

گام ۱

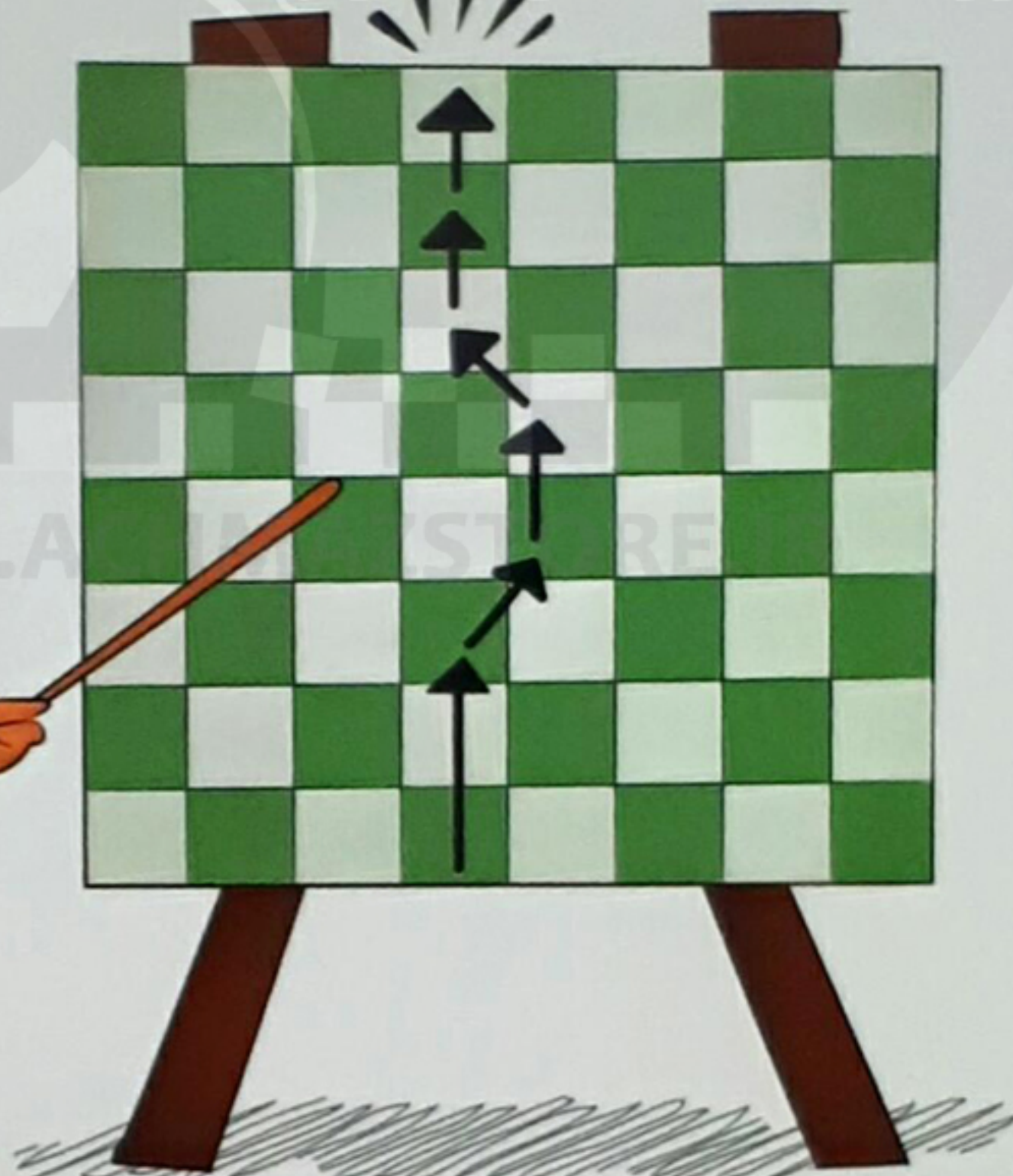
کتاب کار

تمرین های قدم به قدم شطرنج

راب پرونیا • کور فان ویخردن

ترجمه ی شهرام فخر عبداللهی

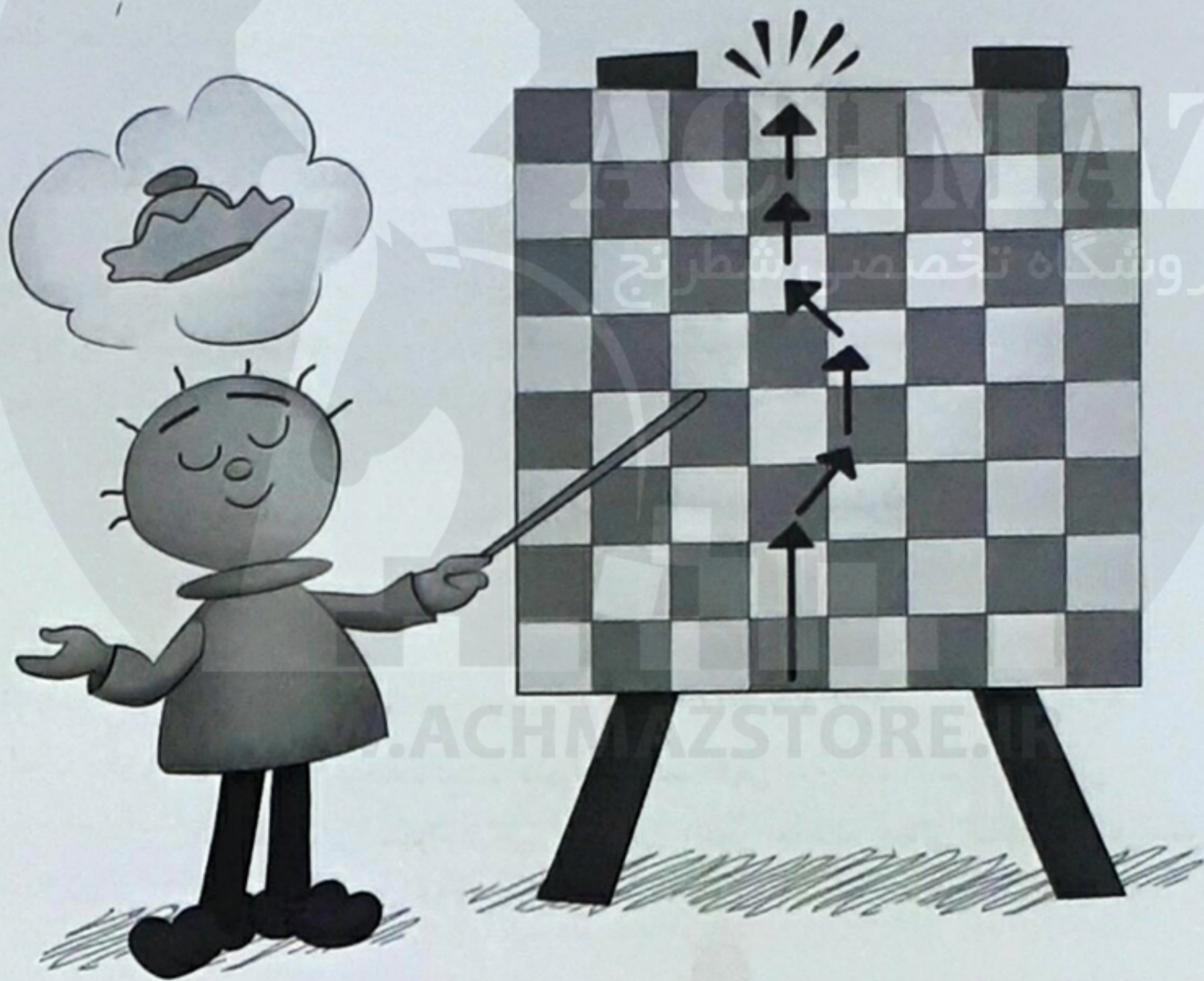
فروشگاه تخصصی شطرنج



گام ۱

کتاب کار

تمرین های قدم به قدم شطرنج



Rob Brunia • Cor van Wijgerden

راب برونیا • کور فان ویخردن

ترجمه ی شهرام فخر عبداللهی

■ سرشناسه: برونیا، روب، ۱۹۴۷ - ۲۰۰۵ م. Brunia, Rob ■ عنوان و نام پدیدآورنده: تمرین
قدم به قدم شطرنج: کتاب کار گام ۱ / کور فان ویخردن، راب برونیا، ترجمه شهرام فخرعبداللهی. ■ مشخصات
نشر: تهران، شباهنگ، ۱۳۹۶. ■ مشخصات ظاهری: ۶۰ ص. : مصور، نمودار.
■ وضعیت فهرست نویسی: فیبا

ISBN: 978 - 600 - 130 - 171 - 1

■ یادداشت: عنوان اصلی: Learning Chess: Manual for Chess Trainers, Step 1, 2004
■ موضوع: شطرنج - راهنمای آموزشی ■ موضوع: Chess--Study and Teaching ■ موضوع: ویخردن،
کور وان ■ موضوع: Wijgerden, Cor van ■ شناسه افزوده: فخر عبداللهی، شهرام، ۱۳۴۷ - مترجم
■ رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ت ۸ ۴ ب / GV ۱۴۴۵ ■ رده بندی دیویی: ۷۹۴/۱۰۷
■ شماره کتابشناسی ملی: ۴۷۷۴۶۶۲



ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

تمرین های قدم به قدم شطرنج
کتاب کار
گام ۱

WWW.ACHMAZSTORE.IR

کور فان ویخردن، راب برونیا

ترجمه و تنظیم شهرام فخرعبداللهی طرح جلد نسرين رضائیان
صفحه آرایی شهرام فرجی لیتوگرافی زیتون چاپخانه جمالی صحافی بستان منش
چاپ یکم ۱۳۹۶ شمارگان ۱۰۰۰ شابک ۱-۱۷۱-۱۳۰-۶۰۰-۹۷۸



انتشارات شباهنگ

مرکز پخش: خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹
تلفن ۶-۶۶۹۶۴۲۳۵ فاکس ۶۶۴۶۰۳۶۵
فروشگاه: خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۲۷۳
تلفن ۱۰-۶۶۹۵۳۶۰۹، ۶۶۴۱۳۱۷۵

به نام خدای مهربان

پیشگفتار

روش گام به گام شطرنج توسط «راب برونیا» و «کور فان ویخردن» با هدف آموزش بازی شطرنج به کودکان طراحی شده است.

باشگاه‌ها و آموزشگاه‌های مختلفی در کشورهای نظیر هلند، بلژیک، فرانسه، آلمان، سوئیس و اتریش این شیوه را پذیرفته و از آن استفاده می‌کنند. همچنین این شیوه اخیراً در سرتاسر جهان مورد توجه بسیار قرار گرفته و از آن استفاده می‌کنند.

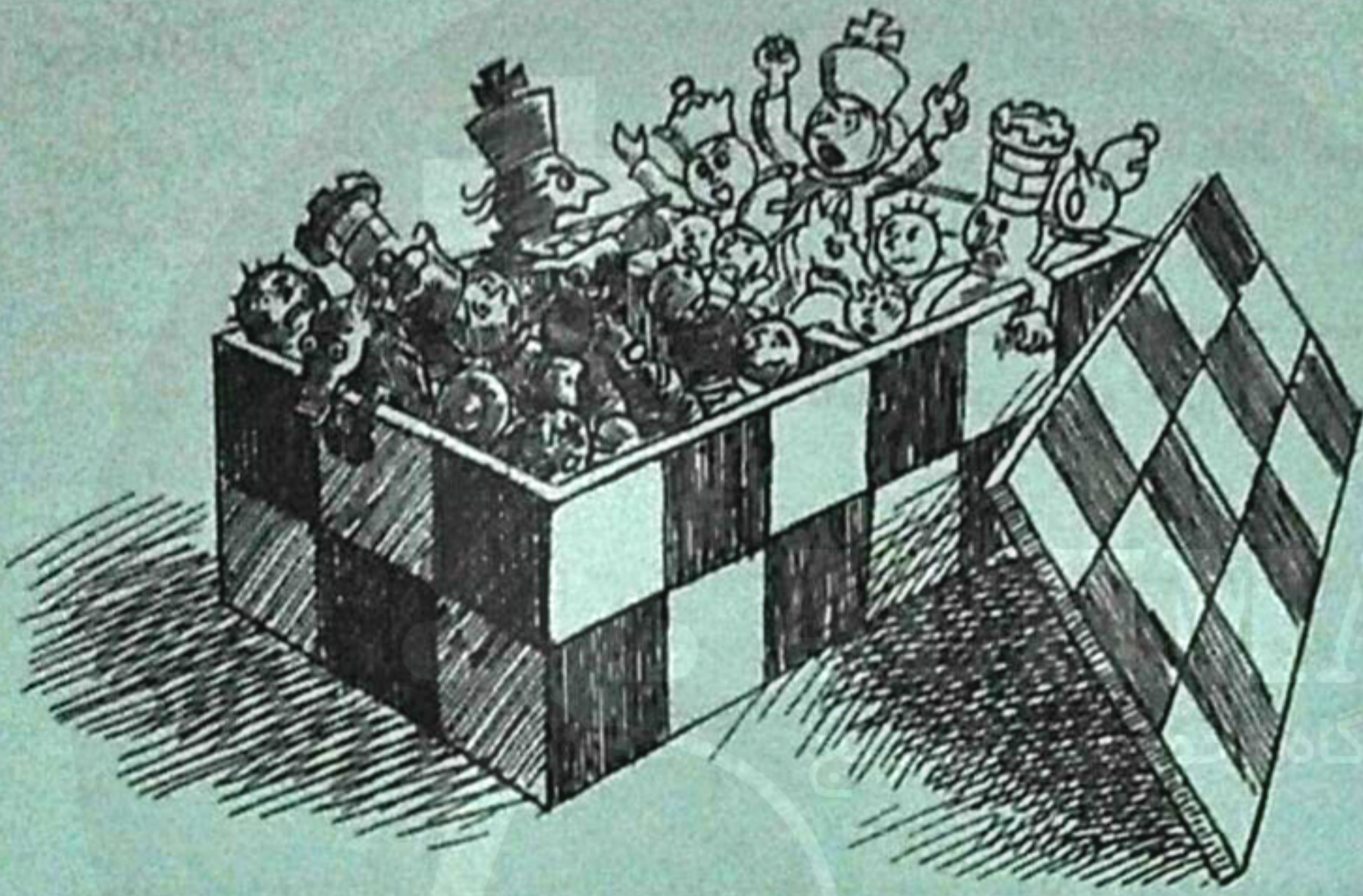
این دوره‌ی آموزشی شامل شش جزوه‌ی اصلی است که ویژه‌ی معلمان و مربیان شطرنج تدوین شده است (چند گام اول برای والدین نیز مناسب است). ۲۳ کتاب تمرین (سه یا چهار کتاب تمرین برای هر گام اصلی) که دانش‌آموز می‌تواند به‌تنهایی از آن‌ها به‌عنوان کتابچه‌ی تمرین مطالب هر گام استفاده کند. در کل این مجموعه‌ی آموزشی ۳۲ جلد است.

