

شطرنج برای کودکان

چگونه به فرزند خود شطرنج بیاموزیم
افزایش هوش و تفکر خلاق کودکان



مورای چندلر

هلن میلیگان

برگردان : خشایار بهاری

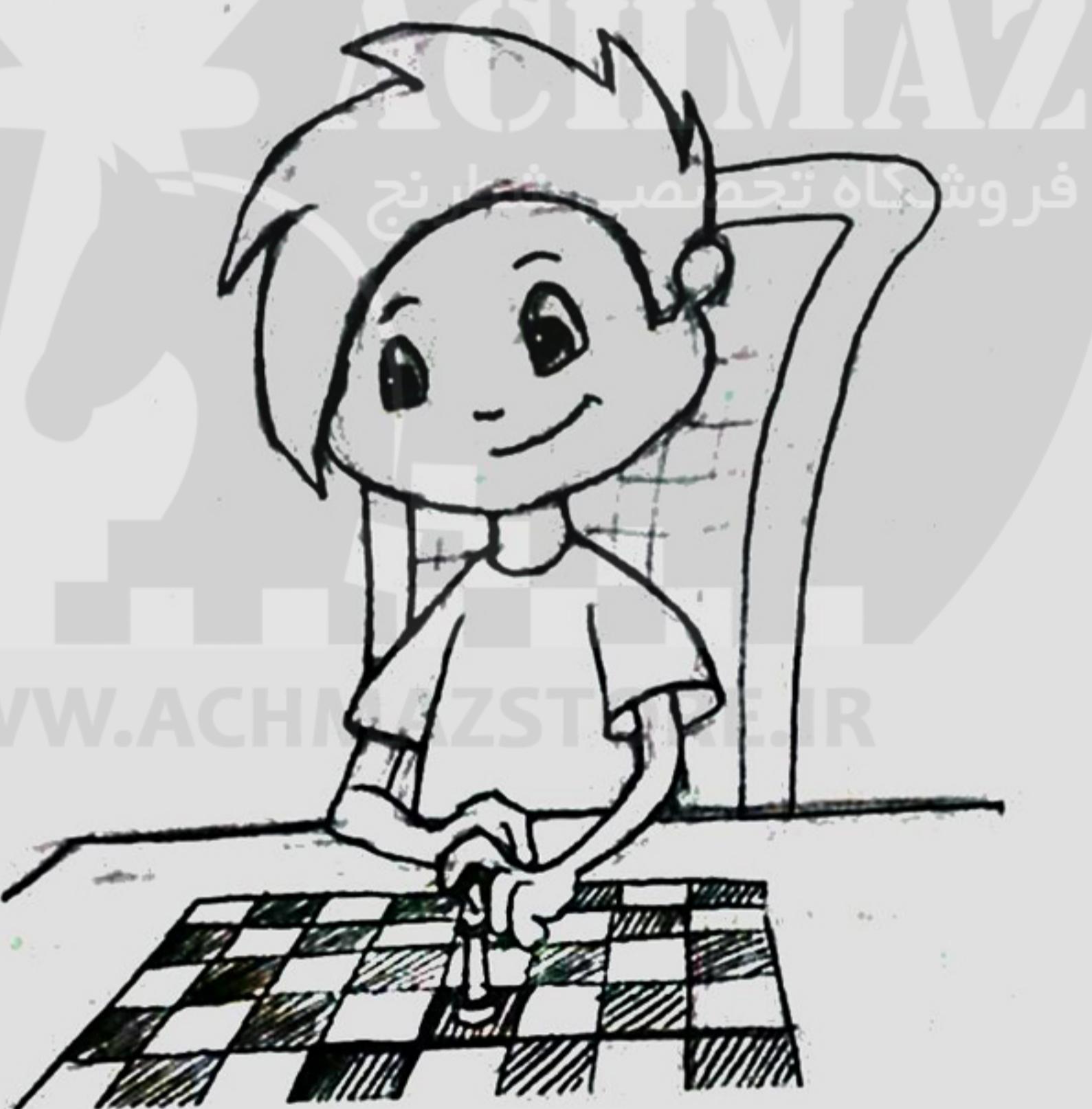
شطرنج بیان کودکان

چگونه به فرزند خود شطرنج بیاموزیم

مورای چندر
هلن میلیگان

برگردان: خشایار بهاری

ویراستار: هادی کریمی



انتشارات شباند

■ سرشناسه: چندلر، مورای | ۱۹۶۰ - م | Chandler, Murray
■ عنوان و نام پدیدآورنده: شطرنج برای کودکان، چگونه به فرزند خود شطرنج یادمذیم / مورای
چندلر، هلن میلیگان، برگردان خشایار بهاری ■ مشتملات نشر: تهران، شاهنگ، ۱۳۹۰.
■ مشتملات ظاهری | ۱۱۷ ص | مصور، جدول، نمودار
ISBN 978-600-130-039-4

■ وضعيت فهرست‌لويس: قبلاً
■ يادداشت: عنوان اصلی: *Chess For Children* ■ موضوع: شطرنج – ادبیات نوجوانان
■ موضوع: شطرنج – راهنمای آموزشی ■ شناسه‌الزوده: میلیگان، هلن
■ شناسه‌الزوده: Milligan, Helen ■ شناسه‌الزوده: بهاری، خشایار، ۱۳۴۰ - مترجم
■ شناسه‌الزوده: هادی کریمی، ویراستار ■ ودهنده‌کنگره: ۱۳۹۰ | ۱۴۴۶ ج ۹ عش ۹ | GV ۱۴۴۶ ج ۹ عش ۹ | ۲۶۱۲۲۰۹
■ زدهنده‌دیوبی: ۲۹۴/۱۲ (ج) ■ شعاره کتابستانی ملی: ۲۶۱۲۲۰۹

