

Dama

Un mezzo per valutare lo sviluppo mentale

Lo slogan «i bambini devono giocare a dama» non è un'esortazione al gioco o l'incoraggiamento di un appassionato di dama che voglia divulgare questo sport, ma una dichiarazione fatta in una conferenza stampa di quasi 40 anni fa (estate del 1970) dal professor Carlo Sirtori, l'allora direttore dell'Istituto Gaslini di Genova e presidente della Fondazione Carlo Erba di Milano. Il fatto che siano passati così tanti anni non cambia il valore delle affermazioni dello scienziato. Disse fra l'altro Sirtori: «Lo studio della personalità ci permette di affermare che il gioco della dama è un ottimo mezzo per valutare lo sviluppo mentale dei bambini. Da analisi statistiche risulta che a 5-6 anni un bimbo normalmente sviluppato dal punto di vista intellettuale, psichico e fisico, è in grado di giocare a dama. Un gioco che egli accetta e poi desidera perché gli dà anche il senso delle prime competizioni, delle prime vittorie, del diventare forte, autoritario. La dama, quindi, è un mezzo semplice e sicuro per giudicare i nostri bimbi, una specie di test globale». Ora, poiché si conoscono perfettamente i vantaggi che questo «sport del cervello» apporta a coloro che lo praticano, rimane il dubbio del perché non sia data quindi la massima diffusione anche nelle scuole, contrariamente a quanto avviene in altri Paesi. Bisogna comunque dire che più di qualcosa si è fatto, da parte della Federazione italiana dama, in collaborazione anche con i dirigenti scolastici, per poi passare ai famosi giochi giovanili che senza dubbio sono un primo passo importante verso quest'apertura. Proprio attraverso queste manifestazioni si sono potute avvicinare persone che oggi primeggiano

anche nelle migliori categorie, ma la strada da percorrere è ancora lunga e tortuosa. Vediamo infatti nel consueto diagramma la posizione chiave della partita analizzata in seguito, giocata proprio nel corso delle ultime edizioni dei Giochi sportivi studenteschi, tra due dei più promettenti ragazzi che la Federazione ha avuto il piacere di coinvolgere. Ecco appunto la simpatica combinazione accorsa che scaturisce dall'apertura 49 proseguendo con una variante inconsueta che si discosta dalla moderna teoria. La partita: 22-19, 11-14; 24-20, 9-13; 20-15, 13-18; 21-17, 12-16; classico impianto che conduce a partite assai complicate conosciute come «simmetriche o di groppo» poiché il nero esegue simmetricamente le mosse del suo avversario. Generalmente queste partite sono favorevoli al secondo giocatore fino al centro partita, ma generalmente nel prefinale la situazione si capovolge, 28-24, 5-9; 26-21, 7-11. Ecco che qui il nero, anziché proseguire con la simmetrica 7-12, sceglie di effettuare questo attacco; ora il bianco, anziché rispondere con la consueta copertura 24-20 (A), accetta il cambio con 31-28, 11x20; 24x15, 2-5, 28-24; 4-7? (Errore decisivo vedere schema.) Alla posizione diagrammata il bianco esegue un simpatico tiro 17-13, 10x26; 29x13, 9x18; 19x10, 6x13; 15-12, 8x15; 23-20, 16x23; 27x4, con finale favorevole al Bianco. A) 24-20, 4-7; 32-28, 2-5; 28-24, 9-13; 29-26, 7-12; 27-22, 18x27; 31x22, 13-18; 22x13, 5-9; 30-27, 9x18; 26-22, 1-5; 22x13, 5-9; 21-18, 14x21; 25x18, 10-14; 19x10, 12x28; 20-15, 11x20; 24x15, 28-31; 15-11, 31x22; 11x2, 22-19; 2-6, 19-14, 10-5, 14x21; Patta.

A cura del Circolo damistico di Tolmezzo

cdamistico.tolmezzo@libero.it

circolodamisticotolmezzo.blogspot.com

