DONES AL TAULER

Sessió 5 · EL JOC MIG

Amenaces · Peces actives · Objectius · Plans senzills

MIRA

Què passa?

MILLORA

La pitjor peça

BUSCA

Un objectiu

PLANIFICA

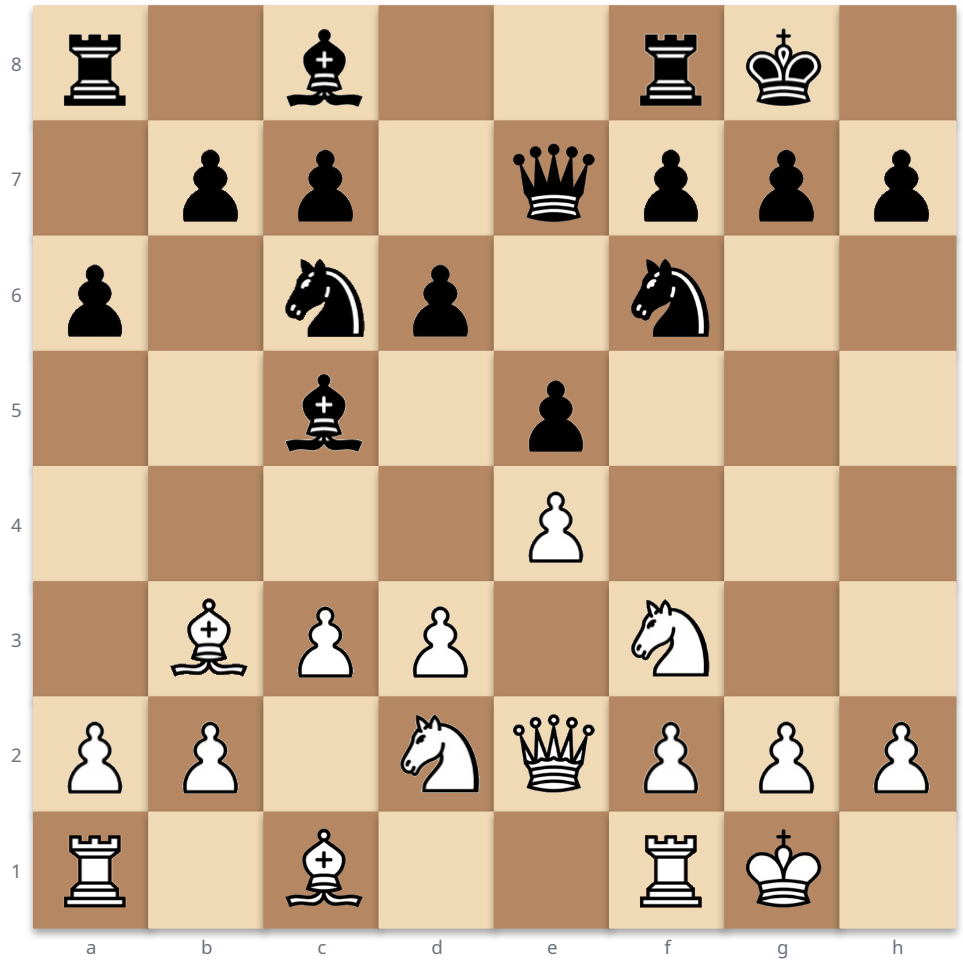
Què vull fer?

Què aprendrem?

- Reconèixer quan l'obertura deixa pas al joc mig.
- Mirar amenaces i captures abans de fer un pla.
- Millorar les peces que participen menys.
- Buscar objectius i construir un pla senzill.
- Aplicar-ho en una partida completa.

No busquem jugades brillants: busquem jugades amb una idea.

De l’obertura al joc mig



- La majoria de peces ja han sortit.
- Els reis acostumen a estar més segurs.
- Ja no n’hi ha prou amb «desenvolupar».
- Ara hem de decidir què volem aconseguir.

Comença la fase dels plans, les amenaces i les decisions.

La pregunta principal

ABANS DE PENSAR EN EL MEU PLA...

Què vol fer la rival?

ESCACS

Hi ha algun escac?