شیوه‌ی آموزشی به کار گرفته شده در این مجموعه بسیار منظم و کاملاً ساده و همگانی برای بازیکنان با استعداد بالای ۶ سال است. در واقع ابتدا جنبه‌های روانی بازی آموزش داده می‌شود و تلاش شده از مشکلاتی که در دیگر روش‌های آموزشی وجود دارد دوری شود. با به‌کارگیری این شیوه هر کس با توانایی ذهنی متوسط می‌تواند به راحتی مطالب را متوجه و یاد بگیرد (البته با سرعت یادگیری خودش!). نوآموز با استفاده از این شیوه‌ی آموزشی تمامی قواعد و مهارت‌هایی را که برای تبدیل شدن به یک بازیکن باشگاهی نیرومند لازم است، فرا خواهد گرفت. همچنین تلاش شده مشکلات و موانعی که عموماً باعث می‌شوند بازیکن نتواند از همه قابلیت‌های خویش در بازی شطرنج استفاده کند، پرهیز شود.

در گام اول تمام قواعد بازی شطرنج آموزش داده می‌شود. سپس بیشتر به ایجاد مهارت‌های پایه لازم برای بازی شطرنج توجه می‌شود. در مقایسه با دیگر شیوه‌های آموزش شطرنج، در این روش از ترتیب ویژه‌ای برای ارائه مطالب آموزشی استفاده شده است. آموزش شیوه‌ی مات کردن حریف تا جای ممکن به تأخیر انداخته شده و این موضوع عجیب و حتی شگفت‌آور تا به حال و در عمل نتیجه‌ی بسیار مطلوبی در آموزش شطرنج و موفقیت شیوه‌ی فوق داشته است. اگر نوآموزان وقت کافی برای بازی و تمرین در نظر بگیرند، بازی شطرنج را خیلی خوب یاد می‌گیرند.

زبان اصلی این مجموعه هلندی است و ۳۱ عنوان از این کتاب‌ها به زبان انگلیسی نیز ترجمه شده است. همچنین بسیاری از دیگر کتاب‌های این مجموعه به زبان‌های گوناگون از جمله آلمانی، فرانسه، سوئدی، ترکی و ... ترجمه شده‌اند.

امیدواریم از درس‌های آموزش شطرنج این مجموعه لذت ببرید!



نام و نام خانوادگی :

تاریخ شروع دوره :

تاریخ تولد :

نام مدرسه یا آموزشگاه :

نام مربی :

روز و ساعت کلاس :

توضیحات :

فهرست

آشنایی با صفحه‌ی شطرنج

۶

حرکت مهره‌های شطرنج

۹

قوانین بازی

۱۰

حمله کردن و گرفتن مهره‌ها

۱۱

حرکت پیاده

۱۴

دفاع کردن

۱۷

برتری قوا

۲۰

فروشگاه تخصصی شطرنج

۲۵

کیش و مات

۲۹

حرکت قلعه

۴۲

تعویض سوارها

۴۴

WWW.ACHMAZSTORE.IR

زیر ضرب مشترک (حمله‌ی مضاعف)

۴۹

تساوی در شطرنج (پات)

۵۲

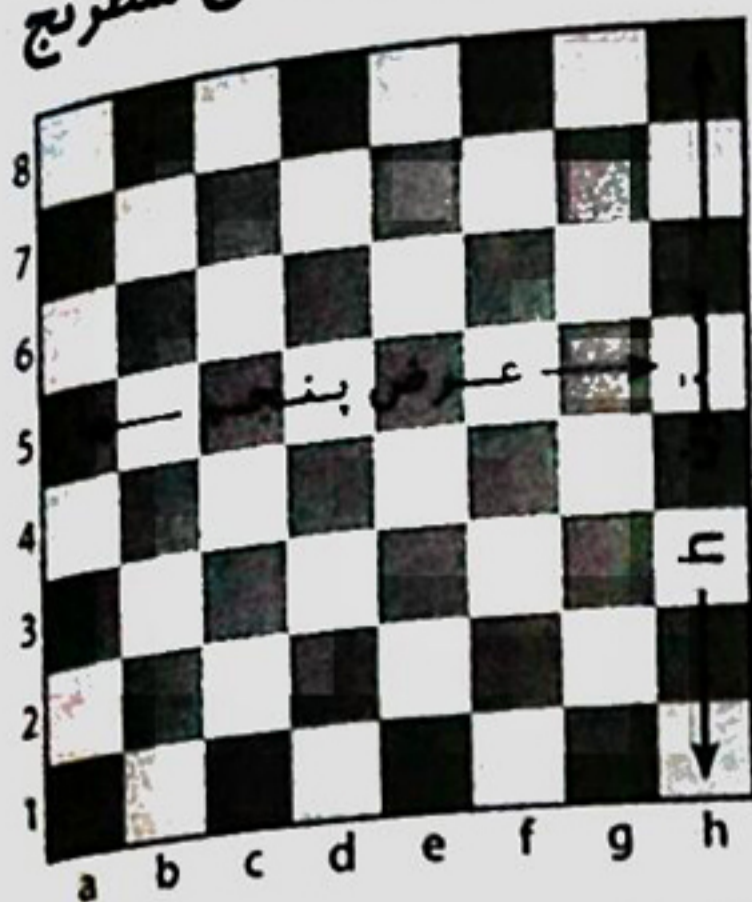
حرکت پیاده (آن پاسان)

۵۷

یادداشت حرکات بازی

۵۸

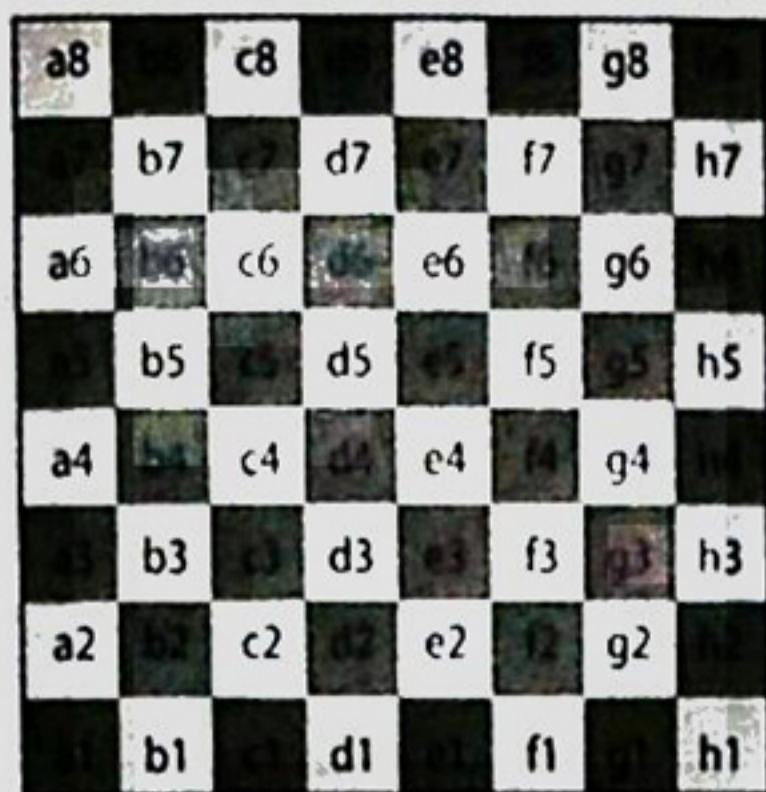
آشنایی با صفحه‌ی شطرنج



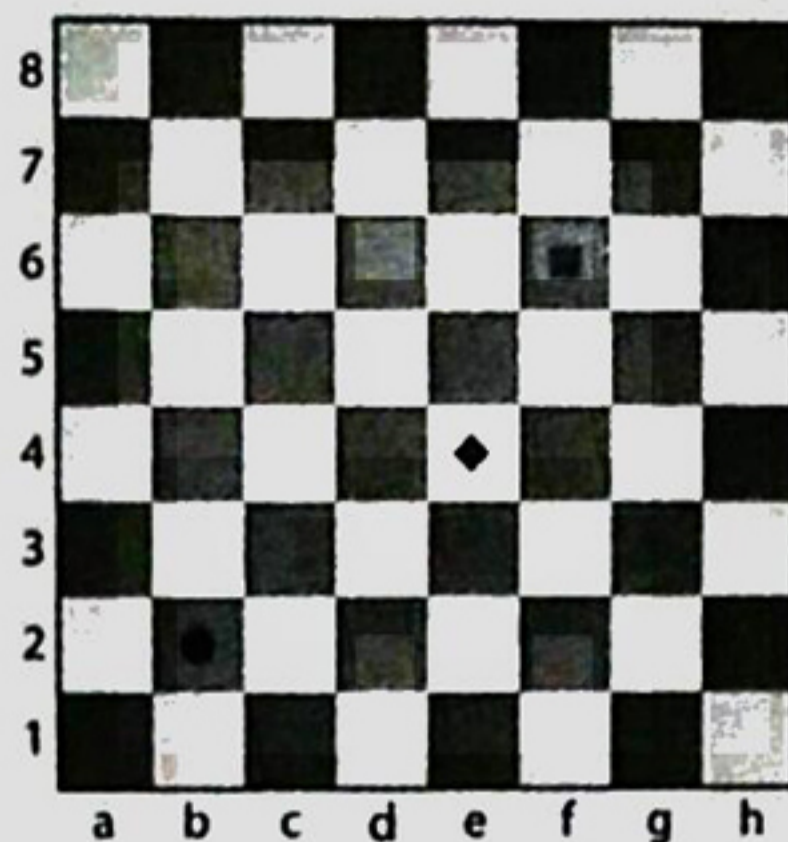
عرض‌ها: همه‌ی عرض‌ها به صورت افقی در یک ردیف به وسیله اعداد مشخص شده‌اند. همه خانه‌هایی که در ردیف پنجم واقع شده‌اند، عرض پنجم نامیده می‌شوند.

ستون‌ها از پایین به بالا می‌روند که در شکل مقابل به عنوان نمونه در ستون h با فلش نمایش داده شده است. تمام خانه‌ها با حرف h (از h1 تا h8) در ستون h هستند.

تمام هشت ستون و هشت عرض طول یکسانی دارند.



در این تصویر، تمام اسامی خانه‌ها در مربع‌ها به نمایش گذاشته شده است.



صفحه‌ی شطرنج شامل ۶۴ خانه است که در یک مربع 8×8 کنار هم قرار گرفته‌اند. این خانه‌ها در زبان شطرنج به خانه‌های سیاه و سفید نامیده می‌شوند. زمانی که خانه‌ی سفید در پایین‌ترین گوشه‌ی سمت راست قرار گرفته باشد، صفحه‌ی شطرنج به درستی واقع شده است («خانه سفید سمت راست است»).

تمام خانه‌ها اسم دارند. خانه‌ای که با ● علامت‌دار شده b2 نامیده می‌شود.

خانه‌ای که با ◆ علامت‌دار شده e4 نامیده می‌شود و مربعی که با ■ علامت‌دار شده f6 نامیده می‌شود.