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR



انتشارات شاهنگ

شطرنج برای کودکان، چگونه به فرزند خود شطرنج یادمذیم | مورای چندلر، هلن میلیگان
| برگردان خشایار بهاری | ویراستار هادی کریمی | حروفتکاری مینا قربانی
| صفحه‌ارابی شهوان فرجی | لیتوگرافی زیتون | چاپ و صحافی جمالی | چاپ سوم | ۱۳۹۴
شمارگان ۲۰۰۰ نسخه | شلبک ۴ - ۰۲۹ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸

فروشگاه انقلاب | خیلیان انقلاب، پلاک ۱۱۹۲ تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه فروردین | خیلیان انقلاب، خیلیان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۱۶ تلفن ۶۶۴۱۳۱۷۵

دفتر مرکزی و

مرکز پخش

خیلیان انقلاب، خیلیان شهدای زاندارمی، پلاک ۴۹، تلفن ۶۶۹۶۴۲۲۵ - ۶۶۹۶۰۲۶۵

۶۴	چند وزیر می‌توان داشت؟
۶۵	آزمون پازده
۶۷	گرفتن در حال گذر (آن پاسان)
۶۹	تعربن گرفتن در حال گذر (آن پاسان)
۷۰	آزمون دوازده

بخش یک

صفحه‌ی شطرنج و مهره‌ها

وضعیت آغازین

آزمون یک

قبل‌ها و رخ‌ها چگونه حرکت می‌کنند

آزمون دو

وزیر و شاه چگونه حرکت می‌کنند

آزمون سه

حرکت اسب و پیاده چگونه است

آزمون چهار

تعربن

چند دست بازی (با مهره‌های کمتر)

۷۱	بازی‌ها چگونه معکن است مساوی شوند؟
۷۲	تساوی توافقی
۷۳	تساوی با پات
۷۵	تساوی با تکرار وضعیت
۷۶	آزمون سیزده
۷۷	لغتین پیروزی
۷۸	مات با وزیر و شاه در برابر شاه تنها
۸۰	مات با رخ و وزیر در برابر شاه
۸۱	مات با دورخ در برابر شاه
۸۲	آزمون چهارده

بخش دو

آموزش ثبت حرکت‌های شطرنج

چگونه حرکت‌های شطرنج را بخوانیم و بنویسیم

برخی نکات درباره‌ی ثبت حرکت‌های شطرنج

آزمون پنج

آموزش سوارها

آزمون شش

تعربن حرکت و گرفتن مهره‌ها

آزمون هفت

تعربن کیش خان

رفع کیش

آزمون هشت

کیش و مات

تعربن کیش و مات

آزمون نه

بخش سه

آموزش قلعه رفتن

تعونهای از قلعه رفتن در جریان بازی

آزمون ده

توفیع پیاده

۸۴	چند تاکتیک بنیادین
۸۴	چنگال
۸۶	اچمزی
۸۷	سیخ کباب
۸۸	آزمون پانزده
۸۹	چگونه یک دست بازی را آغاز کنیم
۹۲	گسترش رؤایای سفید
۹۳	گریز از یک دام گشایشی
۹۴	راههای گوناگون برای آغاز بازی
۹۶	آزمون شانزده
۹۷	طرح ریزی و استراتژی
۱۰۰	آزمون هفده

بخش شش

۱۰۱	رویارویی بزرگ: مسابقه‌ی شاگرد و استاد
۱۰۸	راحل آزمون‌ها و جمع امتیازها

۵۶	
۵۹	
۶۰	
۶۱	



سراغاز

شطرنج مهیج‌ترین و جالب‌ترین بازی استراتژیک است که تاکنون ابداع شده و طی هزاران سال ذهن‌های پرشور را در سراسر جهان شیفتگی خود کرده است. پیروزی در این بازی تنها به مهارت بستگی دارد، نه به شанс. شما و حریفتان، هر یک با ۱۶ مهره، بازی را در یک صفحه‌ی ۶۴ خانه‌ای آغاز می‌کنید. آنچه پس از آن روی دهد تنها به خود شما بستگی دارد که باید از نیروهای خود برای از میدان بهدر کردن حریف استفاده کنید. هدف شما کیش و مات کردن شاه حریف است.

ممکن است شما نقشه‌ی گرفتن تعدادی از مهره‌های حریف را در سر داشته باشید، اما حریف هوشمند، می‌تواند مانع اجرای طرح شما گردد و همزمان طرح خود را اجرا کندا پس برای پیروزی در شطرنج، به تمام نیرو و تمرکز ذهنی خود نیاز دارید.

آموختن شطرنج به گونه‌ی عجیبی آسان است. این کتاب چگونگی حرکت مهره‌ها، ثبت حرکتها و کمی هم مقدمات استراتژی را می‌آموزد. خیلی زود از بازی با دوستان خود لذت خواهید برد.

بخش یک

* صفحه‌ی شطرنج و مهره‌ها * وضعیت آغازین * چگونگی حرکت مهره‌ها *



در یک روز باران که در خانه نشسته‌اید، یک دست بازی شطرنج خیلی من چسبد.
همه چیز آسان بانتظر من رسید: از روی اصول شطرنج را بیاموزید و بپراهم نزولید.
به راستی دیگران چگونه استاد بزرگ شده‌اند؟ خوب، هر کاری راهی دارد!