CAPTURES

Hi ha peces que puc capturar?

AMENACES

M'ataquen alguna peça?

Si ignoro una amenaça, el meu pla pot no arribar a existir.

Peces actives



- Una peça activa té una funció: ataca, defensa o controla caselles útils.
- Una peça tancada o sense objectiu pot ser la nostra «pitjor peça».
- Pregunta: quina peça meva podria estar millor situada?

Millorar una peça és un pla senzill i molt útil.

La peça menys activa

1 · TROBA-LA

Quina peça participa menys en la partida?

2 · BUSCA UNA CASELLA

On tindria més activitat o ajudaria més?

3 · COMPROVA

Puc millorar-la sense deixar una amenaça?

Un pla no sempre és atacar el rei. De vegades és simplement millorar una peça.

Buscar objectius

PEÇA SENSE DEFENSA

Una peça que ningú protegeix.

PEÓ DÈBIL

Un peó difícil de defensar.

REI EXPOSAT

Un rei amb poques peces defensores.

CASELLA ÚTIL

Una casella on una peça pot dominar.

Primer veiem l'objectiu. Després decidim si realment el podem atacar.

Coordinar les peces

Una peça sola pot amenaçar. Diverses peces coordinades poden crear un pla.

ATACAR

Dues o més peces miren el mateix objectiu.

DEFENSAR

Les peces es protegeixen entre elles.

OBRIR LÍNIES

Torres, alfils i dama necessiten espai per actuar.

La pregunta no és només «què fa aquesta peça?», sinó «amb qui treballa?»

De la posició a la idea

1 · MIRA

Escacs, captures i amenaces.

2 · VALORA

Quina peça està pitjor?

3 · TRIA

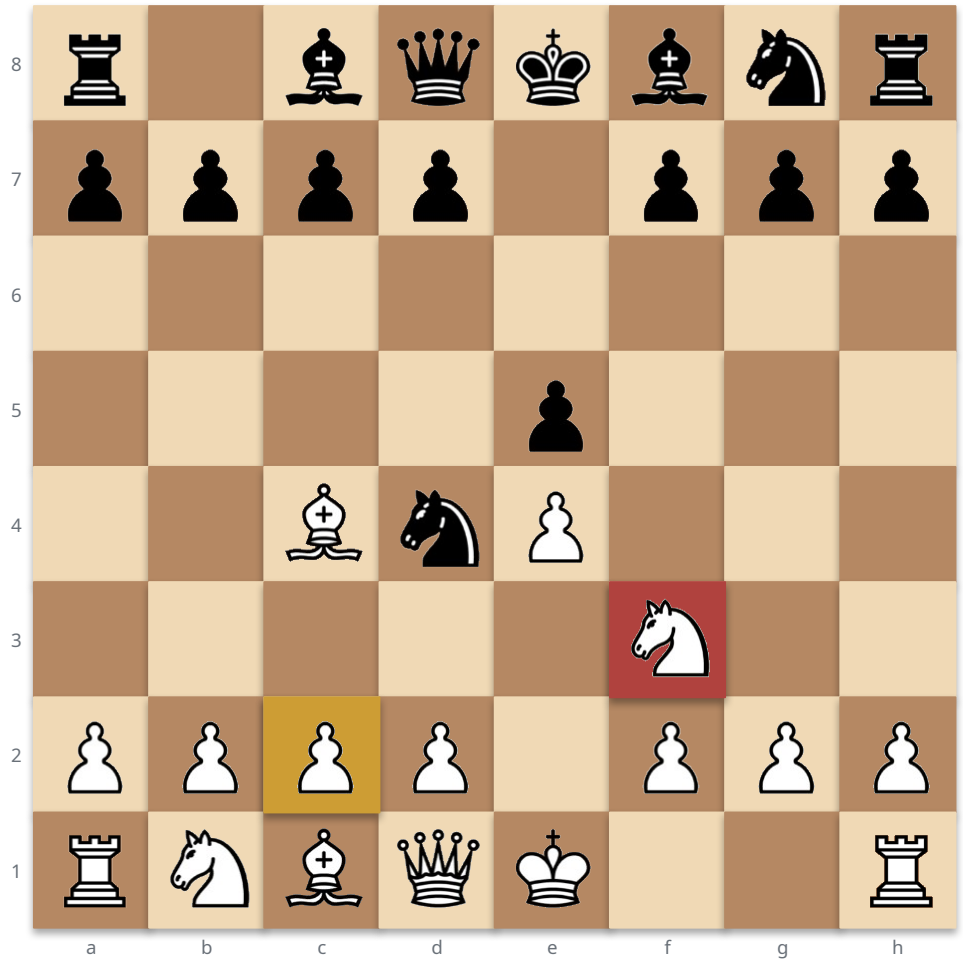
Quin objectiu puc atacar o defensar?

