



## Federazione Italiana Dama

*Fondata nel 1924*

**CONI - Foro Italico**

**Largo Lauro de Bosis n.15 - 00135 ROMA**

P. IVA 01253260093 Codice Fiscale 80022440210

Tel. 06-3272.3203 / 3202 Fax: 06-3272.3204 - e-mail: [segreteria@fid.it](mailto:segreteria@fid.it); [www.federdama.org](http://www.federdama.org)

### DSA: Federazione Italiana Dama

#### Programma tecnico delle attività - progetto Scuola Attiva junior

Insegnamento delle regole di gioco e comportamentali per la **dama italiana** e per la **dama internazionale** con approfondimento delle partite nelle varie fasi di gioco.

#### **Obiettivi generali**

- Creare interesse e passione per lo sport ed in particolare per la Dama.
- Generare autostima e motivazione nei partecipanti.
- Sviluppare il concetto di rispetto delle persone e delle regole (Fair Play).
- Abbassare il livello di bullismo all'interno delle scuole.

#### **Obiettivi specifici**

- Autocontrollo dell'attenzione e del pensiero.
- Sviluppo delle qualità mnemoniche e di concentrazione.
- Sviluppo dell'analisi e del feed-back (correzione dell'errore).
- Gestione dello stress e Accettazione della sconfitta.
- Sviluppo di abilità logico-matematiche.
- Rispetto delle regole e dell'avversario.
- Espressione delle proprie potenzialità.
- Rafforzamento dell'autostima.
- Conoscenza del valore dell'impegno e dell'allenamento nel miglioramento delle prestazioni.
- Migliorare l'attenzione e le capacità di elaborazione e di analisi.
- Sviluppare le capacità di anticipazione e previsione.
- Sviluppare la capacità di tollerare gli errori e gli insuccessi.

### **Gioco dinamico**

La definizione di gioco dinamico ci porta ad affrontare un discorso legato alla mobilità (nel senso di spostamento) dei giocatori. Il Gioco dinamico sequenziale si svolge a turni. Nel turno in cui spetta a un giocatore decidere la propria mossa, l'altro giocatore deve aspettare. Quando un giocatore prende la sua decisione è al corrente dell'ultima decisione o scelta effettuata dall'avversario. Durante una partita di Dama, ci si può aspettare che i due giocatori rimangano seduti a guardare fissa la damiera per l'intero svolgimento dell'incontro. Questa idea collettiva è sfatata da ciò che in realtà accade in un torneo, soprattutto se il tempo di riflessione è particolarmente alto o importante. I giocatori, per diversi motivi, hanno la necessità di alzarsi dalla propria sedia ed osservare ciò che accade intorno al proprio tavolo da gioco. La curiosità di conoscere la situazione sulle altre damiere, le strategie di lungo termine, la necessità di osservare la partita da una posizione privilegiata (in piedi dall'alto piuttosto che seduto), o addirittura capovolgere il punto di osservazione spostandosi dalla parte dell'avversario fa sì che durante un torneo, ciò che si riteneva scontato, ovvero tutti i giocatori seduti al loro posto, fermi per tutta la durata del turno, nella realtà non accade mai. La necessità anche solo di sgranchirsi le gambe, abbandonare ciò che si sta osservando da qualche minuto, fa sì che il campo gara sia più movimentato di quanto si può immaginare pensando al gioco della Dama.

In un contesto giovanile e scolastico per incentivare lo studente al movimento si può introdurre anche la Dama gigante, magari fabbricata dagli studenti stessi prendendo un lenzuolo (o una stoffa quadrata minimo di 4 m<sup>2</sup>) e pitturandolo le case bianche (già ci sono) e nere della damiera ed utilizzando delle scatole (non per forza di forma rotonda) come pedine. Durante lo spostamento dei pezzi sulla damiera, l'istruttore o il professore presente deve ricordare agli studenti il modo più corretto per chinarsi sulla damiera ed effettuare "la mossa".