نام مهره‌های شطرنج

هر بازیکن، سفید یا سیاه، بازی را با ۱۶ مهره آغاز می‌کند. هر طرف ۸ پیاده، ۲ رخ، ۲ اسب، ۱ فیل، ۱ شاه و ۱ وزیر دارد. نماد مهره‌ها چنین است:



پیاده سیاه



پیاده سفید



اسب سیاه



اسب سفید



فیل سیاه



فیل سفید



رخ سیاه



رخ سفید



وزیر سیاه



وزیر سفید



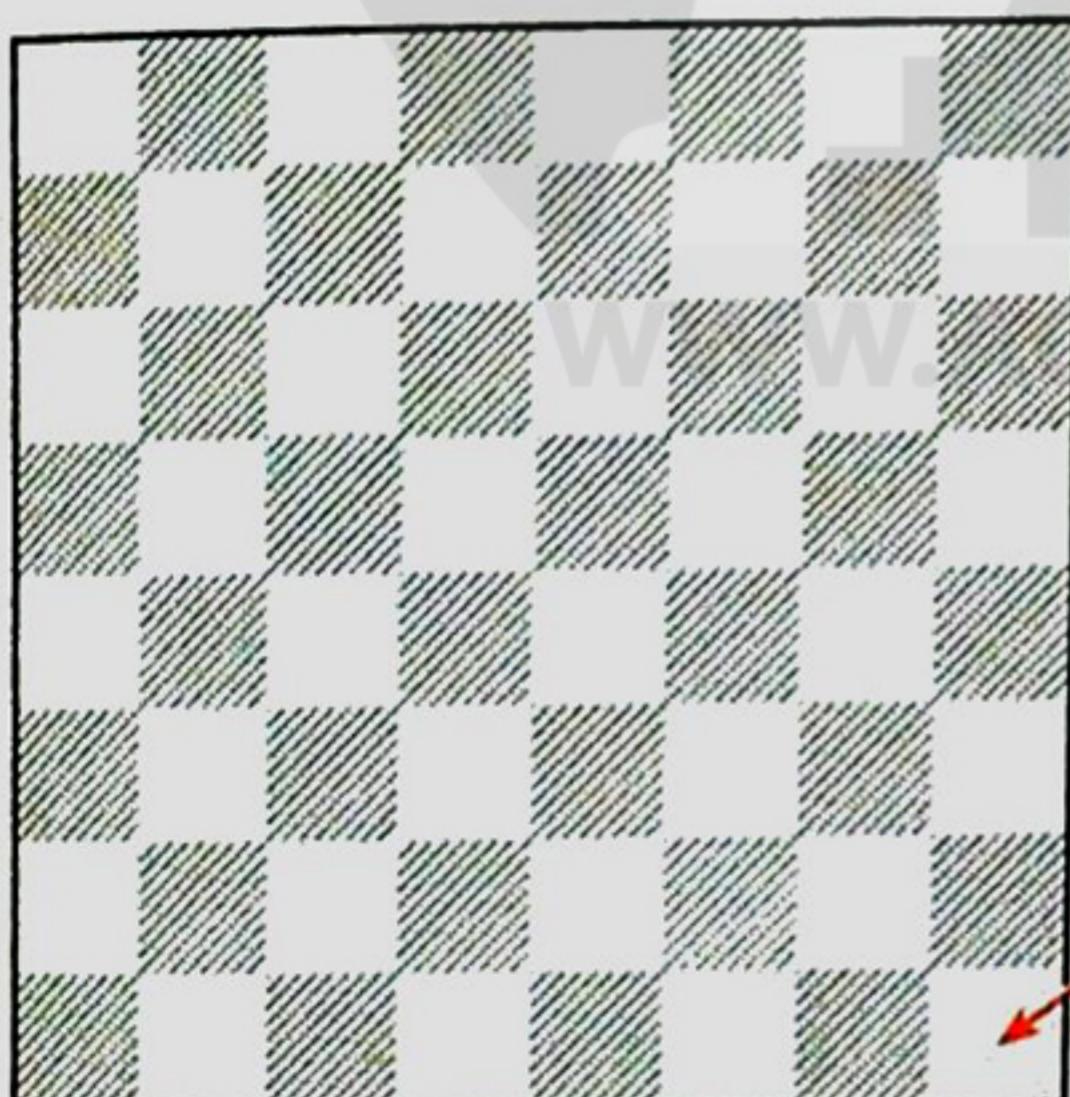
شاه سیاه



شاه سفید

هر مهره، به شکل خاصی حرکت می‌کند و مهره‌های حریف را می‌گیرد. در ادامه به توانِ هر یک از مهره‌ها خواهیم پرداخت. **فروشگاه تخصصی شطرنج**