4 · ACTUA

Fes una jugada que ajudi al pla.

Després de cada jugada rival, tornem al pas 1.

Què està passant?



Juguen blanques.

- Quines peces estan atacades?
- Què amenaça el cavall negre?
- Abans de pensar en atacar: què hem de resoldre?

Primer entendre la posició. Després moure.

Primer, l'amenaça

No cal buscar una combinació espectacular.

VEIG

El cavall de d4 ataca peces i caselles importants.

DECIDEIXO

Comprovo quines amenaces són reals i quina és prioritària.

RESPONC

Defenso, retiro o simplifico si és necessari.

Una bona jugada comença per no perdre material.

Quina és la pitjor peça?

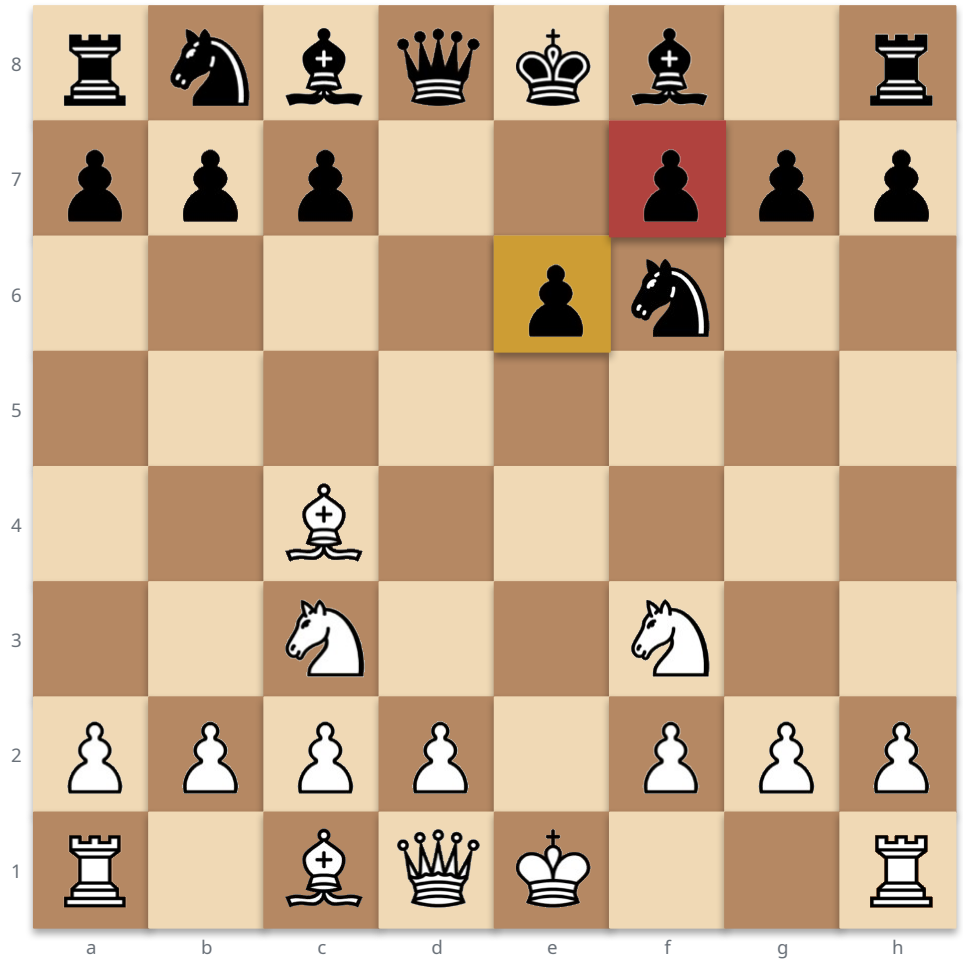


Juguen blanques.

