

PROGETTO REGIONALE “METTIAMOCI ALLA PROVA”

PROPOSTA MULTIOPERATIVA DI DAMA PER LE SCUOLE

La proposta è caratterizzata dalla possibilità di spaziare da una attività semplice gestibile in aula, accessibile a tutti i livelli scolastici e coadiuvata da schede opportunamente predisposte sino alla elaborazione con situazioni di movimento maggiormente complesse e l'impiego di spazi esterni o della palestra.

La diversificazione di intervento può essere effettuata sulla semplice base del livello scolastico ma, certamente, dovrà tenere conto delle conoscenze tecniche possedute o acquisite dai ragazzi.

I test, i diagrammi, gli schemi e le schede proposte sono in grado di fornire informazioni sulle conoscenze damistiche dei ragazzi e possono essere tabulate e rendicontate con facilità, ma è chiaro che la vera attività dovrà essere fatta trasferendo le competenze sul piano del gioco vivo.

Si richiede inizialmente una rapida introduzione sulle regole essenziali che potrà servire anche come mini corso di avviamento al gioco che superi gli eventuali errori tecnici (come ad esempio il “soffio”) legati alla tradizione orale in ambito familiare.

Sono previsti due diversi ambiti operativi:

- **Dama Italiana:** gioco tradizionale di carattere prettamente matematico, di comune conoscenza (il più noto in Italia) ma praticato quasi esclusivamente a livello nazionale;
- **Dama Internazionale** (Dama dalle 100 caselle): gioco con un carattere più strategico, generalmente poco conosciuto ma molto attrattivo per i ragazzi, che permette di misurarsi anche a livello internazionale. Attualmente la nostra regione vanta tra i praticanti il giovane pluricampione italiano e campione europeo under 26 Alessio Scaggiante dell'A.S.D. Energya, al quale recentemente la rivista ufficiale della FID “Damasport” ha dedicato un interessante articolo che con piacere alleghiamo fra i materiali.

INDICAZIONI GENERALI

I percorsi possono essere effettuati, normalmente a tempo, in forma **individuale** o in **piccoli gruppi** (cooperative learning, peer-education) / staffetta.

Ciascuno dei **livelli** indicati può essere effettuato in tutte le **modalità** tabulate.

Al livello medio sono possibili due utilizzi del materiale: in modo lineare, seguendo la successione delle regole di gioco o in maniera random, nelle modalità E o G, particolarmente motivanti per i ragazzi.

Nel caso si vogliano considerare delle classifiche di merito si potrà usare il seguente sistema: controllare la correttezza delle risposte e rilevare il tempo per ciascun ragazzo. Il punteggio prevede in successione il numero delle risposte giuste e il tempo utilizzato (es. **6_3:21,87** = 6 risposte giuste per un tempo di 3 minuti 21 secondi 87 centesimi). Il sistema permette una rapida compilazione delle classifiche mediante il “**tabularium**” allegato.

Il Bianco sugli schemi parte sempre dal basso verso l'alto e il Nero dall'alto verso il basso.

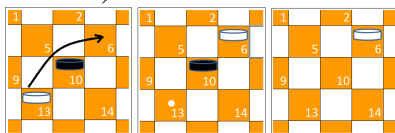
Di prassi, per convenzione in tutti gli schemi il Bianco muove e vince (B.V.), obbligando il Nero a mosse vincolate.

Nella trascrizione delle soluzioni si usano le seguenti scritture:

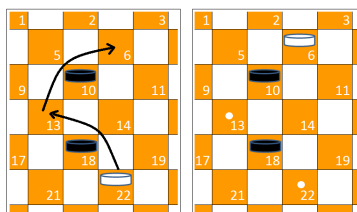
- Mossa = es. **23-19** (dalla casella 23 viene effettuata la mossa alla casella 19).



- Presa (mangiata) = **13x6** (dalla casella 13 viene effettuata la presa saltando l'avversario nella casella 10 e arrivando nella casella 6).