صفحه‌ی شطرنج

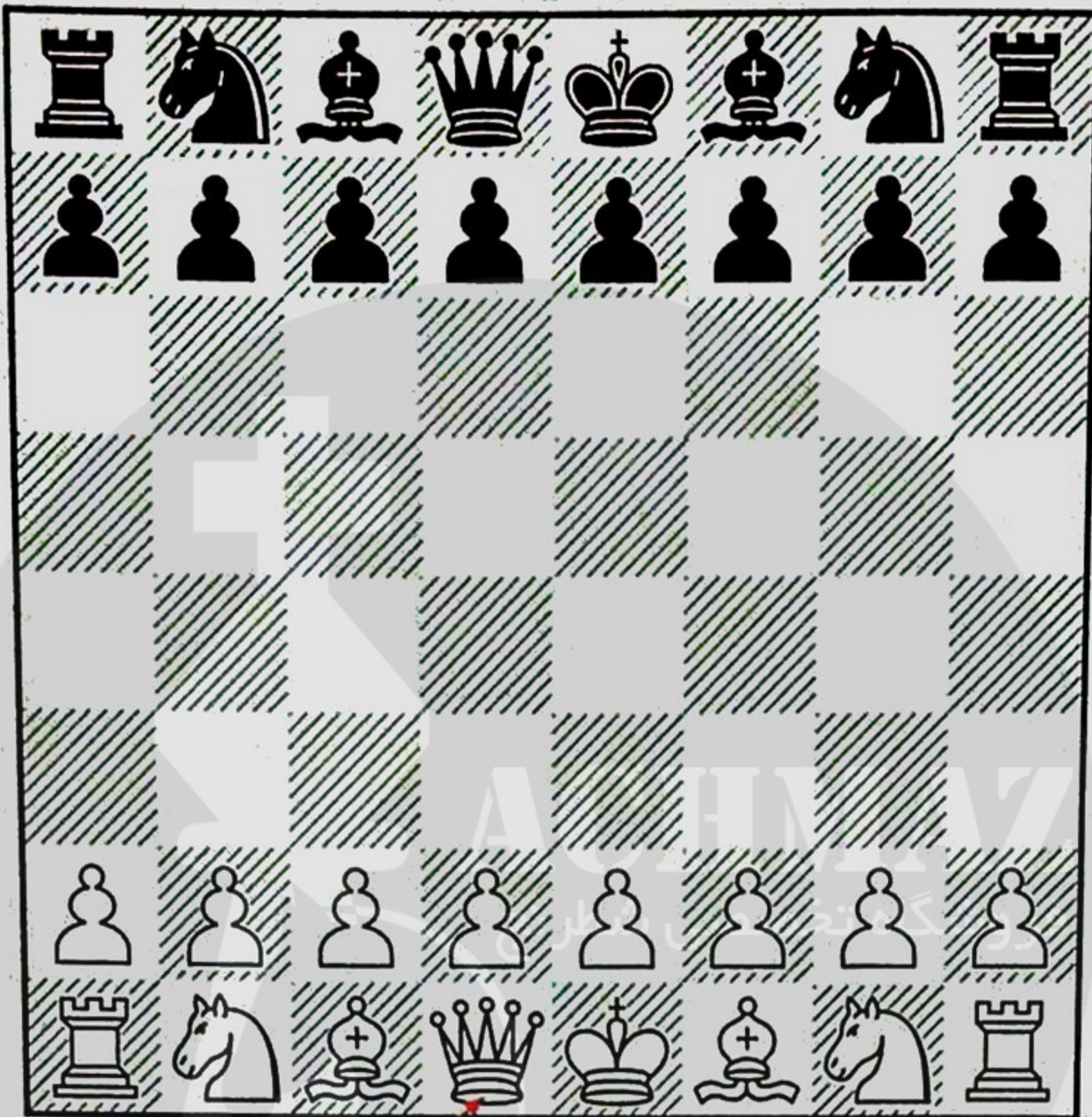


صفحه‌ی شطرنج 8×8 است. صفحه را هنگام بازی به گونه‌ای قرار دهید که خانه‌ی سمت راست جلوی شما، سفید باشد.

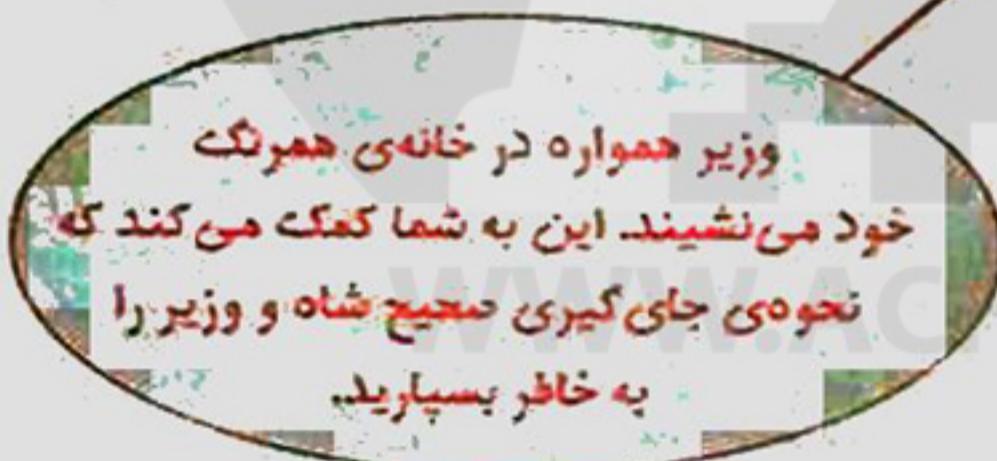
این قانون «سفید سمت راست» را خوب به خاطر بسپارید، شاید بعضی تاریخ‌دانان بزرگ شطرنج بتوانند دلیل آن را شرح دهند، اما شما فعلًا در پی یافتن علت آن نباشید.