در این شکل، صفحه شطرنج از نگاه بازیکن سیاه نشان داده شده است. یک‌بار دیگر یادآوری می‌کنیم که بازیکن سفید اولین حرکت را بازی می‌کند.

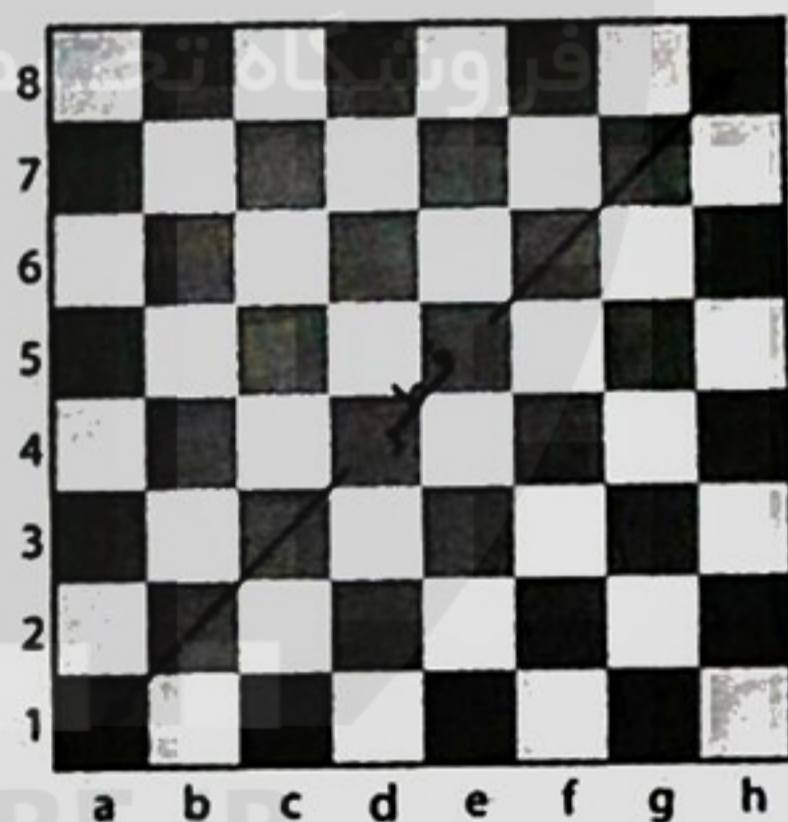
با توجه به ترتیب قرار گرفتن مهره‌ها، وزیر سیاه همیشه در خانه سیاه قرار می‌گیرد.



چگونگی شروع بازی

مهره‌های صفحه‌ی شطرنج، باید این چنین واقع شوند. موقعیت را از طرف بازیکن سفید در نظر می‌گیریم. سفید همیشه شروع کننده‌ی بازی است و حرکت اول را بازی می‌کند.

