



Idee per la didattica del GIOCO COL MORTO

Marina Causa – Claudio Rossi

La normale didattica che ha come oggetto il Gioco col Morto affronta quotidianamente problemi enormi derivanti da un triplice ordine di difficoltà:

1. Gli “Input Didattici” (cioè i compiti che gli allievi debbono svolgere durante il gioco e che sono terreno di dialogo e confronto tra Insegnante e Allievo) sono troppo complicati in relazione all’esperienza dell’Allievo. Pensate alla semplicità degli input dichiarativi: quando avete spiegato l’apertura, l’input didattico (e quindi il parametro di errore) è quello di passare con meno di 12 e aprire con 12+ punti. Pensate invece ad un input di gioco di questo tipo: “Contate le vincenti e affrancabili nei colori”, che si scontra con la casualità delle figure di carte. La figura **Q10xxx + Kxx**, che si impatti con un Allievo che gioca da due o tre mesi, vi sembra semplice? Per fare una previsione di affrancabili, dovrebbe conoscere come si muove correttamente questo colore (e in più analizzare se la mano nel complesso gli fornisce i “movimenti” necessari). Tutto questo porta alla seconda difficoltà:
2. L’insegnamento della “meccanica del gioco” (movimento corretto dei colori in relazione agli ingressi e ai tempi) è estremamente faticoso per gli Allievi e, non appena la fatica supera la soglia di sopportazione, tremendamente noioso. Se decidete di fare un’ora di lezione su analisi e movimento dei colori prenotate un’ambulanza al 118, o per gli allievi se sono stramazati o per voi se si sono ribellati. Tutto questo è aggravato dalla terza difficoltà:
3. gli strumenti didattici di una scuola normale sono statici: rappresentano (su slide o su carta) una situazione iniziale lasciando alla concentrazione degli allievi il compito di immaginare le successive configurazioni che si sviluppano. Per noi giocatori è normale, per gli allievi è uno sforzo notevole.

Bene, le difficoltà sono enormi ma il compito va svolto: come giustamente sosteneva Enzo Riolo, la causa più frequente di abbandono è nell’incapacità di giocare la carta, con tutte le frustrazioni che ne derivano. **Il Bridge non può essere semplificato: ciò che si deve fare è trovare un modo semplice di insegnarlo.**

Lo scopo di queste pagine è quello di raccontare un progetto di modello didattico (e quindi di suggerire una discussione in questo senso) che soddisfi queste condizioni:

- sia **assoluto**, cioè serva per la didattica di base come per quella avanzata o agonistica;

- sia “**flessibile**” sia per l’Istruttore, consentendogli di passare da una fase all’altra quando lo ritiene opportuno, sia per l’allievo, fornendogli delle guide il cui approfondimento sarà lui stesso a decidere. Una volta per tutte: **noi non insegniamo a giocare a Bridge, insegniamo ad impararlo!** Una volta fornite le linee guida di analisi e ragionamento sarà l’allievo a decidere quanto in profondità andare.
- **permetta all’Istruttore di fornire precisi input didattici validi per qualsiasi mano definendo così un terreno di dialogo e confronto.** Quando l’allievo gioca una mano tende a percepire che il suo compito sia mantenere il contratto (una sorta di input agonistico), e questo genera una situazione indeterminata e ingestibile, che sfocia in domande tipo: “*Come devo giocare?*”. Ogni seduta didattica invece dovrebbe implicare il fatto che l’insegnante abbia dato un compito da svolgere: giocare bene significa eseguire il compito, non avere successo in una singola, casuale e irripetibile smazzata.

Il punto di partenza muove da una constatazione banale:

il gioco di una smazzata non è una sequenza amorfa di 13 giocate bensì la sequenza di gruppi di giocate omogenee (che perseguono cioè un preciso obiettivo).

Esempi: “*Batto le atout e incasso le Quadri*”,
“*Affranco le Fiori, prendo il ritorno e le incasso*”,
“*Taglio una Cuori, batto le atout, incasso le Fiori*”.

Chiameremo questi insiemi omogenei “**Blocchi**”.

A questo punto è importante una precisazione. Questa proposta, sperimentata con ottimi risultati, non modifica i normali strumenti didattici: la terminologia e i modi con cui si spiegano i singoli argomenti (analisi e movimento dei colori, manovre di gioco, ecc.) possono rimanere tranquillamente gli stessi.

Il senso è quello di modificare l’ordine degli argomenti, passando da un ordine logico (“*Vincenti e affrancabili*”, “*Movimento dei colori*”, “*Scelta dei colori in relazione ai rientri e ai tempi*”, “*Coordinamento delle mosse nei vari colori*”), a un ordine intuitivo, posticipando e graduando le informazioni riguardo all’uso corretto degli strumenti (analisi e movimento dei colori).