وضعیت آغازین

سیاه



سفید

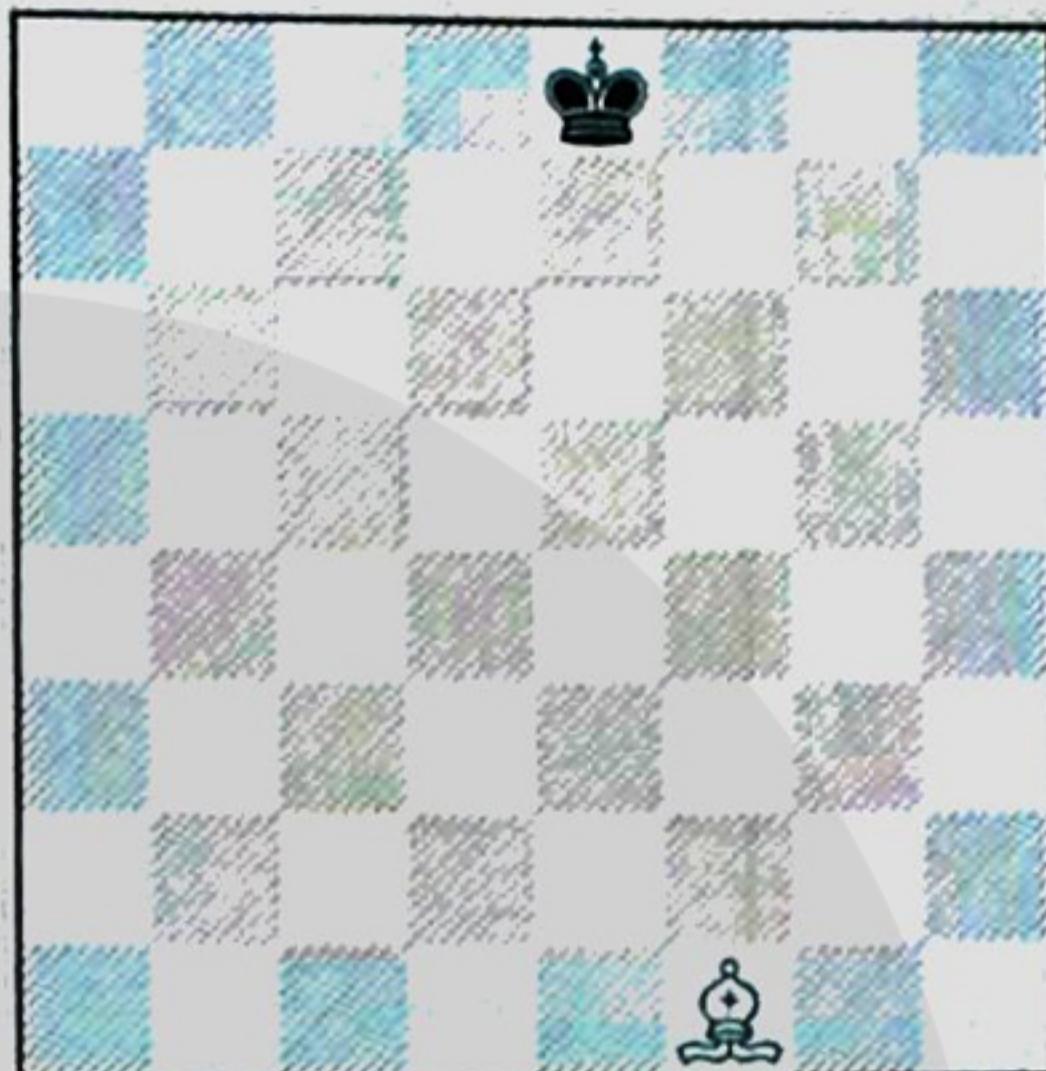


وضعیت مهره‌ها در آغاز بازی چنین است: مهره‌های سفید در یکسو، و مهره‌های سیاه در سوی دیگر صفحه قرار دارند.

هر بازیکن، در نوبت حرکت خود، یک مهره را حرکت می‌دهد. سفید همواره نخستین حرکت را انجام می‌دهد و سیاه به او پاسخ می‌دهد.

کسی پیروز می‌شود که شاه حریف را به دام اندازد. وقتی شاه مورد حمله قرار گرفته و راهی برای فرار نداشته باشد، کیش و مات می‌شود!

این آزمون‌ها توان شما را در نامیدن مهره‌ها و چیدن آن‌ها می‌سنجند. پاسخ خود را یادداشت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه حل در صفحه ۱۰۸)