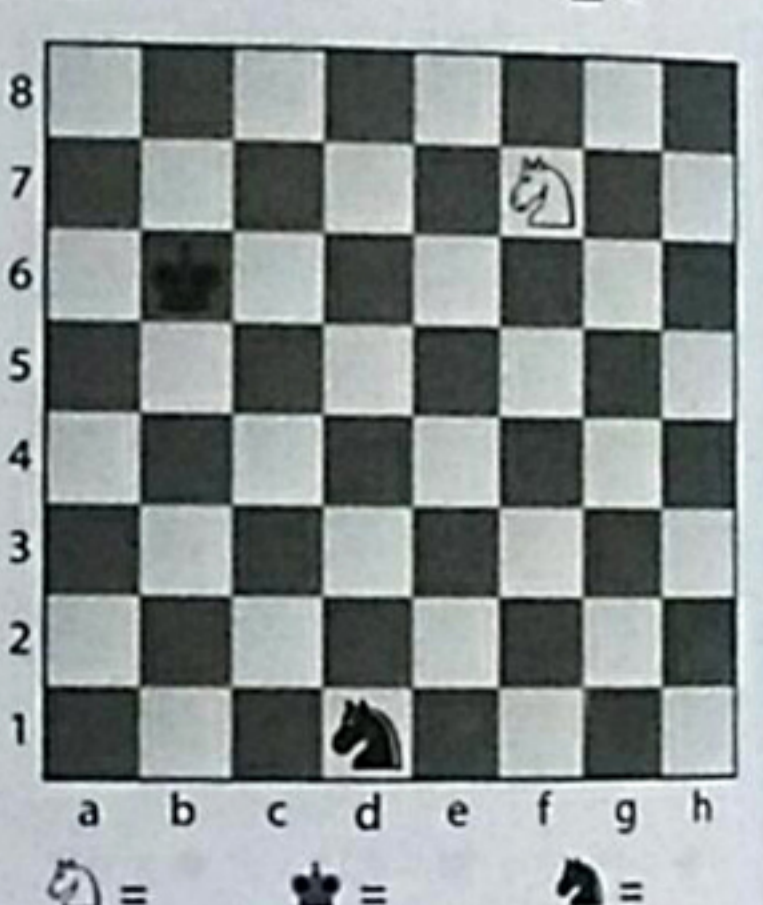
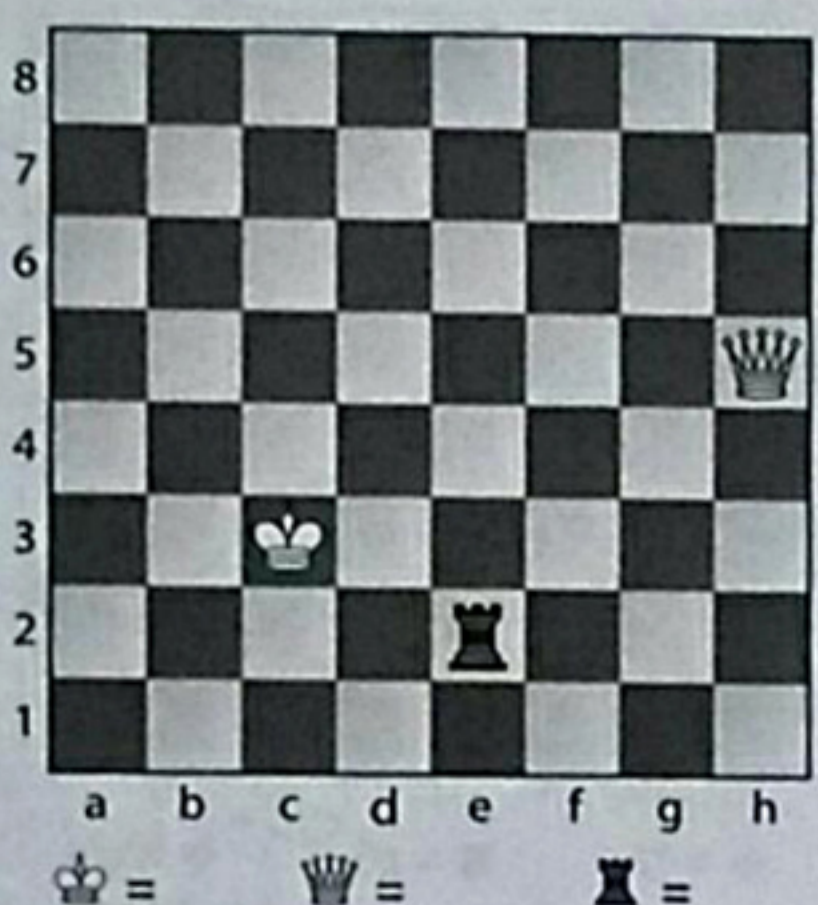
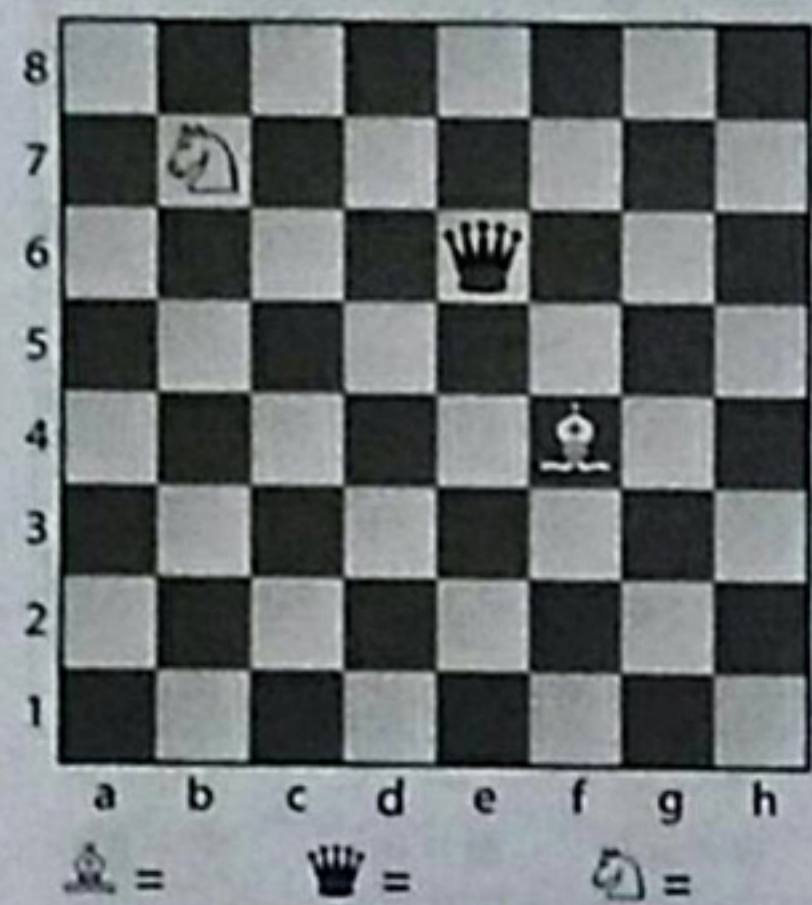
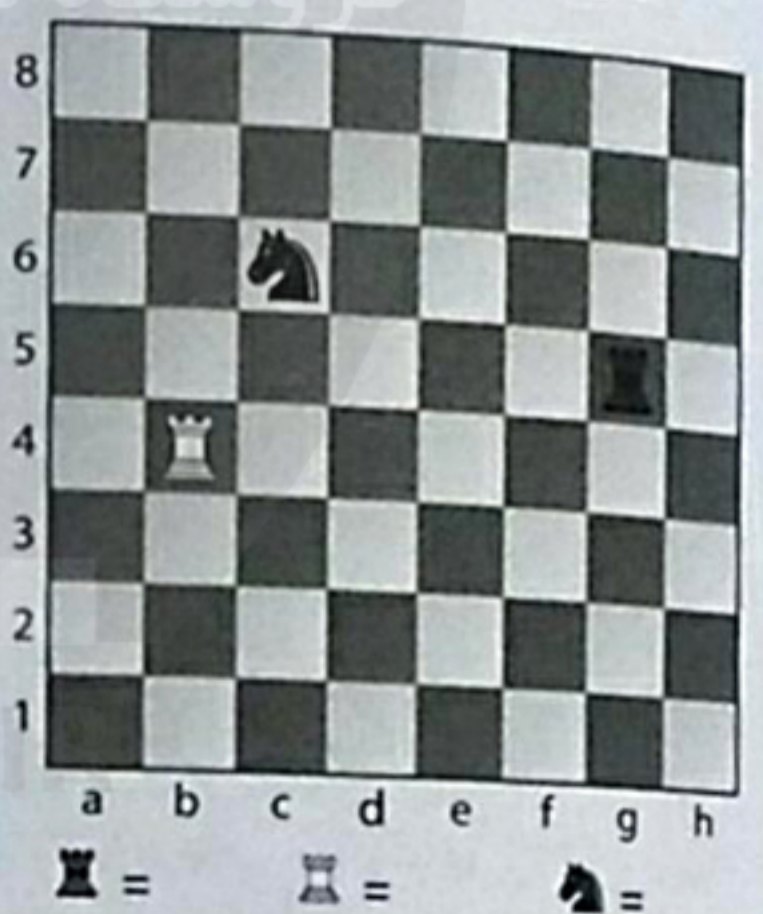
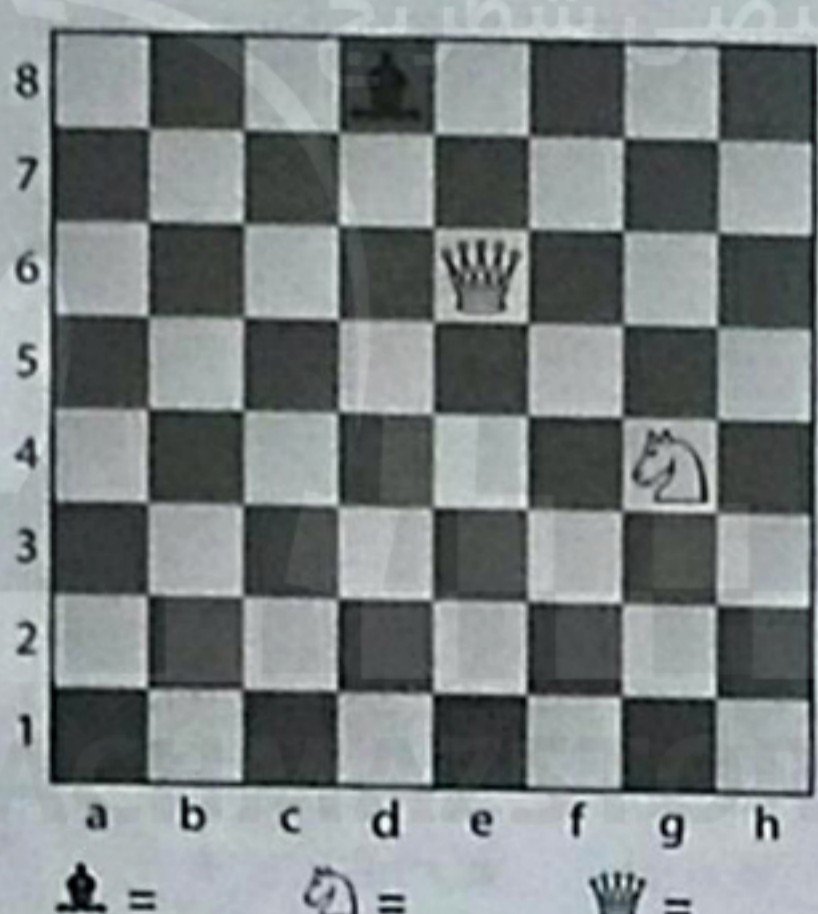
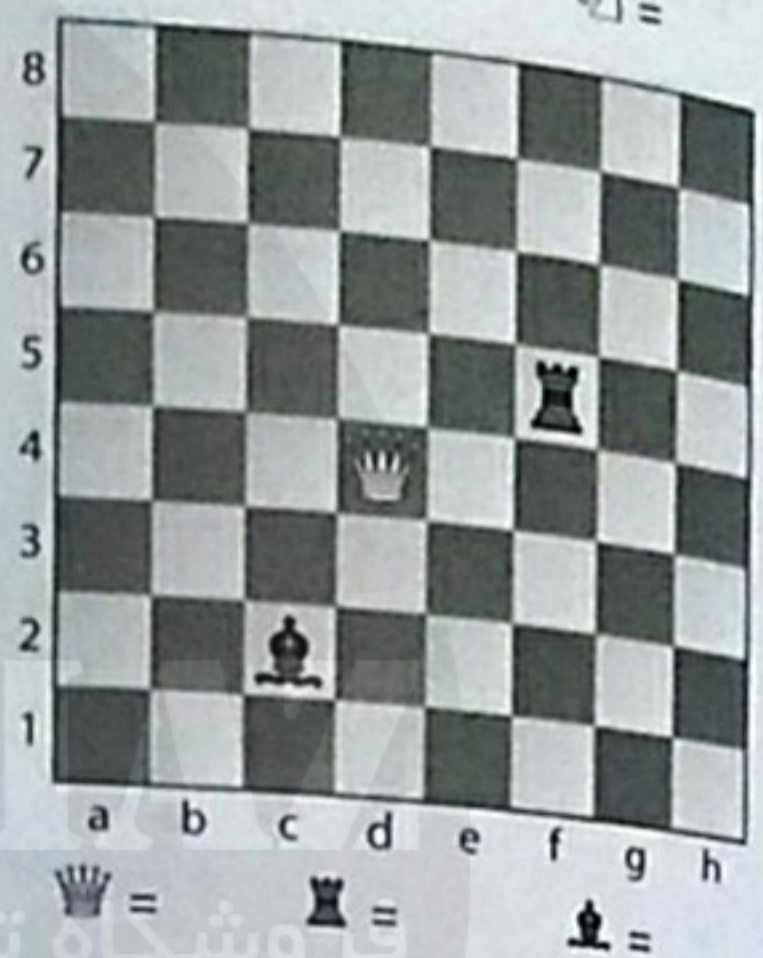
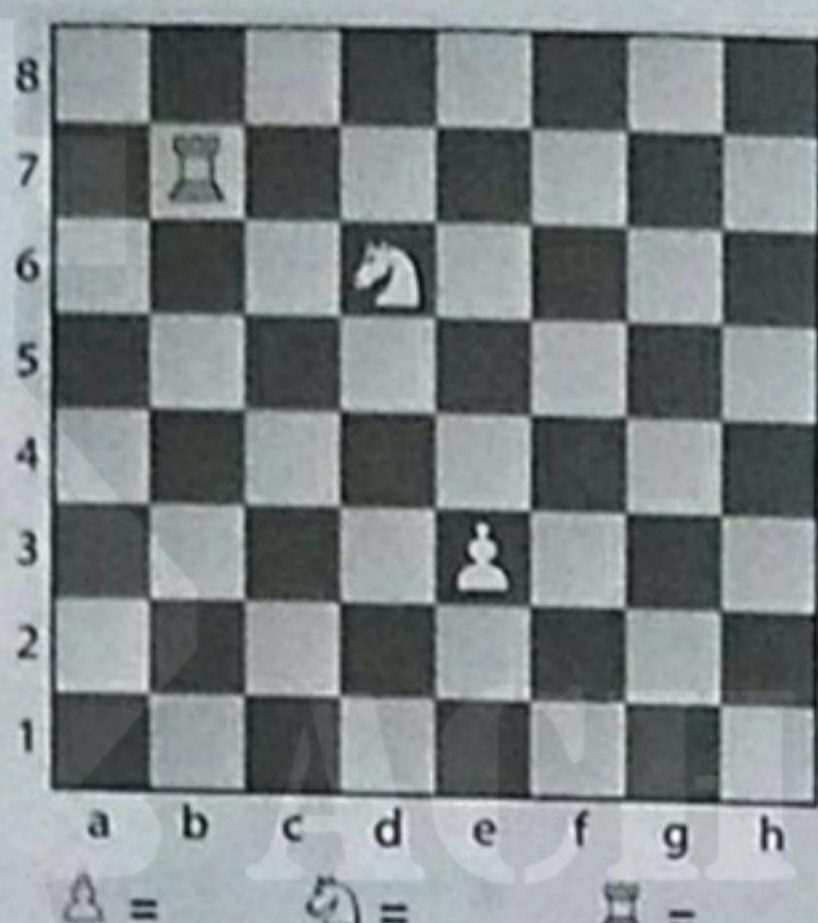
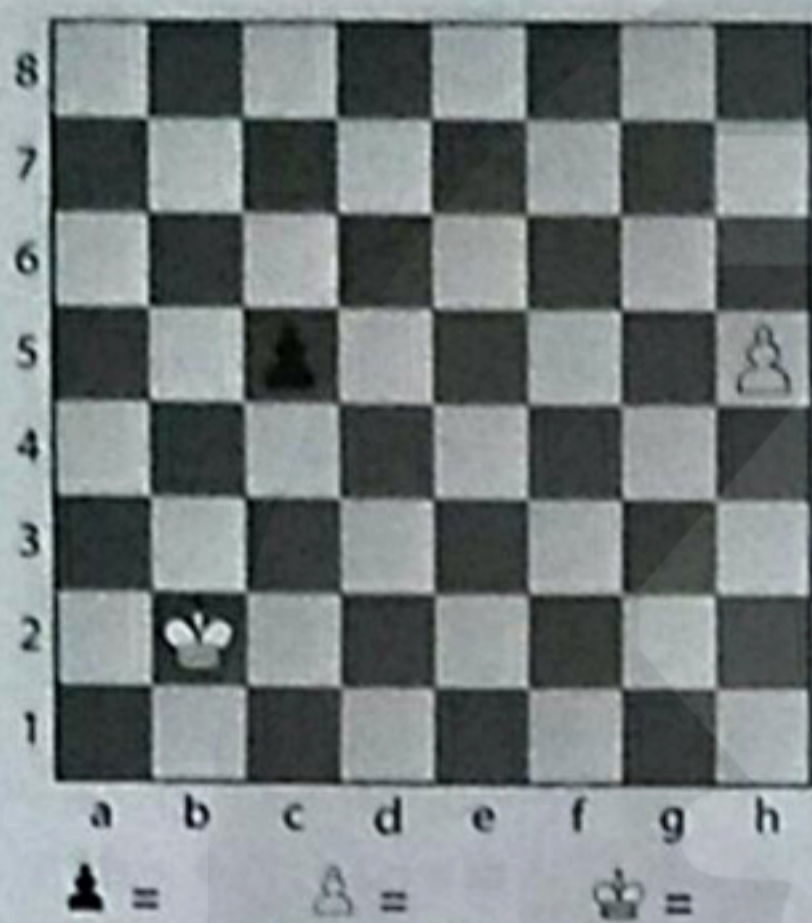
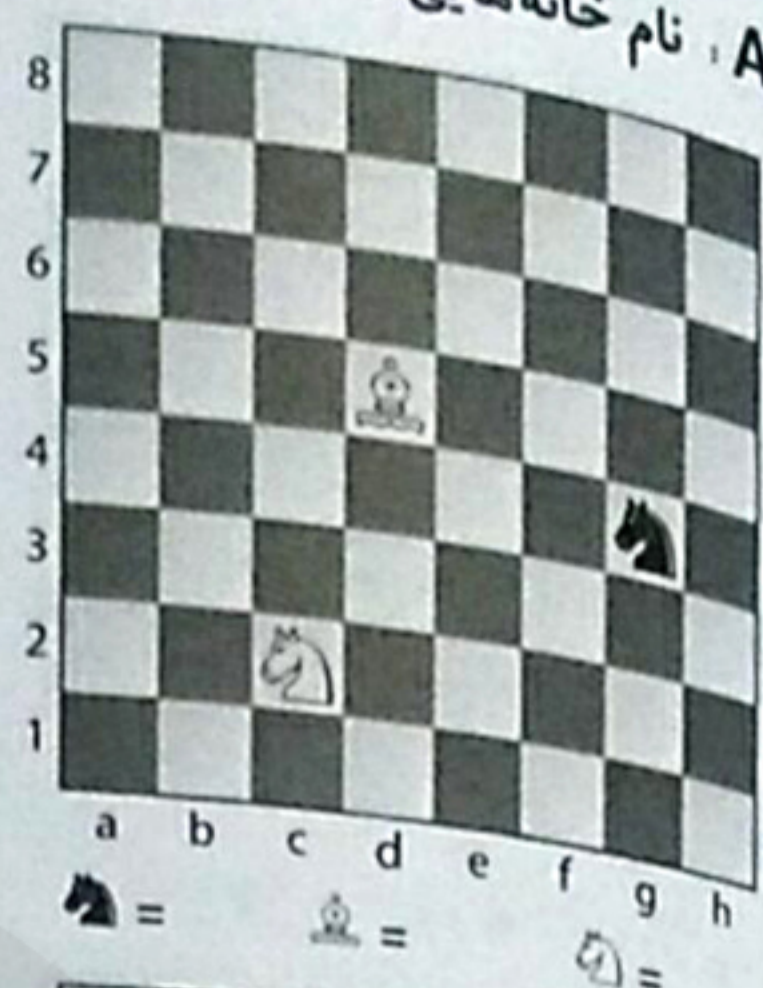
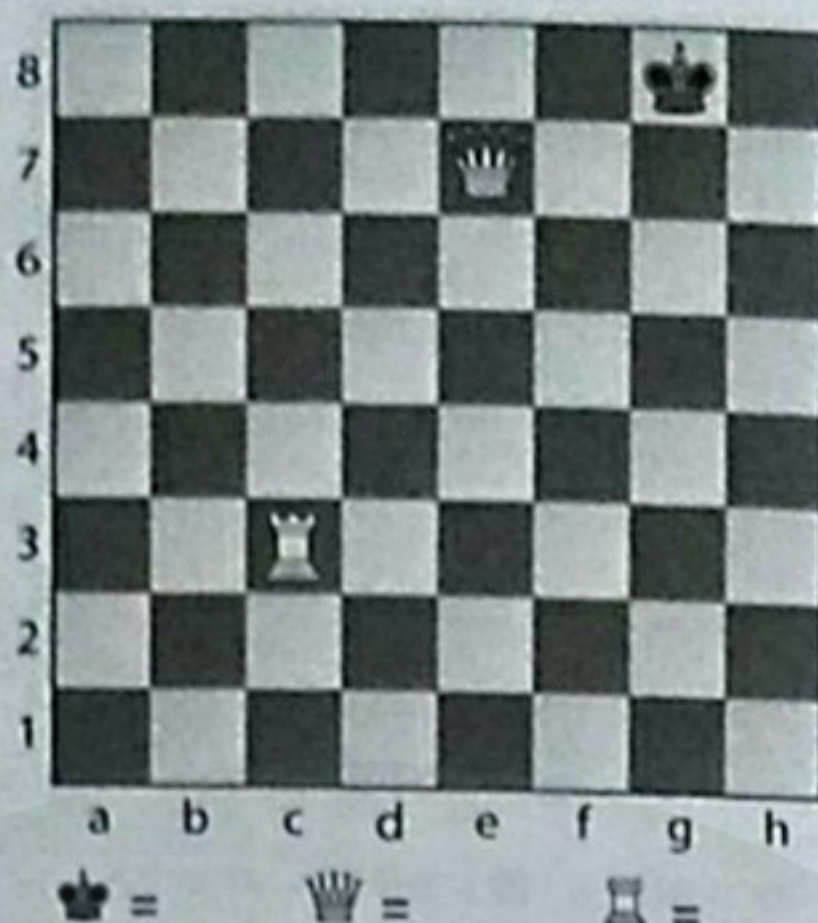
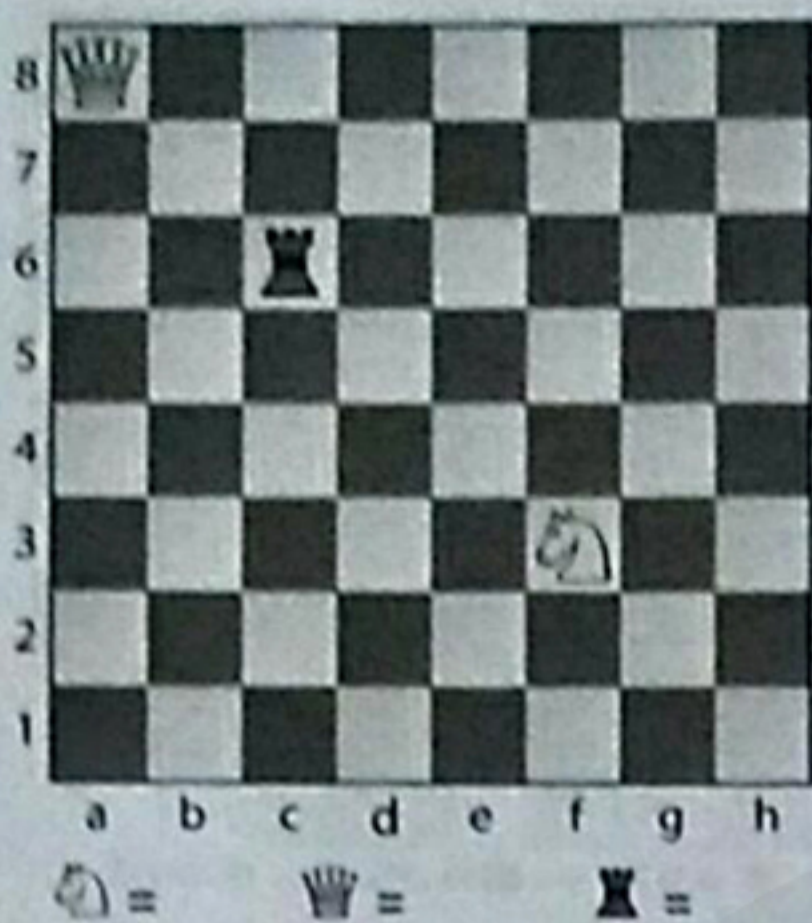
با توجه به ترتیب قرار گرفتن مهره‌ها، وزیر سفید همیشه در خانه‌ی سفید قرار می‌گیرد.