L’obiettivo, ambizioso, è quello di pervenire alla fase più faticosa, cioè l’esemplificazione e la spiegazione delle singole manovre, a seguito di una precisa domanda dell’Allievo: “*Adesso che so cosa vorrei fare, mi insegni a farlo?*”. E’ infatti comune a tutti noi l’essere maggiormente disposti ad affrontare una situazione difficoltosa e faticosa se, innanzitutto, siamo noi a desiderarlo e, in secondo luogo, se ci è chiaro quale sia lo scopo del lavoro che stiamo per fare.

LE TRE FASI

Cosa deve sapere l'allievo per iniziare?

Poche cose, e non necessariamente in modo consolidato: il Principio di Affrancamento, deve saper distinguere tra vincenti e affrancabili, deve poter contare le affrancabili di forza (**KQJ10 + xxx**), deve sapere che in presenza di colori “nebulosi” è meglio muovere “verso gli onori”, deve conoscere la meccanica del gioco in atout (il taglio). Insomma le prime lezioni di qualsiasi primo corso.

FASE 1

Input didattico: individuare e ordinare i blocchi prima di giocare la mano.

Deve essere chiaro che all’inizio di questa fase ogni analisi è intuitiva e approssimativa: il compito dell’allievo non è quello di scegliere i colori migliori o l’ordine perfetto dei blocchi, semplicemente quello di fare un progetto ed essere in grado di comunicarlo. Se ad esempio, nel contratto di 6 Picche, i blocchi “*Batto le atout e incasso le Fiori*” producono solo 11 prese non ha importanza! Il compito dell’allievo è quello di fare un progetto in termini di blocchi e saperlo esprimere: errore non è non mantenere un contratto fattibile, è accingersi al gioco senza analisi.

L’ordinamento dei blocchi è ovviamente di estrema importanza: “*Batto le atout e incasso le Fiori ha un senso*”, “*Incasso le Fiori poi batto le atout*” no!

E’ ovvio come in questa fase l’atteggiamento dell’Allievo nei confronti dei colori sia estremamente approssimativo: sarà attratto dai semi più lunghi e cercherà di muovere “verso gli onori” effettuando tutti gli impasse che gli vengono in mente.

Il compito dell’istruttore in questa fase è quello di assicurarsi che l’allievo esegua questo input, senza preoccuparsi troppo se il progetto è approssimativo e la sua esecuzione disastrosa. Premesso questo è ovvio come l’insegnante possa approfittare di mani molto semplici (che comportano uno o due “blocchi”), per cominciare a puntare l’attenzione sui colori meno complessi, invitando gli allievi a fare una previsione di prese.

FASE 2

Input didattico: immaginare l’esecuzione di un singolo blocco.

Questa è la fase in cui si parla di movimento dei colori, conto di affrancabili e vincenti, tuttavia ci siamo arrivati con un percorso differente da quello straziante di estrapolare una figura di carte da una mano invisibile e dissertarci sopra:

1. Avendo scomposto l’analisi di una mano in una semplice sequenza di pochi blocchi sarà più facile per l’Allievo non perdersi quando si analizza un singolo blocco.

2. L'esecuzione corretta di un blocco è il presupposto per il successo di un progetto personale dell'allievo: è molto più probabile che adesso sia interessato ad un approfondimento.

In questa fase è opportuno invitare gli allievi a considerare come "Blocchi" anche le azioni eseguite dall'avversario quando è in presa. Ad esempio in un ipotetico gioco a Senza una descrizione potrebbe essere questa: *"Prendo l'attacco Picche, affranco le Quadri, l'avversario incassa le Picche, io incasso il resto"*.

In questa fase, poiché parliamo di vincenti e affrancabili, l'attenzione va puntata non solo sull'esecuzione dei nostri "blocchi", ma anche su quella dei "blocchi" avversari per verificare che la loro azione non comprometta la nostra.

FASE 3

Input didattico: **immaginare la situazione dopo l'esecuzione di ogni singolo blocco.**

Questa è ovviamente la fase più complessa e punta l'attenzione su due idee fondamentali:

1. L'esecuzione di un blocco può compromettere quella del blocco successivo: un caso banale si ha quando, dovendo tagliare al morto una perdente, si battono prima le atout sopprimendo quelle che ci servivano per il taglio.
2. Esistono blocchi ipotetici il cui esito determina la progettazione dei blocchi successivi. Un esempio: "Faccio l'impasse a Cuori e, se va bene, eseguo il blocco X, se va male eseguo il blocco Y".

Cosa possono trovare i vostri allievi in Progettobridge su questo argomento?

- CD DI GIOCO:**
- 1° Livello: solo gioco
 - 1° Livello: licita e gioco
 - 2° Livello: Approfondire la Licita
 - 3° Livello: Approfondire il Gioco