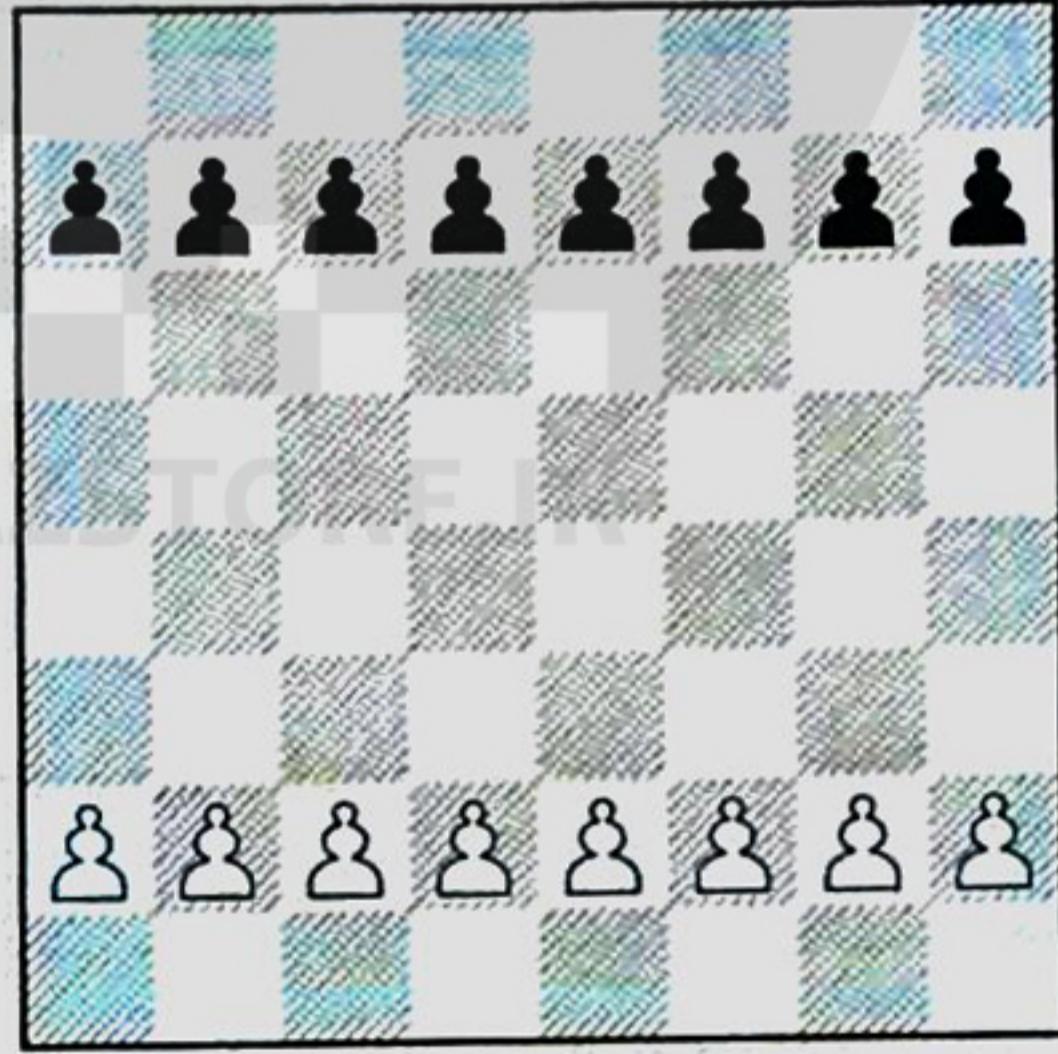


۲. جای چه مهره‌هایی در صفحهٔ خالی است؟

بازیکنان آماده‌ی آغاز بازی هستند، اما چهار مهره در جای خود قرار ندارند. آیا می‌توانید بگویید کدام مهره‌ها در صفحه نیستند؟

۱. سواره‌ای دو طرف را نام ببرید.

در این صفحه‌ی شطرنج یک مهره‌ی سفید و یک مهره‌ی سیاه می‌بینید. آیا می‌توانید نام آنها را بگویید؟



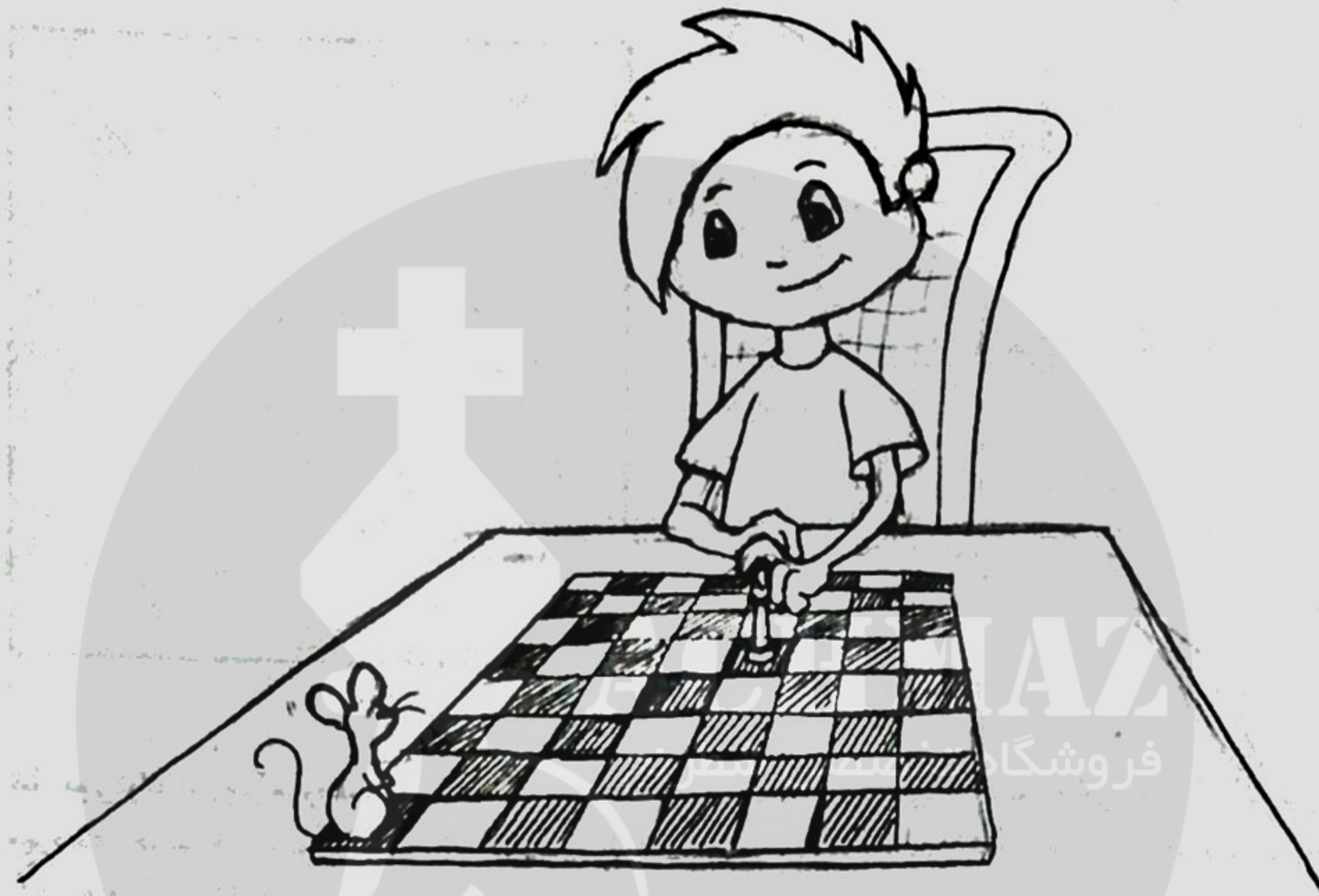
۴. اسب‌ها را بشمارید.