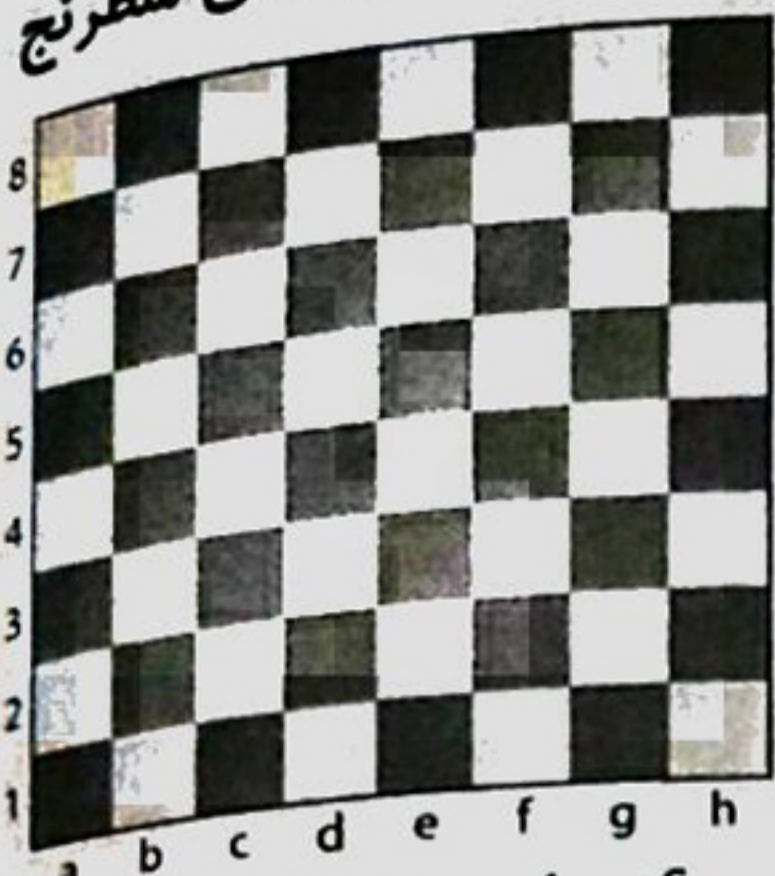
تمام خانه‌های (a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8) روی قطر صفحه‌ی شطرنج قرار دارند. همه‌ی قطرهای صفحه شطرنج فاصله‌ی برابر ندارند. کوتاه‌ترین قطرها، فقط به اندازه‌ی دو مربع هستند. (مثل h2/g1). طولانی‌ترین قطرها دارای ۸ خانه هستند. دوتا از آنها در ادامه نام برده شده است: a8/h1 و h8/a1

صفحه‌ی شطرنج

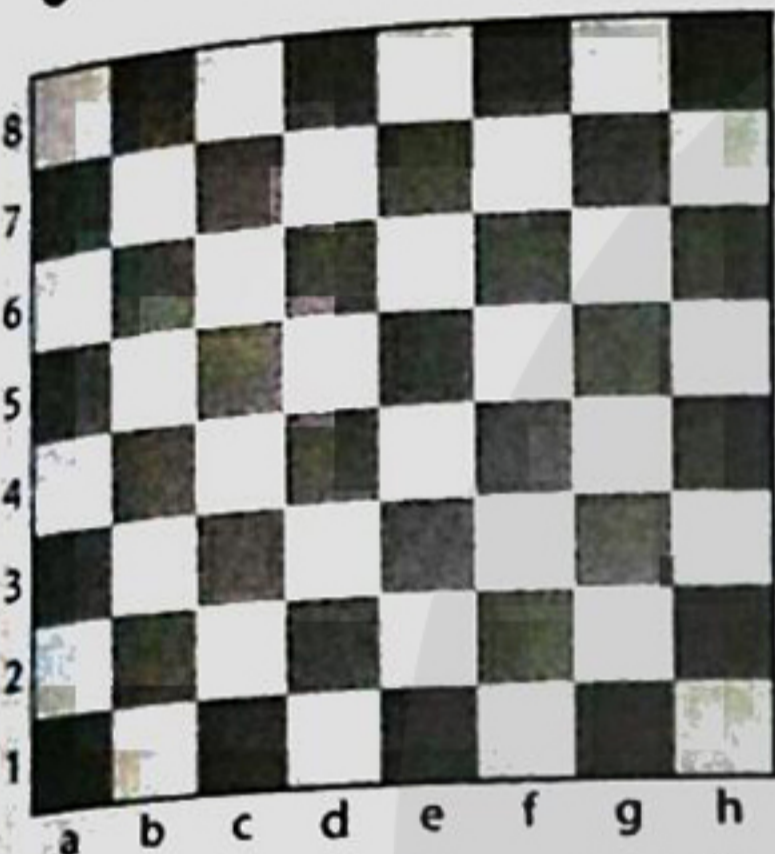
A. نام خانه‌هایی را که مهره‌ها در آن قرار دارند بنویس.