- Presa multipla = **22x13x6** (dalla casella 22 viene effettuata la presa saltando i pezzi avversari nelle caselle 18 e 10, passando nella casella 13 e arrivando nella casella 6). Se non ci sono alternative di presa può essere sufficiente la scrittura **22x6**.



In questo ambito, per velocizzare le risposte e favorire l'effetto 'Memory', in alcune modalità possono essere richieste solo le caselle di arrivo dell'ultima mossa del bianco.

STRUTTURA DEI PERCORSI EFFETTUABILI

La scelta dei percorsi varia in base alle conoscenze dei ragazzi e in base al tempo a disposizione dell'insegnante per svolgere l'attività.

	DAMA ITALIANA	DAMA INTERNAZIONALE
Introduzione tecnica (necessaria)	Le 10 regole di gioco	Le 10 regole di gioco
Livello 1 base	Questionario sulle regole: - 10 domande a risposta preimpostata.	Questionario sulle regole: - 10 domande a risposta preimpostata.
Livello 2 medio	Diagrammi di gioco di abilità damistica a risposta preimpostata (A-B-C) in due modalità: - 30 diagrammi in 5 schede - 6 scenari con 5 schemi ciascuna	Diagrammi di gioco in ordine sequenziale in base alle regole, a risposta aperta in due modalità: - 48 diagrammi in 8 schede - 10 scenari con 5 schemi ciascuna.
Livello 3 avanzato (viene richiesta una buona conoscenza delle regole)	Diagrammi di gioco in schede operative mixate a risposta aperta: - 96 diagrammi in 12 schede differenziate.	Diagrammi di gioco mixati a risposta aperta. Si fa riferimento alle schede del livello precedente: - 5 scenari con 10 schemi ciascuna.

MODALITA' DI ESECUZIONE

In base al luogo di esecuzione si individuano diverse modalità:

Modalità A	In classe + LIM	Viene mostrata la scheda prevista con la LIM. I ragazzi per alzata di mano potranno dare le risposte.
Modalità B	In classe + LIM	Viene mostrata la scheda prevista con la LIM. I ragazzi dovranno riportare su un apposito foglio le risposte.
Modalità C	In classe	La scheda operativa viene consegnata ai ragazzi i quali dovranno cercare le soluzioni e trascrivere le risposte su un foglio a parte.
Modalità D	In palestra o all'aperto	I ragazzi si trovano da una parte della palestra con carta e penna. Le schede si trovano dall'altra parte. E' previsto lo spostamento per raggiungere la scheda, individuare il numero di esercizio richiesto e ritornare con la soluzione trascritta.
Modalità E	In palestra o all'aperto	Memory: I ragazzi si trovano da una parte della palestra con carta e penna. Le schede si trovano dall'altra parte. Il foglio per la trascrizione delle risposte si trova al punto di partenza ma dovrà essere compilato, di volta in volta, solo al ritorno dopo essere ritornati con la soluzione..
Modalità F	In palestra + percorso	I ragazzi si trovano da una parte della palestra. Le schede e il foglio per la trascrizione delle risposte si trovano dall'altra parte. Per raggiungere le schede i ragazzi devono effettuare il percorso predisposto e ritornare con la soluzione trascritta sul foglietto.
Modalità G	In palestra + percorso	Memory: I ragazzi si trovano da una parte della palestra con carta e penna. Le schede si trovano dall'altra parte. Il foglio per la trascrizione delle risposte si trova al punto di partenza ma dovrà essere compilato, di volta in volta, solo al ritorno dopo aver eseguito il percorso e aver trovato la soluzione.
Modalità H	In palestra + percorso	Multi-percorso. I ragazzi si trovano da una parte della palestra con il foglio per la trascrizione delle risposte (che resterà al punto di partenza). Le schede, assegnate individualmente (es. scheda n.2 a Giulia), invece si trovano dalla parte opposta. Per raggiungere le schede i ragazzi devono effettuare successivamente ad uno ad uno tutti i percorsi predisposti riportando ogni volta una sola risposta sul foglio che di trova alla partenza (un giro = una risposta e un percorso). Sul foglio andrà trascritto ogni volta il numero del percorso e la risposta al quiz (es. percorso 2 test 26 risposta B) fino al completamento della scheda. Possono partecipare contemporaneamente un numero di ragazzi pari al numero delle diverse schede disponibili. Molto movimento ma molta soddisfazione. Possono essere utilizzati i compagni come giudici di correttezza per i concorrenti in gioco.