- Quines peces blanques ja participen?
- Quina peça té menys activitat?
- Com la podríem millorar sense precipitar-nos?

No hi ha una única resposta: cal justificar-la.

Busca un objectiu

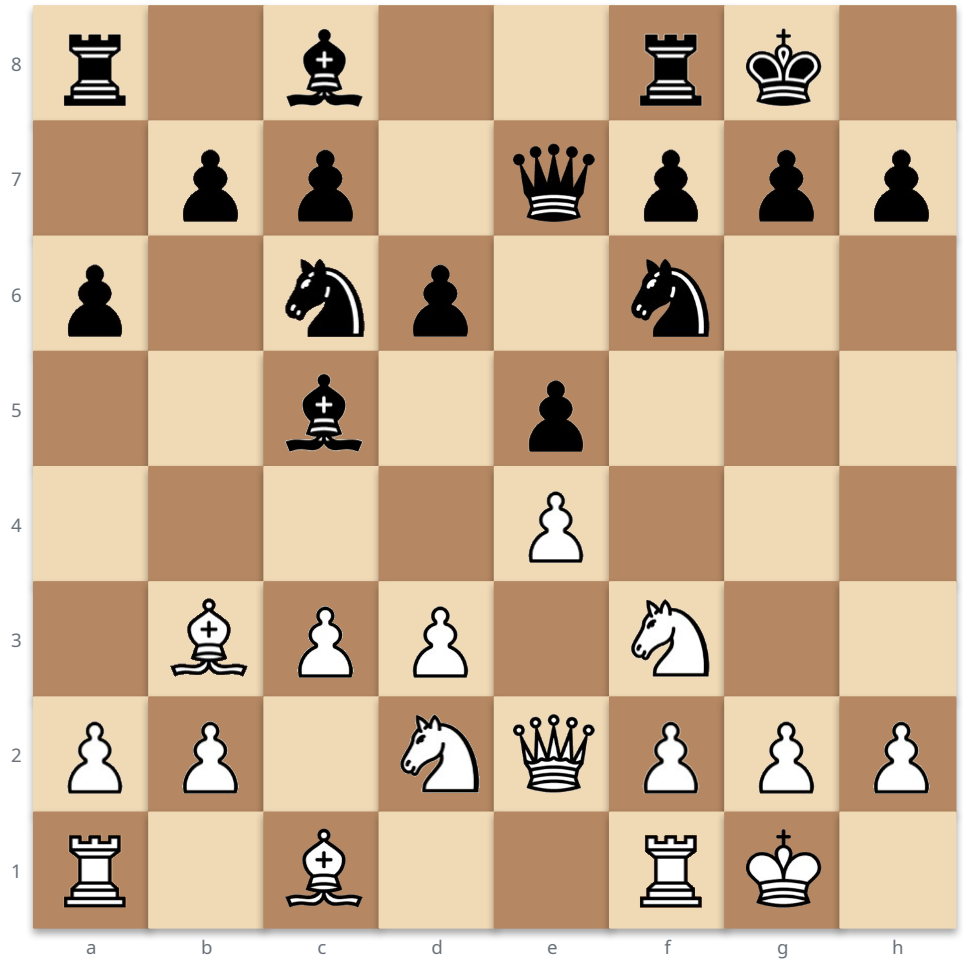


Juguen blanques.

- Hi ha alguna peça o peó poc defensat?
- Quines peces podrien atacar el mateix punt?
- Atacar-lo és urgent o primer hem d'acabar el desenvolupament?

Un objectiu no obliga a atacar-lo immediatament.

Quin pla té més sentit?



Tria i justifica.