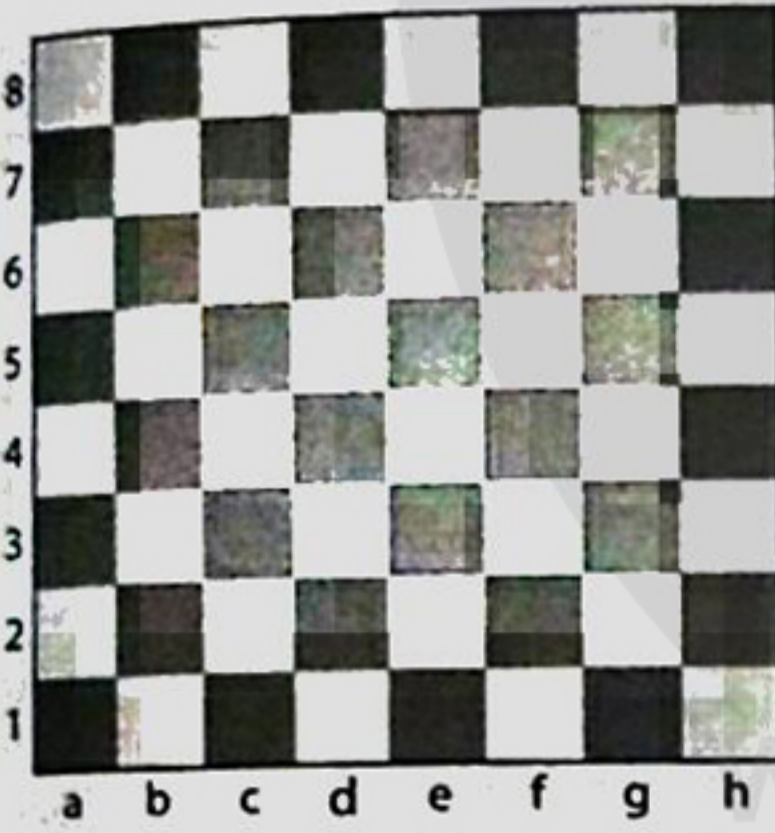
صفحه‌ی شطرنج



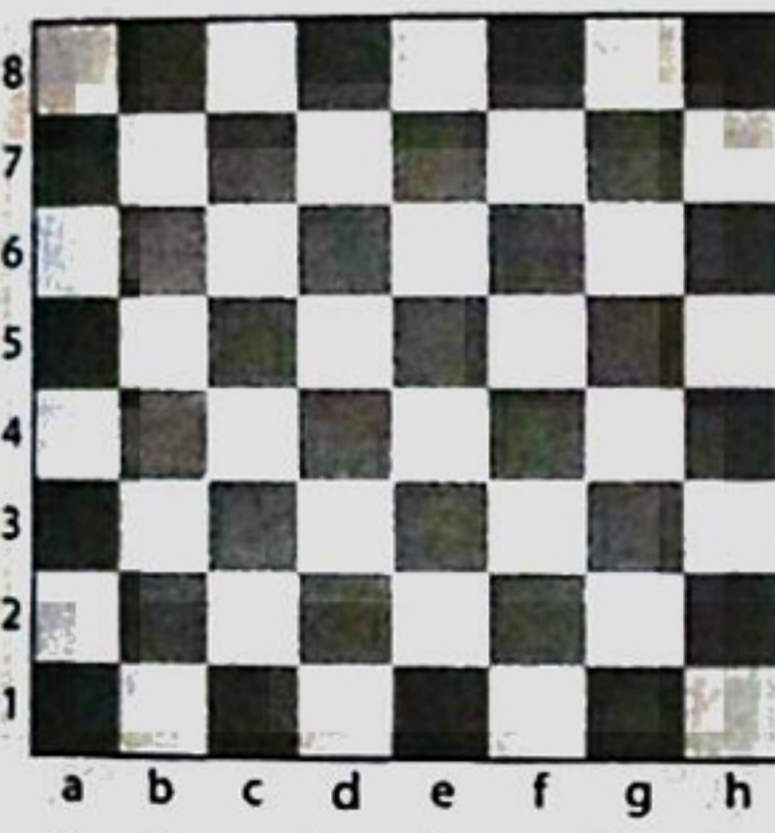
● = f2 ■ = g7 ◆ = c6



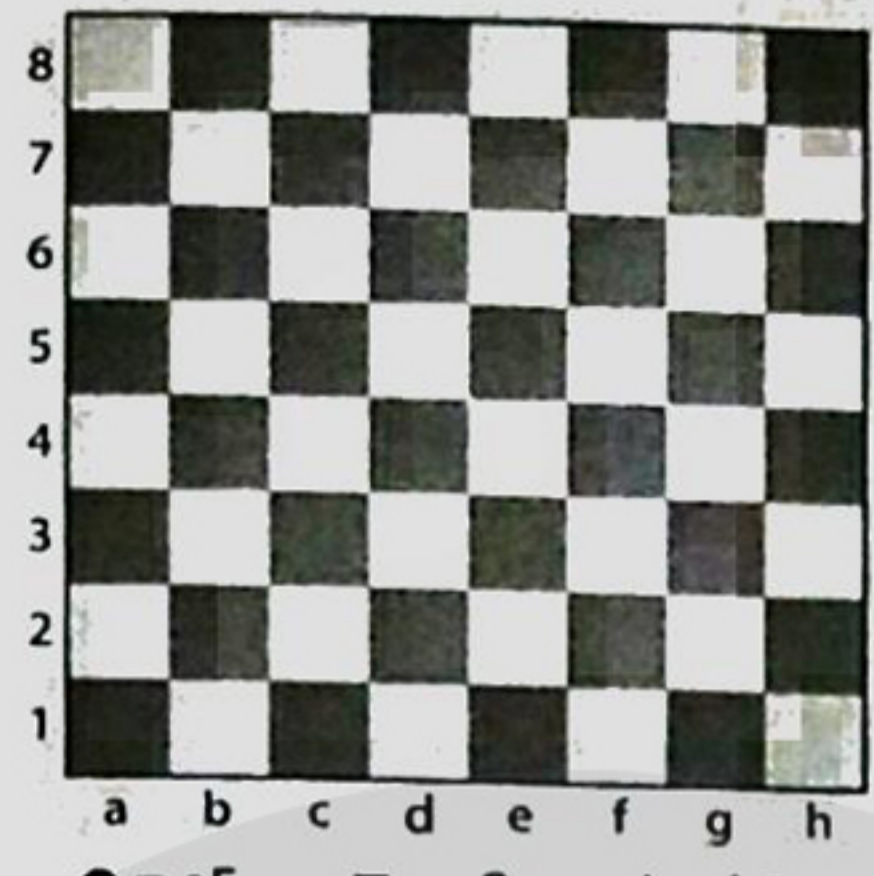
● = h8 ■ = d1 ◆ = c5



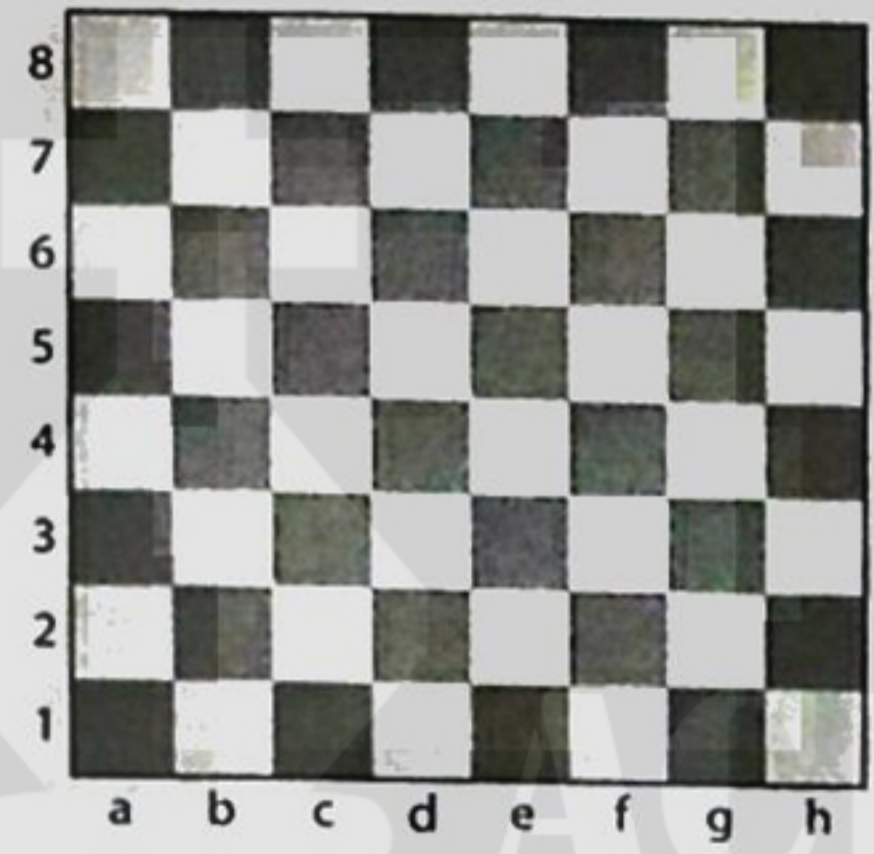
● = g2 ■ = e5 ◆ = b6



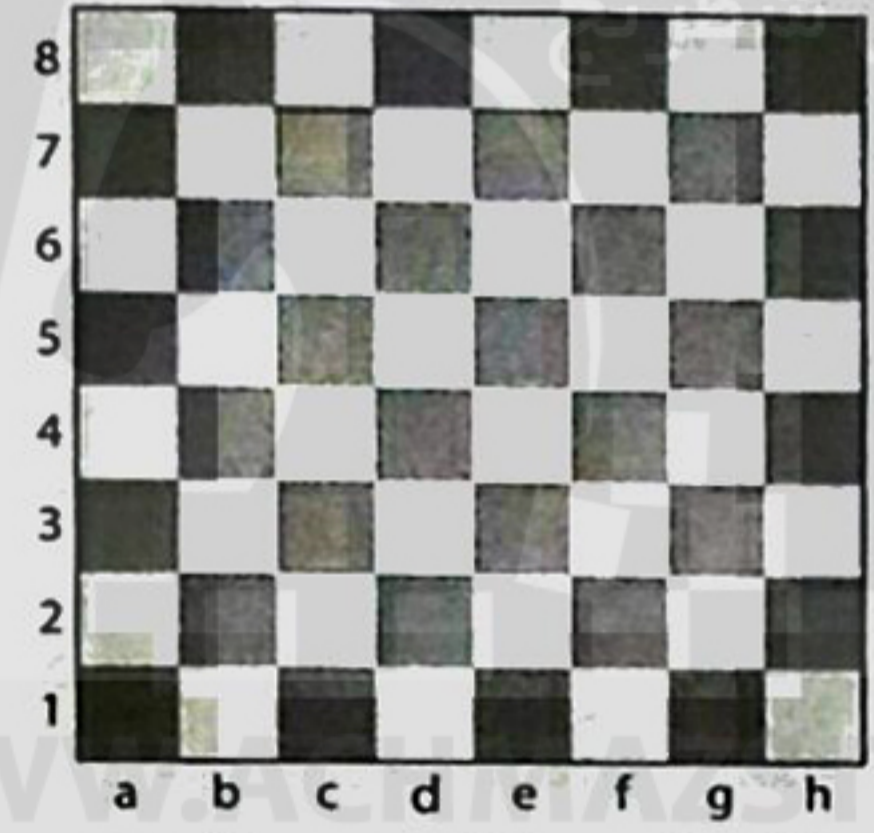
● = c6 ■ = g1 ◆ = d8



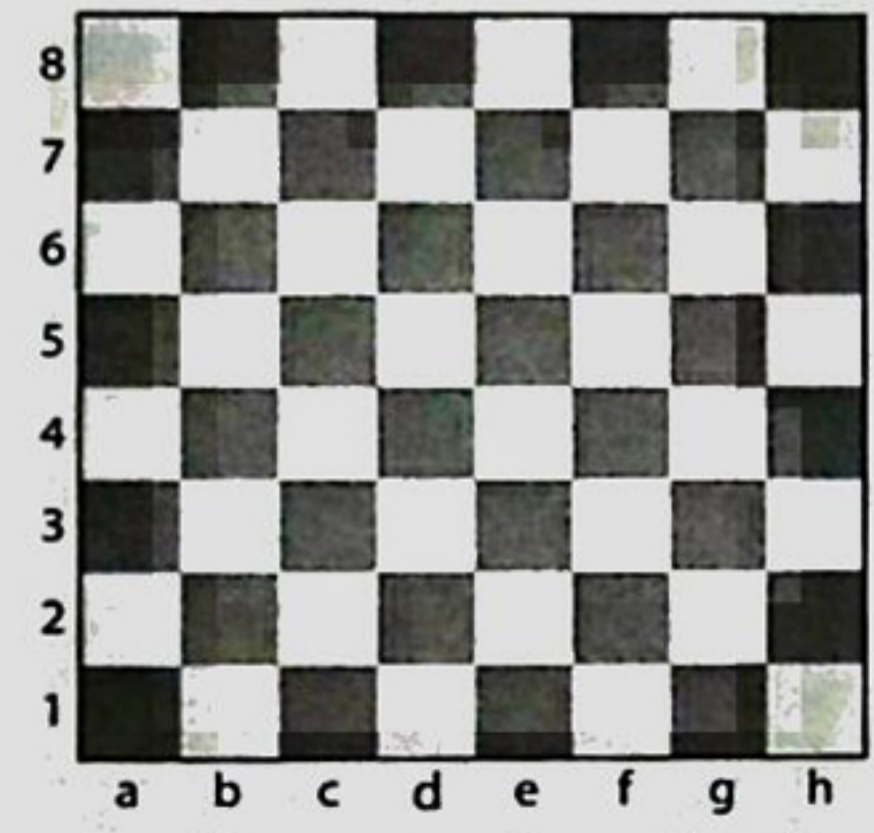
● = a5 ■ = e8 ◆ = h3



● = g5 ■ = e3 ◆ = b4

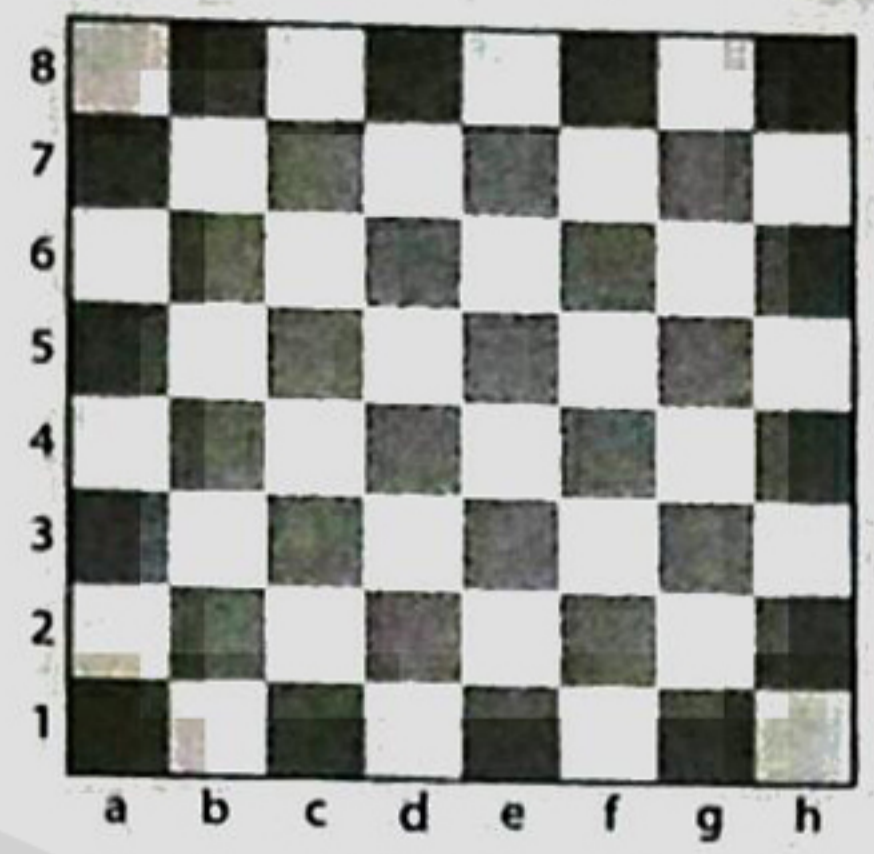