در آغاز بازی، چند اسب روی صفحه هست؟

۳. پیاده‌ها را بشمارید.

پیاده‌ها همگی در خانه‌های آغازین قرار دارند. تعداد آن‌ها در آغاز بازی چندتاست؟

فیل‌ها و رُخ‌ها چگونه حرکت می‌کنند



فیل‌ها تنها در امتداد قطرهای حرکت می‌کنند.

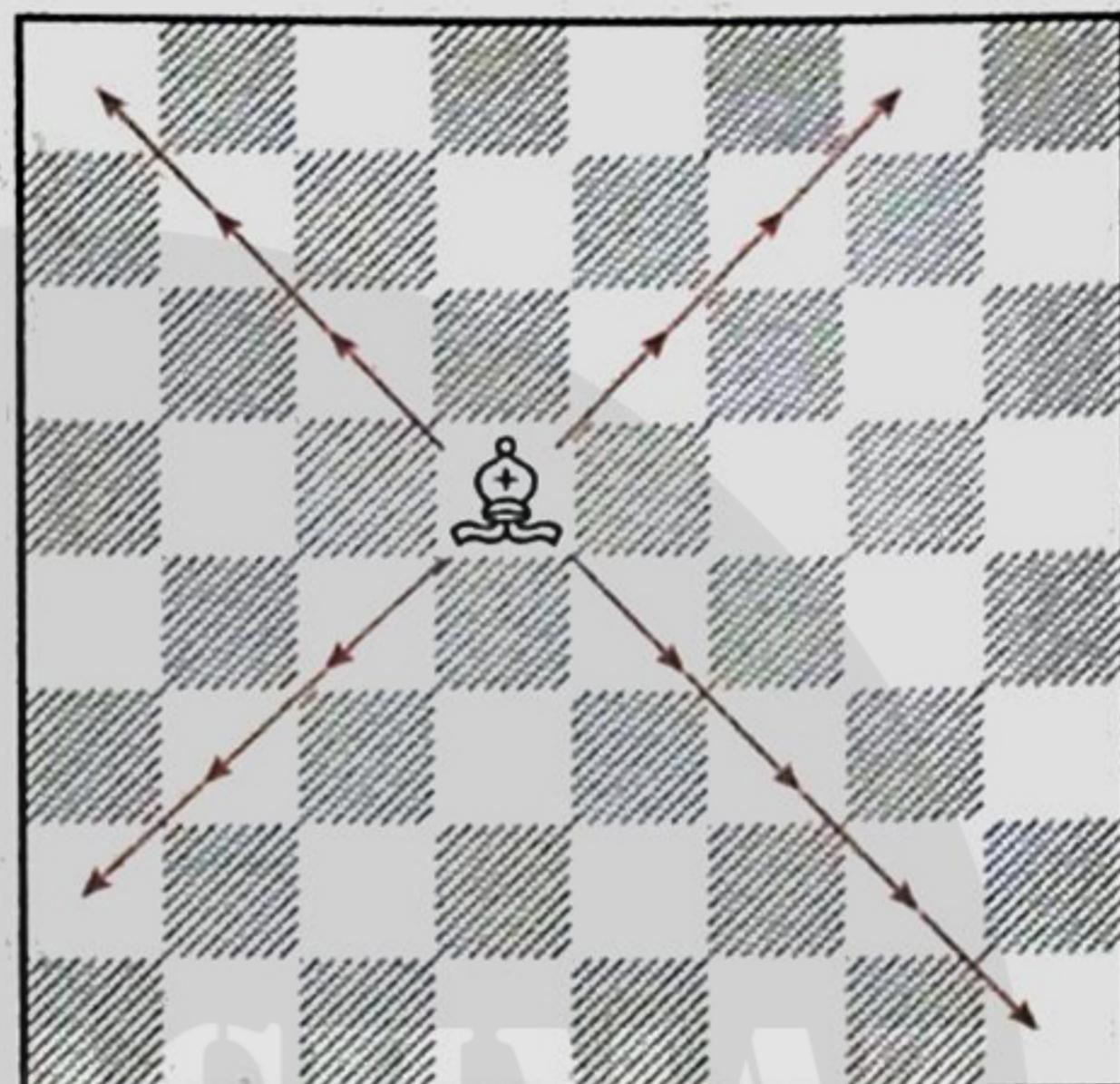
فیل همواره در خانه‌های یک رنگ جا به جا می‌شود.



فیل چگونه حرکت می کند

فیل به صورت قطری و فقط در خط راست حرکت می کند و می تواند به هر تعداد خانه که در مسیرش قرار داشته باشد، حتی تا گوشی صفحه برود. جلو و عقب برای فیل تفاوتی ندارد، فقط حرکت باید روی قطر باشد.

این فیل سفید می تواند به هر یک از خانه های نشان داده شده حرکت کند.