- A) Llançar immediatament els peons contra el rei rival.
- B) Millorar una peça que encara participa poc.
- C) Moure la dama tres vegades per buscar un atac.
- D) Mirar primer què amenaça la rival.

Pot haver-hi més d'una idea bona, però no totes tenen la mateixa prioritat.

Canviar peces o mantenir-les?

CANVIAR POT SER BO

Si elimino una peça activa rival o simplifico quan em convé.

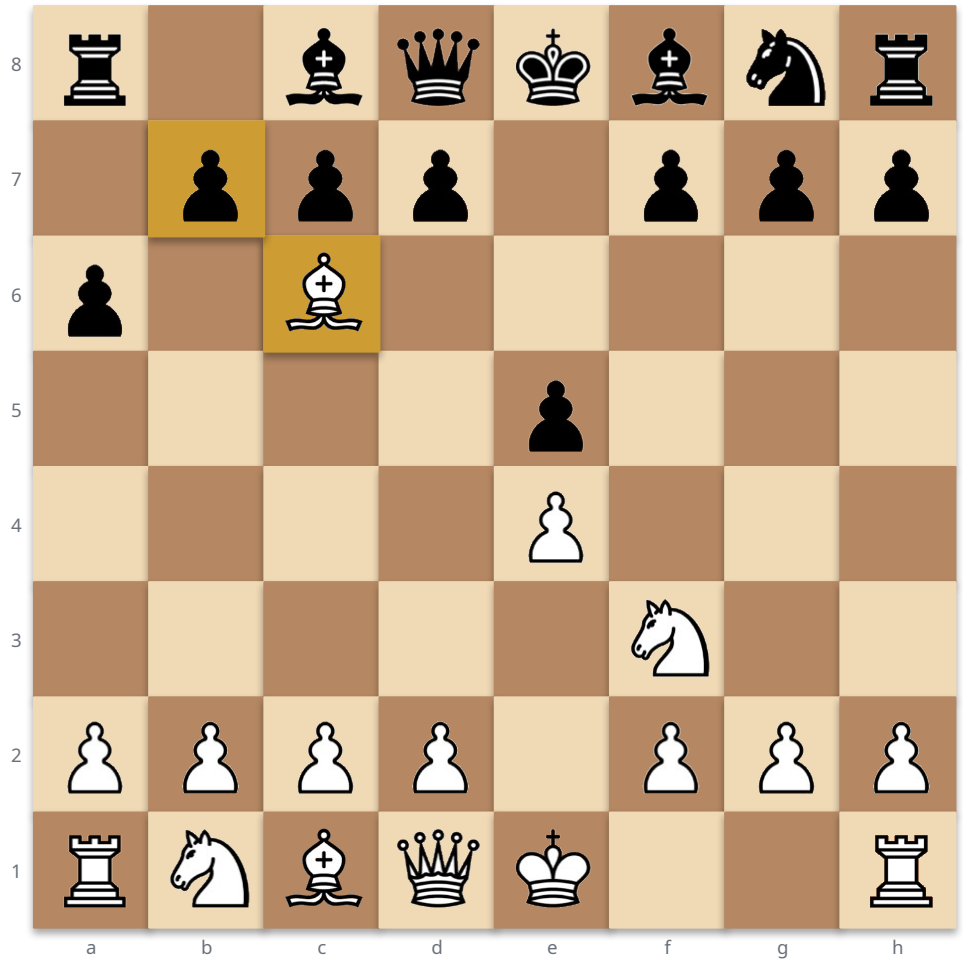
CANVIAR POT SER DOLENT

Si entrego la meva millor peça o ajudo la rival a millorar.

Abans d'un canvi, pregunta:

«Quina peça queda millor després del canvi?»

