

Claudio Pantaleoni

Lezioni di **Apertura** per ragazzi e principianti



LEDUETORRI

Indice

| | | |
|------------|--|----------|
| Lezione 1 | I 4 principi basilari delle aperture | pag. 7 |
| Lezione 2 | La classificazione delle aperture | pag. 15 |
| Lezione 3 | Il Matto del Barbiere | pag. 17 |
| Lezione 4 | Il Gioco Piano | pag. 21 |
| Lezione 5 | La difesa del Principiante | pag. 27 |
| Lezione 6 | Tre partite famose | pag. 33 |
| Lezione 7 | Il Matto di Legal | pag. 41 |
| Lezione 8 | I Gambetti | pag. 45 |
| Lezione 9 | Trappole ed errori nelle aperture aperte | pag. 69 |
| Lezione 10 | Trappole ed errori nelle altre aperture | pag. 113 |
| Lezione 11 | Tutte le aperture in una lezione | pag. 153 |

Introduzione

Esistono aperture per ragazzi? Intendo dire aperture adatte a loro ma sconsigliabili agli adulti o viceversa? Sì e no.

E' ovvio che la logica del gioco è uguale per tutti e che un'apertura cattiva rimane tale chiunque la giochi: bambino, adulto, principiante od esperto.

Ma è anche vero che l'approccio al gioco di un bambino, rispetto ad un principiante adulto, è necessariamente diverso.

Non mi riferisco tanto alla componente ludica (certamente un bambino deve divertirsi, ma questo è auspicabile anche per l'adulto), faccio riferimento al tipo di apprendimento che naturalmente varia con l'età.

Il giovane in genere apprende con sorprendente facilità la tattica, vale a dire il calcolo concreto delle varianti finalizzato al guadagno di materiale, e come se si trattasse di goal in una partita di calcio capisce subito che più pezzi si hanno e più è facile vincere la partita.

Molti concetti astratti della strategia, (vantaggio di spazio, case deboli, colonne aperte, per non parlare dei pedoni doppiati) lo lasciano indifferente, per non dire diffidente, come cose "da

grandi" di scarso interesse.

Ed è giusto che sia così, per le finenze strategiche del gioco c'è sempre tempo, costringerlo ad astrazioni inutili sarebbe come insegnare a parlare ad un bambino partendo dalla grammatica.

Al contrario il principiante adulto in genere capisce meglio i concetti astratti ma fa fatica con la tattica.

E' come imparare una lingua straniera da adulto, si potrà padroneggiarla molto bene ma non verrà mai così naturale come a chi l'ha imparata da piccolo: non a caso tutti i grandi campioni hanno iniziato a giocare a scacchi molto precocemente.

Questo spiega perché nelle mitiche scuole di scacchi dell'ex Unione Sovietica si "obbligavano" i bambini a giocare 1.e4

Come dissero a Petrosjan, (futuro Campione del Mondo 1963-69) che già da piccolo mostrava una preferenza per la partita di Donna: *"giocherai 1. d4 quando sarai grande!"*

Perché questo? Perché 1.e4 genera posizioni più aperte di 1.d4, quindi più indicate ad assecondare questo talento naturale dei giovani scacchisti.

Lezione 1

I quattro principi basilari delle aperture

Quanto detto nell'introduzione potrebbe far pensare che la strategia non serva a niente e che tutto si riduca a calcolare una mossa in più dell'avversario.

E' vero che spesso chi vede una mossa in più vince, ma non esageriamo, i principi generali sono utili, e sai perché? Non conta solo quanto bene calcoli ma anche **che cosa calcoli**.

Non puoi analizzare tutto, le varianti sono milioni e neppure i computer lo fanno, anche loro hanno algoritmi che gli dicono cosa guardare e cosa no.



A questo servono i principi generali, a sapere quello che è inutile analizzare.

Se sai che nello sviluppo devi tirare fuori i pezzi, non perderai tempo a guardare le mosse che riportano i pezzi nelle case di partenza.

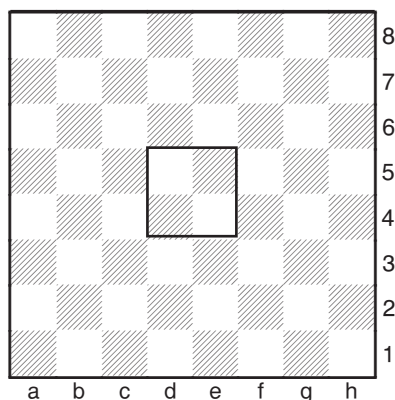
Quando diventerai un giocatore più forte potrai affrontare argomenti più complessi, ma per ora i quattro principi che vado a spiegarti sono più che sufficienti per farti risparmiare tempo e fatica quando calcoli le varianti!

Ricorda che questi principi, anche se molto importanti, **non sono sempre** validi, vi sono delle eccezioni e questo evidenzia una volta di più quanto sia bello e difficile il gioco degli scacchi.

Per ora, in mancanza degli strumenti per riconoscere le eccezioni, gioca come se queste regole fossero sempre vere, poi con l'esperienza ti verrà più facile capire quando potrai "disubbidire".

1) Il controllo del centro

Il centro della scacchiera è costituito dalle case e4, e5, d4, d5 che formano un quadrato.



Il centro

È naturale che esso sia importante: un buon controllo del centro ti permette di spostare velocemente i tuoi pezzi dove vuoi.