● = d2 ■ = h6 ◆ = f5

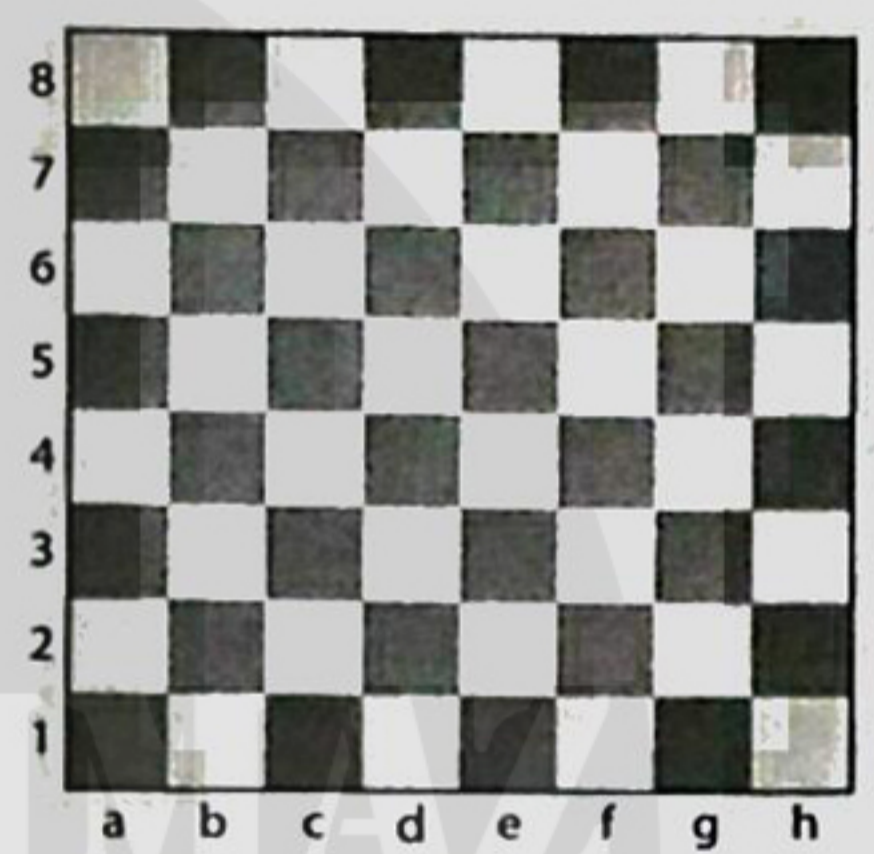


● = f1 ■ = c5 ◆ = a3

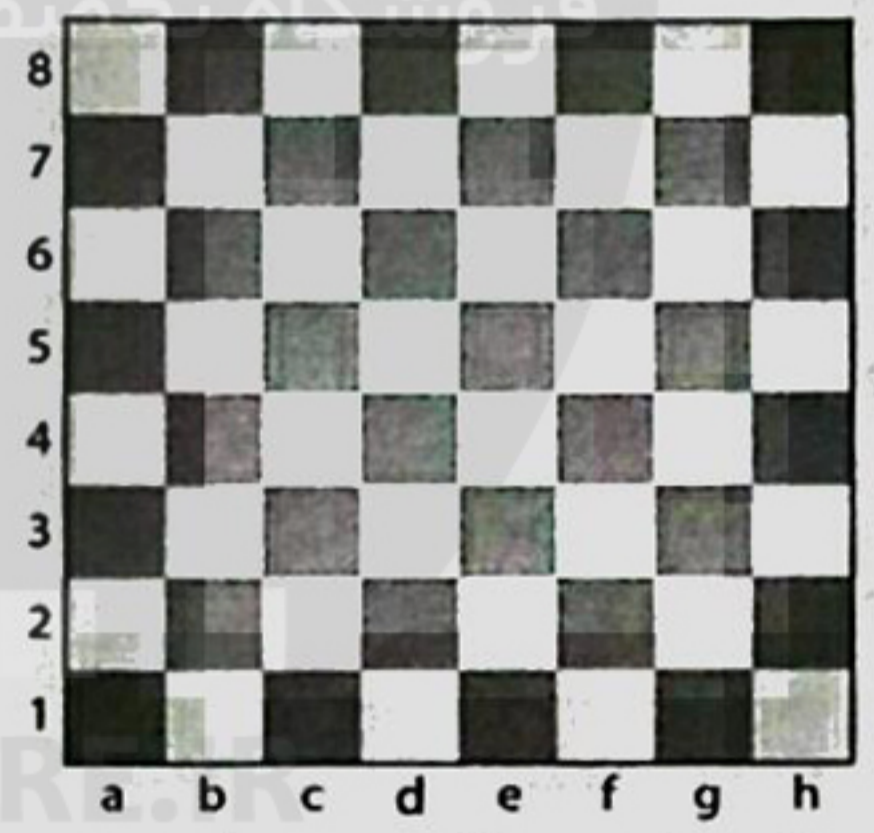
B. علامت‌ها را روی صفحه نشان بده.



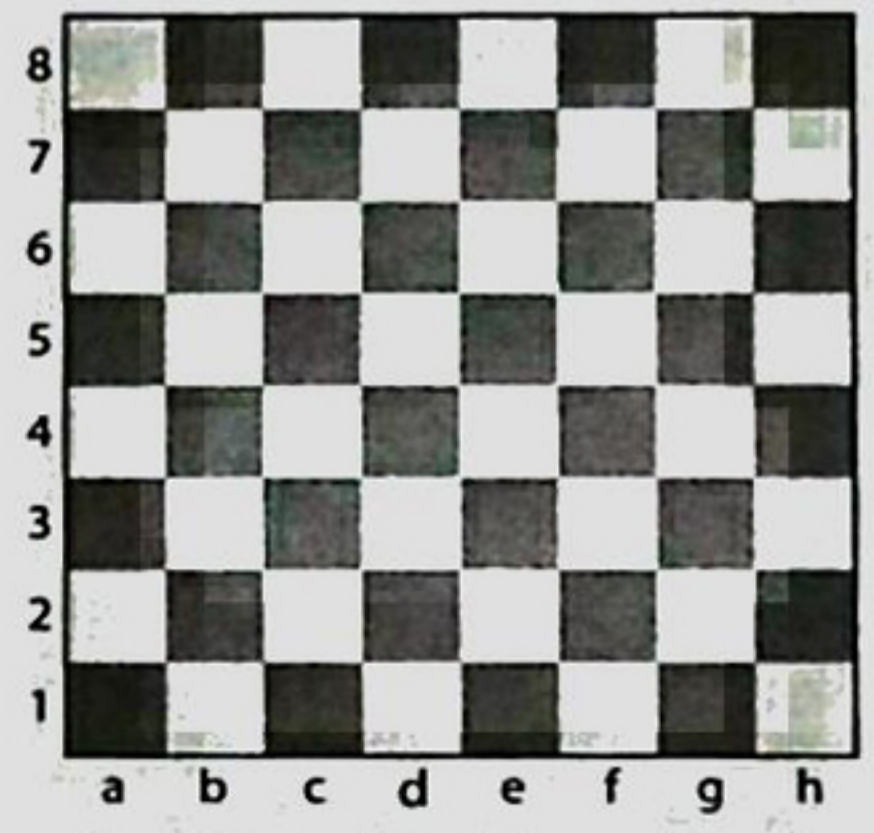
● = a1 ■ = d6 ◆ = c4



● = f7 ■ = b2 ◆ = d4



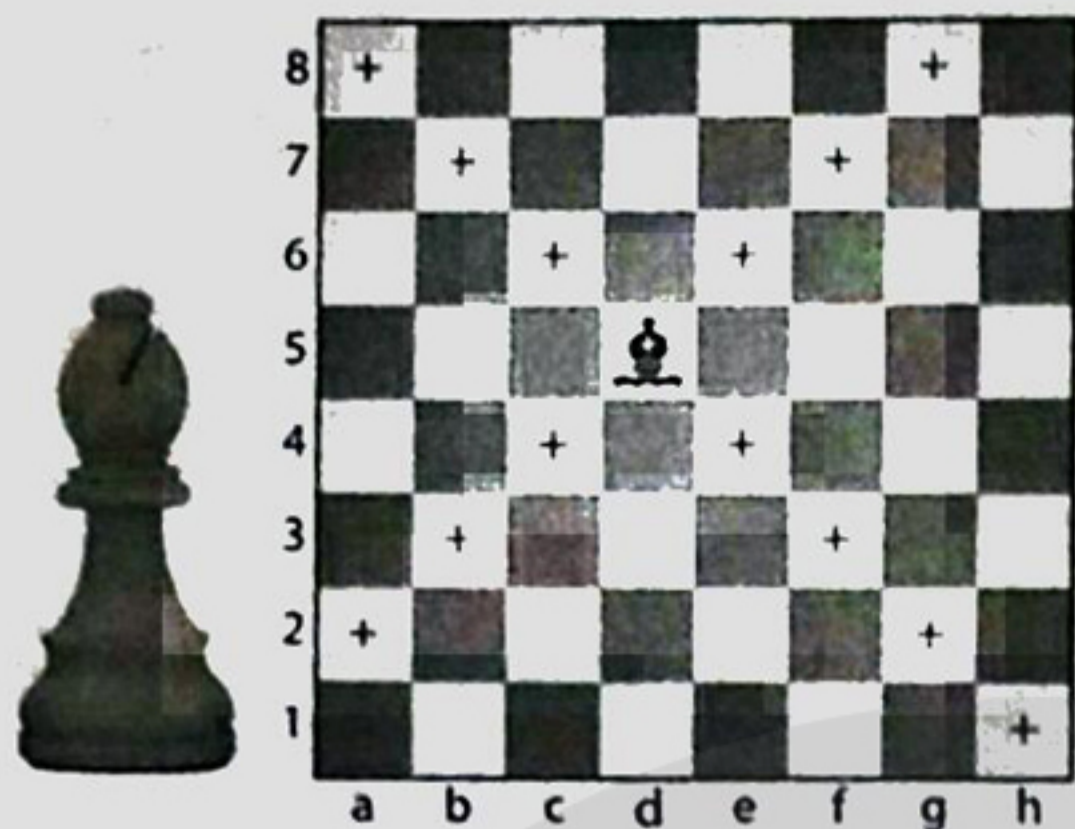
● = g4 ■ = f1 ◆ = c4



● = a7 ■ = e5 ◆ = g6

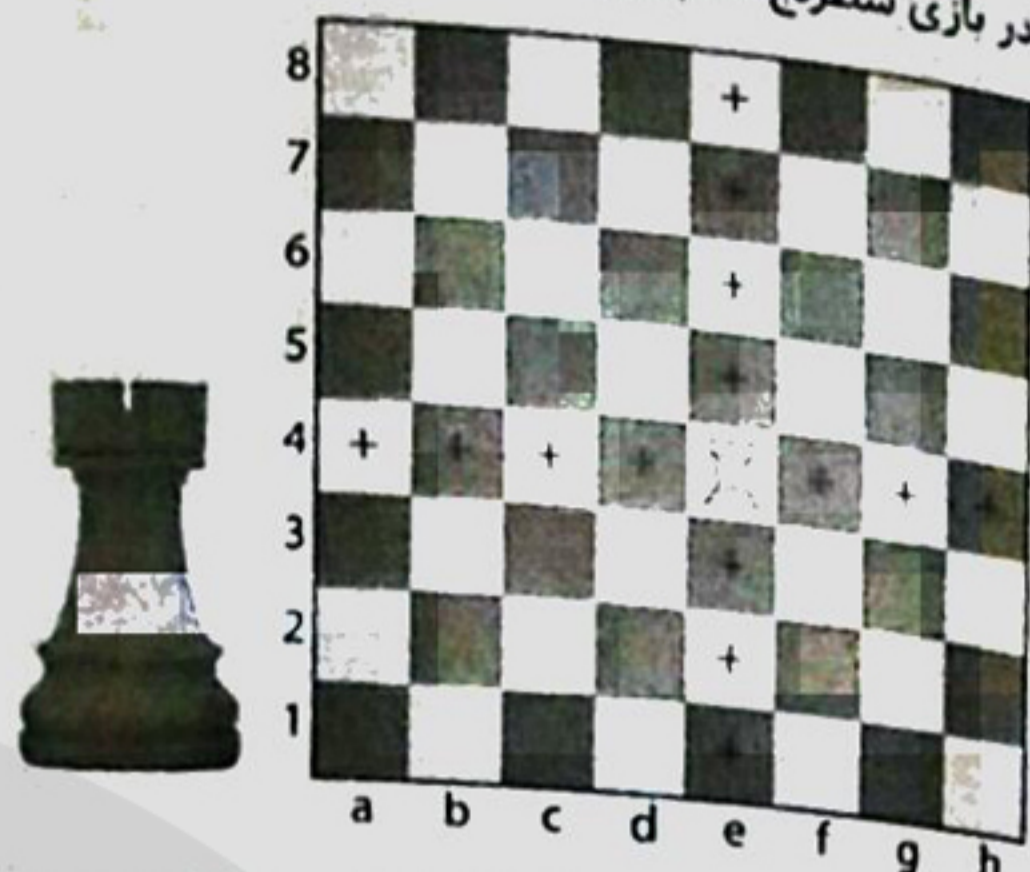
حرکت مهره‌های شطرنج

در بازی شطرنج تمام مهره‌ها در مسیر مشخص خودشان حرکت می‌کنند.