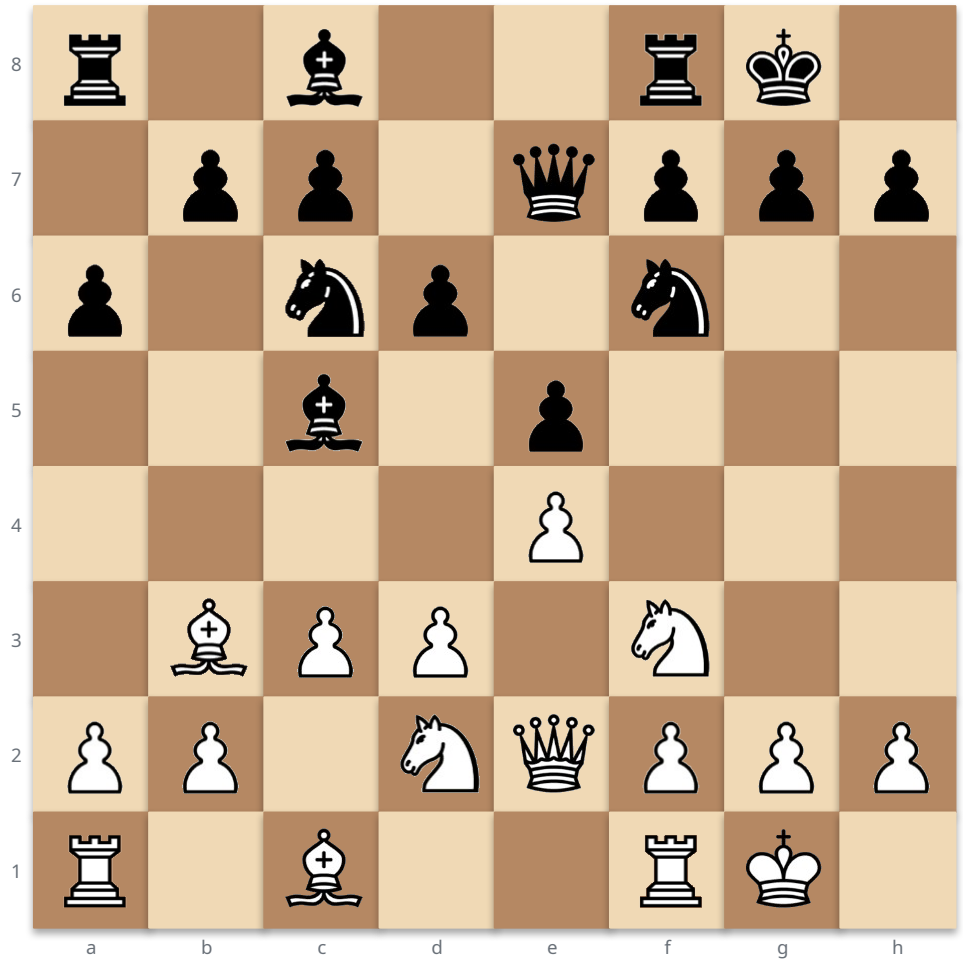
Canviem o no canviem?



Les blanques acaben de capturar a c6.

- Què pot capturar ara les blanques?
- Quina estructura de peons pot quedar?
- El canvi ha ajudat o perjudicat?
- No valoreu només el material: mireu la posició resultant.

Construeix un pla



Treball per parelles

- 1. Què amenaça la rival?
- 2. Quina és la nostra peça menys activa?
- 3. Quin objectiu podem mirar?
- 4. Proposeu una jugada i expliqueu per què.

No cal coincidir: cal argumentar.

La rutina del joc mig

1 · MIRA

Escacs, captures i amenaces.

2 · MILLORA

Quina peça està pitjor?

3 · BUSCA

Hi ha algun objectiu?

4 · DECIDEIX

Quina jugada ajuda més al meu pla?

I després de la jugada rival... tornem a començar.

Ara, a jugar!

PARTIDA COMPLETA

- Apliqueu els principis d'obertura de la sessió 4.
- Quan arribi el joc mig, atureu-vos un moment i busqueu un pla.
- Abans de cada jugada: amenaces, captures i peces atacades.
- El monitor intervé només per fer preguntes, no per donar la jugada.

Objectiu: que cada jugada tingui una raó.

Quatre preguntes per al joc mig

Què amenaça la rival?

Quina peça meva està pitjor?

Quin objectiu puc atacar o defensar?

Quina jugada ajuda al meu pla?

No cal veure-ho tot. Cal mirar abans de moure.