Una volta (grosso modo fino all'inizio del XX secolo) si dava molta importanza (forse troppa)

all'occupazione fisica del centro con i pedoni, ma poi si è capito che è importante anche **controllare** il centro, non solo occuparlo.

Non sempre occupazione vuol dire controllo: se occupi il centro coi pedoni ma trascuri lo sviluppo questi pedoni possono diventare deboli. Ad esempio:

1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5 3. d4 d6 4.c4

In questa variante della **Difesa Alekhine** il Bianco occupa il centro senza sviluppare i pezzi, ma è una strategia rischiosa.

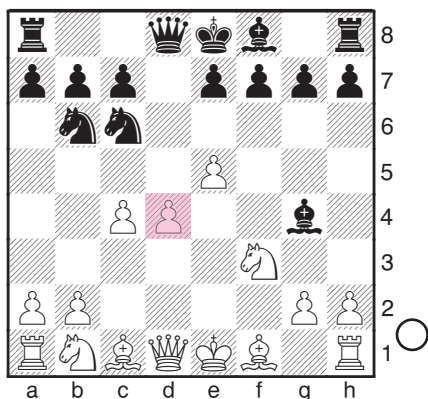
4...♘b6 5. f4 dxe5 6. fxe5 ♘c6

Ora il centro è sotto pressione.

7.♘f3?!

Spontanea ma dubbia. E' migliore 7.♗e3! che sostiene il centro senza permettere ♗g4.

7...♗g4!



Occupazione senza controllo

Il Bianco è in difficoltà: il punto d4 è attaccato, il Nero ha i pezzi più attivi e il centro bianco è più una debolezza che una forza.

Al contrario se riesci a occupare il centro senza che il tuo avversario possa attaccarlo avrai un grande vantaggio.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3

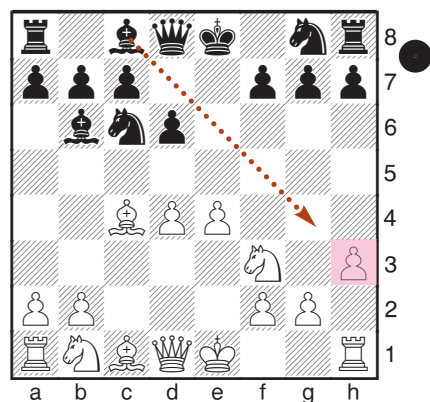
La mossa che caratterizza la **Partita Italiana**.

4...d6

Passiva, meglio 4... ♘f6!. Ora il Bianco raggiunge il suo obiettivo di occupare il centro senza subire pressioni su di esso.

5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b6 7.h3!

Impedisce ♗g4 che inchiodando il cavallo in f3 aumenterebbe la pressione su d4.



Occupazione e controllo

Il Bianco continuerà poi con ♞c3 , $0-0$. ♚e1 con un centro forte e solido che gli consente di avere l'iniziativa (vedi 4^a regola).

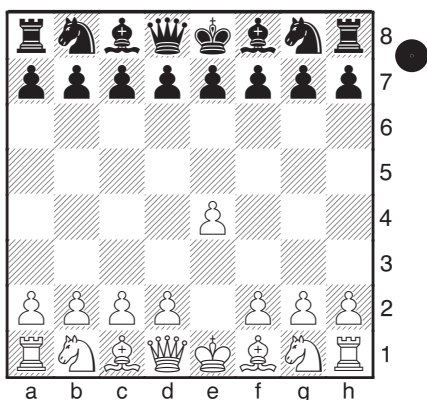
Pensa che si sa da ben 500 anni che questa posizione è vantaggiosa per il Bianco. Dai tempi della scoperta dell'America!



Tutta la lotta nelle aperture ruota attorno al principio di controllo/occupazione del centro.

Ma dopo tante chiacchiere probabilmente sarai impaziente di sapere concretamente quale prima mossa giocare.

Come ho già spiegato nell'introduzione alla prima mossa ti consiglio vivamente di giocare **1.e4!** per abituarti alle posizioni aperte poi, quando sarai forte come Petrosjan (speriamo!) potrai giocare anche partite chiuse con $1.d4$, $1.c4$ o $1.♞f3!$



Apri il gioco!

2) Un rapido sviluppo

Una rapida mobilitazione dei pezzi con mosse di pedoni centrali seguite dall'uscita dei cavalli e degli alfieri ti permetterà di controllare la parte importante della scacchiera.

Evita invece di uscire subito con la Donna: lo so, vista la sua forza viene spontaneo portarla in attacco, ma se ci pensi è proprio la sua forza ad essere un problema. Il tuo avversario la può attaccare subito con i suoi pezzi, tu dovrai spostarla e lui avrà sviluppato gratuitamente dei pezzi! Naturalmente questa regola va applicata con buon senso, in alcune posizioni specifiche muovere la Donna in apertura può essere giustificato.



Evita inutili mosse di Donna in apertura.

Devi sviluppare tutti i pezzi per controllare il centro, senza perdere tempi preziosi muovendo più volte lo stesso pezzo.

Questo in generale, poi naturalmente se ti attaccano un pezzo con un pedone farai bene a muoverlo nuovamente!

Nella lezione sul Gioco Piano daremo un esempio concreto di un buon sviluppo dei pezzi.

Prima di passare alla prossima "regola" facciamo un gioco.