel quale un vero amatore si diventerà un mondo a cercare finezze e paradossi che danno sapore al nostro gioco.





Master 09

Attacco e difesa

I metodi di attacco (6 ore)

Generalmente il tema dell'attacco al Re viene trattato a seconda della posizione dei due monarchi (arroccati omogenei, eterogenei, Re non arroccato), ma questo non ci permette di capire e migliorare le nostre abilità offensive. Il presente corso si concentra proprio su come sviluppare un attacco. Esistono 8 metodi offensivi da conoscere e praticare, inserendoli nel nostro bagaglio tecnico pronti per venir utilizzati all'occorrenza nelle nostre partite.

L'arte della difesa (6 ore)

Anche la difesa si può presentare in differenti modalità. In particolare, accanto ad una necessaria difesa passiva di fronte ad un attacco avversario, si possono avere strategie contenitive contenenti il germe di una reazione combattiva: ci riferiamo alla difesa attiva e al contrattacco, ma anche al cosiddetto sacrificio di confusione, mezzo per rimescolare le carte sulla scacchiera (Tal docet).





Master 10

Il piano di gioco

La valutazione posizionale (6 ore)

La valutazione, si sa, è una scintilla da cui prende il via il concepimento di un piano di gioco. Una breve formula matematica ci offre lo spunto per approfondire gli elementi (obiettivo, vantaggio e tempo) su cui si basa ogni nostro giudizio interiore delle varianti.

Metodi per acquisire la maestria strategica (6 ore)

Nella seconda parte del Master l'allievo potrà inserire nel proprio arsenale tecnico alcune tecniche di livello per creare piani efficaci. Il sacrificio di materiale e la cosiddetta Strategia della Compensazione ci faranno capire meglio che gli scacchi sono sempre un "do ut des" in cui l'arte sta nel ricavare più di quanto si concede. Inoltre la tecnica dei Vantaggi Concatenati alzerà il livello del giocatore che potrà facilmente trasformare un vantaggio acquisito in un altro più conveniente.





Master 11

La psicologia

La psicologia negli scacchi parte 1: teoria (6 ore)

La psicologia negli scacchi parte 2: pratica (6 ore)

Il Master è dedicato alla ricerca psicologica sugli scacchi nei suoi vari aspetti mentali, sociali e intellettivi. Un arsenale di informazioni interessantissime con cui accrescere la nostra cultura e il nostro pensiero.

La seconda parte è invece dedicata all'esplorazione pratica delle partite di due dei più grandi "psicologi" alla scacchiera: Emanuel Lasker e Bobby Fischer (benchè quest'ultimo diceva che a lui non interessava la psicologia, ma solo le buone mosse!).





Master 12

Storia e cultura

Imparare dai campioni: la storia e lo studio dei classici (6 ore)

Corso pratico, con esercizi, per migliorare il proprio gioco attraverso lo studio dell'evoluzione del pensiero scacchistico dall'Ottocento a oggi.

Perché l'evoluzione del pensiero nella storia corrisponde esattamente all'evoluzione di comprensione che dovrebbe compiere ogni singolo giocatore nel suo percorso formativo.

Cinema arte e cultura negli scacchi (6 ore)

L'attuale cultura e "intelligenza" collettiva sia occidentale che orientale danno un posto di rilievo agli scacchi. In effetti troviamo il nobile gioco a contatto con molte arti e discipline umane, basti pensare all'utilizzo nel cinema (famosi film a tema scacchistico) o al mondo artistico (pittura, scultura, ecc.) e culturale in genere (letteratura, didattica pedagogica). Anche alcune materie scientifiche hanno punti di contatto con le 64 caselle: una per tutte la matematica con le sue molteplici implicazioni numeriche.