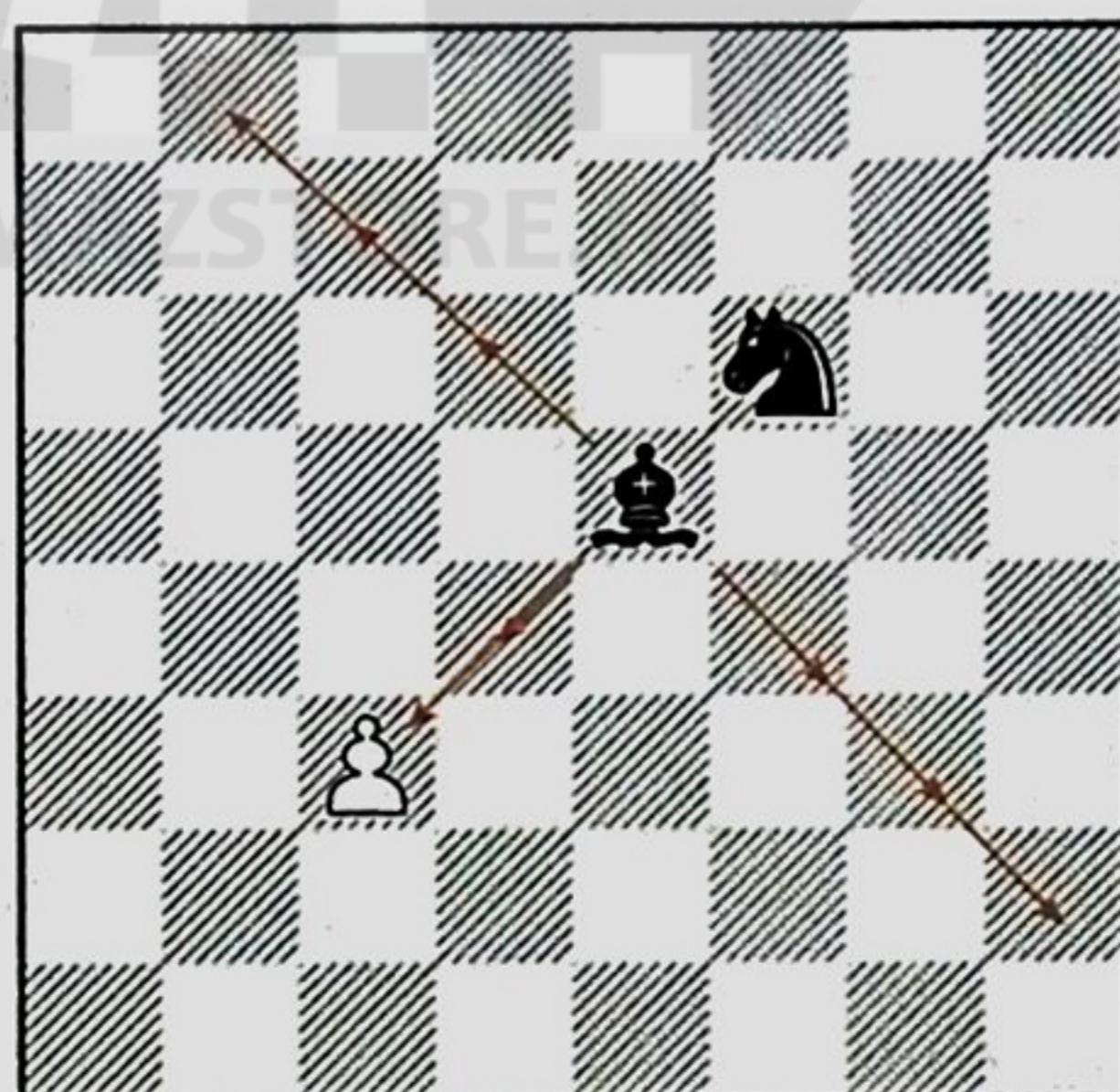


فیل نمی تواند از روی مهره ها بپرد. مسیر حرکت فیل باید از مهره های خودی یا حریف خالی باشد. اما اگر یکی از مهره های حریف در مسیر حرکت فیل باشد، می توانید آن مهره را بگیرید، آن را از صفحه خارج کنید و فیل خود را در جای آن بنشانید.

در اینجا فیل سیاه فقط می تواند به خانه هایی حرکت کند که با پیکان نشان داده شده است.

فیل نمی تواند از روی مهره ها بپرد. می بینید که اسب سیاه، راه فیل خودی را بسته است.

اما فیل می تواند پیاده هی سفید را بگیرد.



شطرنج در بسیاری از کشورها به عنوان ابزاری سودمند برای رشد تفکر خلاق کودکان شناخته شده و به کار گرفته می‌شود. گرچه شطرنج تا حدودی بمنظر پیچیده و اسرارآمیز جلوه می‌کند، اما قوانین آن بسیار ساده و مشخص‌اند. از این رو یادگیری چگونگی حرکت مهره‌ها در زمانی کوتاه امکان‌پذیر است و حتی کودکان پنج ساله نیز می‌توانند از این بازی هیجان انگیز لذت ببرند. بی‌تردید آنها از ابراز برتری خود خوشحال و شاد خواهند شد.

کودکان با این کتاب جذاب، از یادگیری مبانی شطرنج، محبوب‌ترین و زیباترین بازی استراتژیک جهان، لذت خواهند برد. در این کتاب تمام قوانین بازی شطرنج، بدون آن‌که نیازی به دانش قبلی باشد، به سادگی و گام به گام آموزش داده می‌شود.



درباره‌ی نویسنده‌ان:

مورای چندر پس از پیروزی در مسابقات نیویورک و آمستردام به کسب عنوان استاد بزرگی شطرنج نایل شد. به عنوان یک شطرنج‌باز حرفه‌ای، طی ۲۸ سال، در بیش از ۱۵۰ تورنمنت بین‌المللی در ۳۲ کشور جهان شرکت داشته است.

تاکتیک‌های شطرنج برای کودکان کتاب دیگری از همین نویسنده است که ترجمه‌ی فارسی آن در آینده نزدیک به علاقه‌مندان شطرنج تقدیم خواهد شد.

دکتر هلن میلیگان استاد بین‌المللی بانوان و قهرمان اسبق بانوان بریتانیا است که با تیم اسکاتلنده در ۱۱ المپیاد جهانی شطرنج حضور داشته است.

www.shabahangbook.com



انتشارات شاهنگ

ISBN ۹۷۸-۶۰۰-۱۳۰-۰۳۹-۴



9 786001 300394