Si caldeggia la prosecuzione dell'attività in maniera informale tra i ragazzi con fasi di **gioco**, soprattutto nel tempo che intercorre fra l'**esposizione delle regole** (assolutamente necessaria) e l'**effettuazione dei test**. Un eventuale **torneo finale** fra i ragazzi è consigliato come idonea conclusione del ciclo di lavoro.

Un torneo di dama può essere realizzato in un “Dama-Day” della durata di circa tre ore con un numero illimitato di ragazzi, per almeno cinque partite ciascuno (gli istruttori federali possono essere di aiuto). In alternativa il torneo può essere svolto nel corso dell’anno scolastico coinvolgendo tutti in modalità maggiormente diluita nel tempo e con moderati gravami organizzativi. Il ricorso al sistema italo-svizzero, impiegato di prassi nelle gare di dama, permette oltre a tutto di far confrontare i giocatori sempre con avversari dello stesso livello senza creare eccessive disparità e di far giocare a tutti lo stesso numero di partite.

L’attività damistica a scuola, nell’ottica di una dimensione partecipativa ed inclusiva, permette di integrare con facilità tutti quegli alunni/studenti che, per qualsiasi motivo, non siano in grado di partecipare alle normali lezioni. Risulta, inoltre, un’ottima attività complementare per quelle situazioni in cui i tempi di pausa si prolunghino eccessivamente (es, turni di salto in alto, tornei con studenti in attesa di giocare, ecc...). Nella scuola primaria in particolare, adottare la damiera in classe può aiutare a migliorare i contesti di iperattività o a compensare situazioni destrutturate.

Può certamente aiutare sapere che i materiali d’uso (damiere e pedine) sono facilmente acquistabili a basso prezzo o addirittura costruibili con materiali di recupero (esempio classico sono i tappi di bottiglia come pedine).

Corsi e materiali sono disponibili anche su <https://www.federdama.org>

Si rammenta che la Federazione Italiana Dama si rende disponibile a supportare quanti intendano aderire al “Progetto Dama”, rivolto a tutti i livelli scolastici dalla primaria agli istituti superiori, con materiali (kit gratuito con damiere e manuali) e supporto tecnico per corsi e manifestazioni al fine di favorire la partecipazione ai G.S.S. di Dama.

La FID si annovera tra le poche federazioni ad aver proseguito la propria attività sportiva, anche effettuando la finale nazionale dei Giochi Sportivi nel 2022, nonostante l’emergenza pandemica in atto, grazie all’adozione di un rigido protocollo anti-covid.

Adottate una damiera in classe, solo un piccolo richiamo alle COMPETENZE attivabili:

Migliora il rispetto universale delle regole.

Migliora socialità, la relazionalità e la capacità di confronto con gli altri.

Sviluppa il fair play.

Sviluppa le abilità logico-matematiche e affina il problem-solving.

Sviluppa le qualità mnemoniche, di concentrazione e riflessione.

Migliora l’attenzione e le capacità di elaborazione e di analisi.

Sviluppa le capacità di anticipazione e previsione.

Sviluppa il feed-back (correzione dell’errore).

Stimola il pensiero creativo e la capacità organizzativa e decisionale di operare strategie.

Sviluppa la capacità di tollerare gli errori e gli insuccessi.

Migliora l’autocontrollo e la resistenza all’impegno.

Migliora la gestione dello stress aiutando ad accettare la sconfitta e gestendo la vittoria.

Permette di esprimere le proprie potenzialità in ambiti diversificati rafforzando l’autostima.