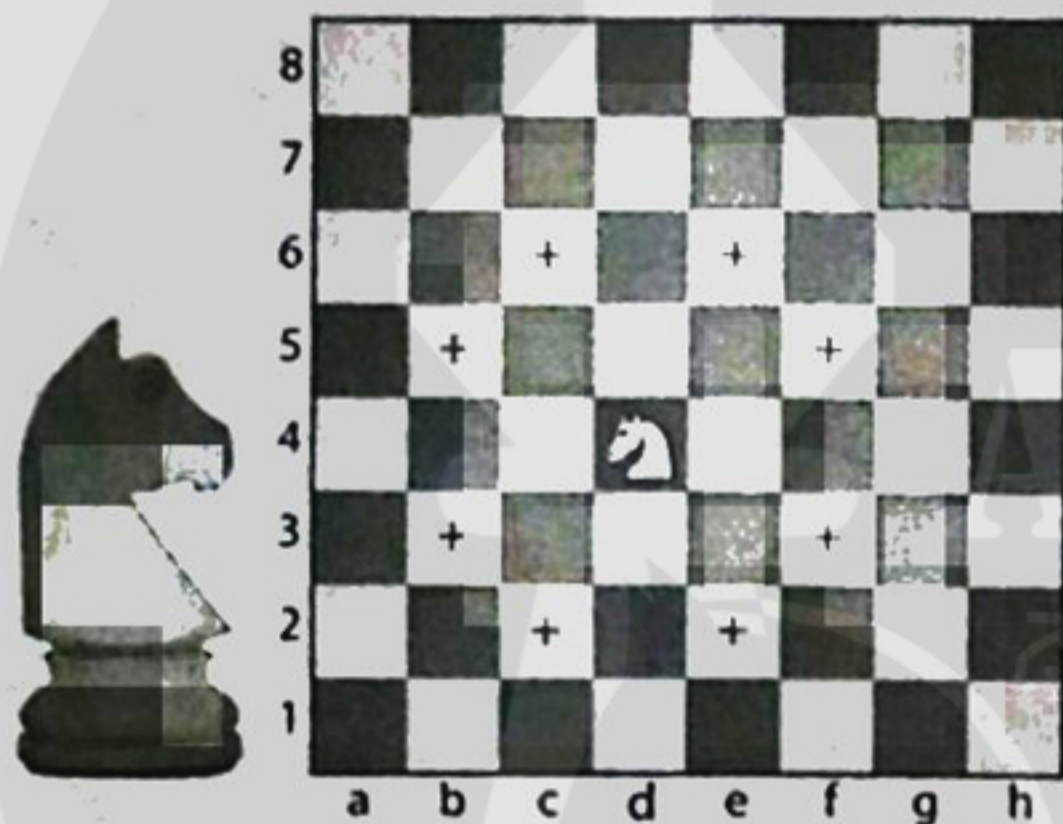


فیل می‌تواند در تمام ۱۳ خانه‌ای که با علامت (+) مشخص شده حرکت کند.

فیل تنها می‌تواند در قطرها حرکت کند، به جلو و به عقب. فیل از خانه d5 می‌تواند به ۱۳ خانه در قطر حرکت کند.

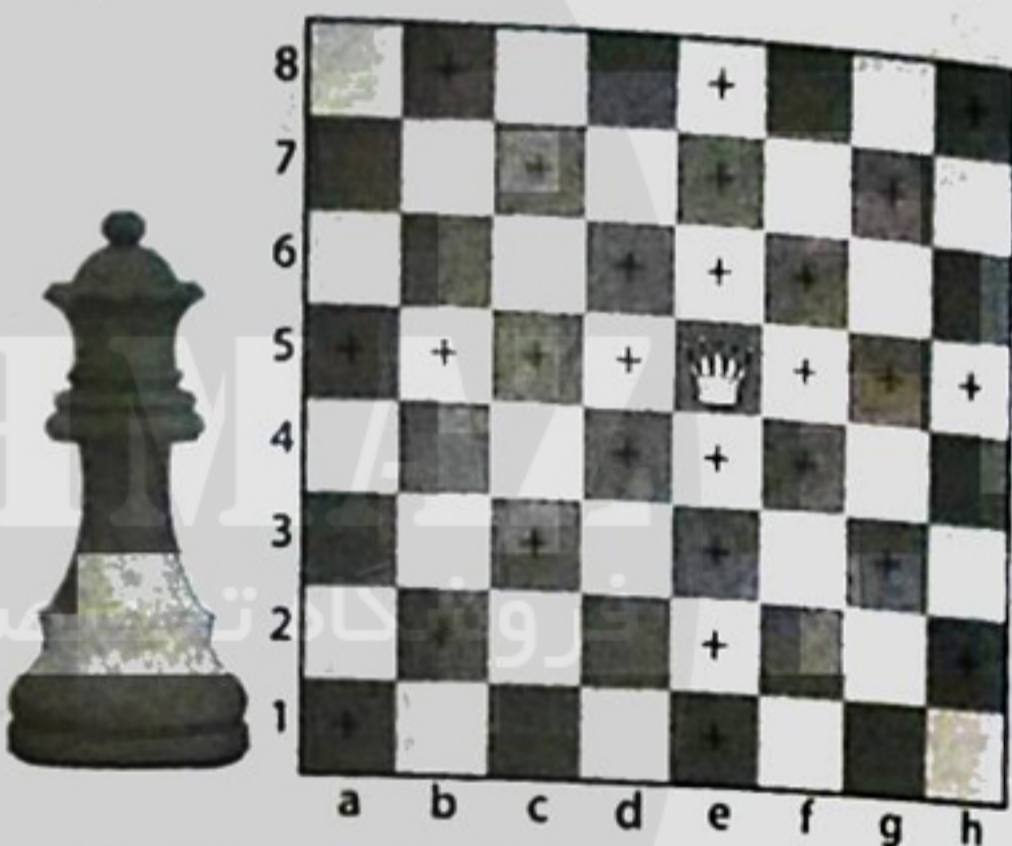


رخ می‌تواند در تمام خانه‌هایی که با علامت (+) مشخص شده حرکت کند که شامل ۱۴ خانه می‌شود. رخ به طور مستقیم حرکت می‌کند. به جلو؛ به عقب؛ چپ و راست. رخ از خانه e4 به ۱۴ خانه مختلف می‌تواند حرکت کند.

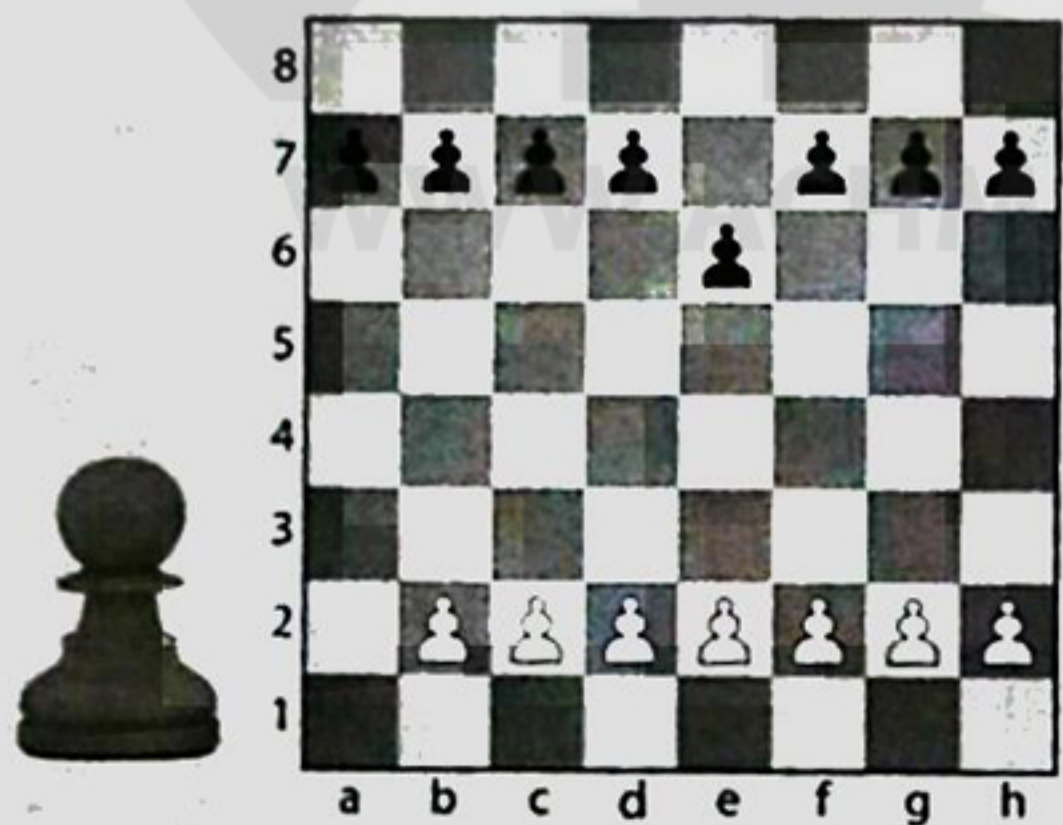


اسب می‌تواند در ۸ خانه‌ای که با علامت (+) مشخص شده حرکت کند.

حرکت اسب یک خانه مستقیم و سپس یک خانه در قطر می‌باشد. اسب می‌تواند از خانه d4 به ۸ خانه مختلف حرکت کند.

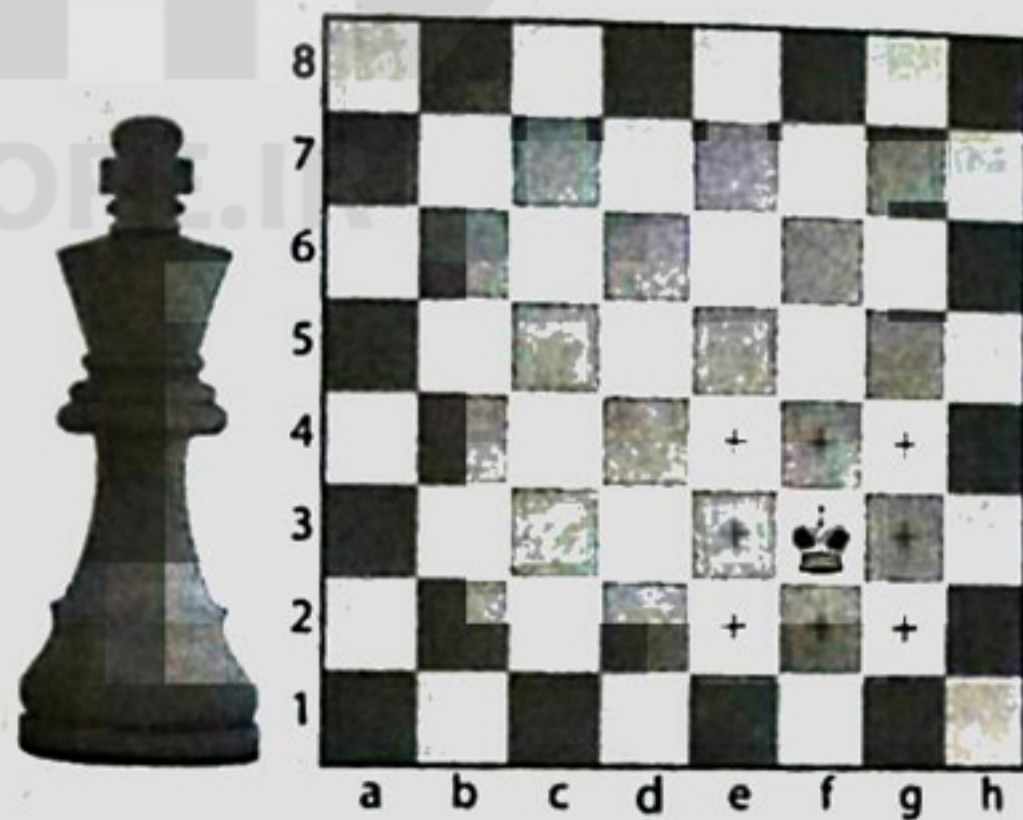


وزیر می‌تواند در ۲۷ خانه‌ای که با علامت (+) مشخص شده حرکت کند. وزیر می‌تواند هم مثل رخ و هم مثل فیل حرکت کند. وزیر می‌تواند در قطر و خطوط صاف به جلو و عقب حرکت کند. وزیر از خانه e5 می‌تواند به ۲۷ خانه مختلف حرکت کند.



توجه:

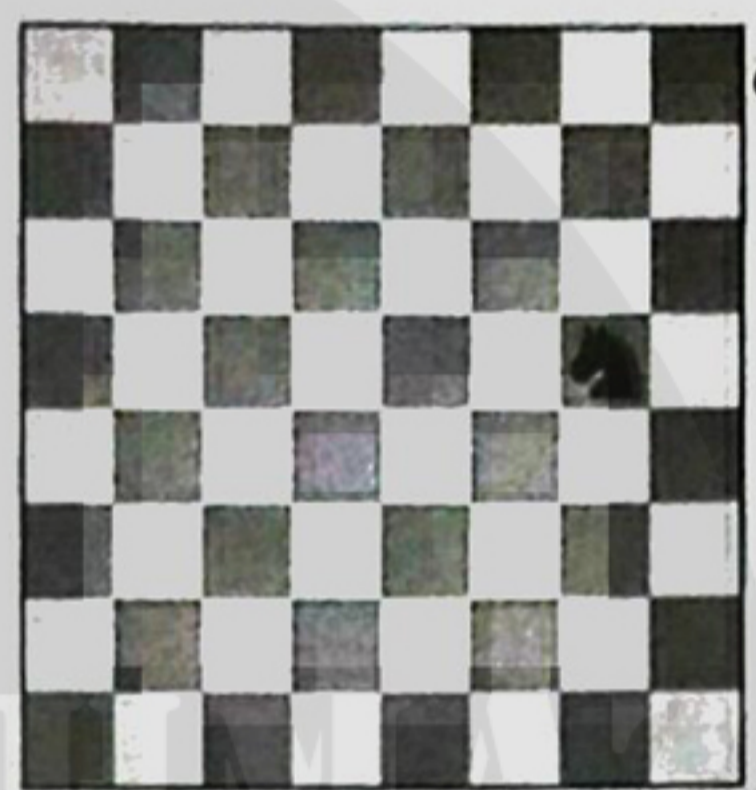
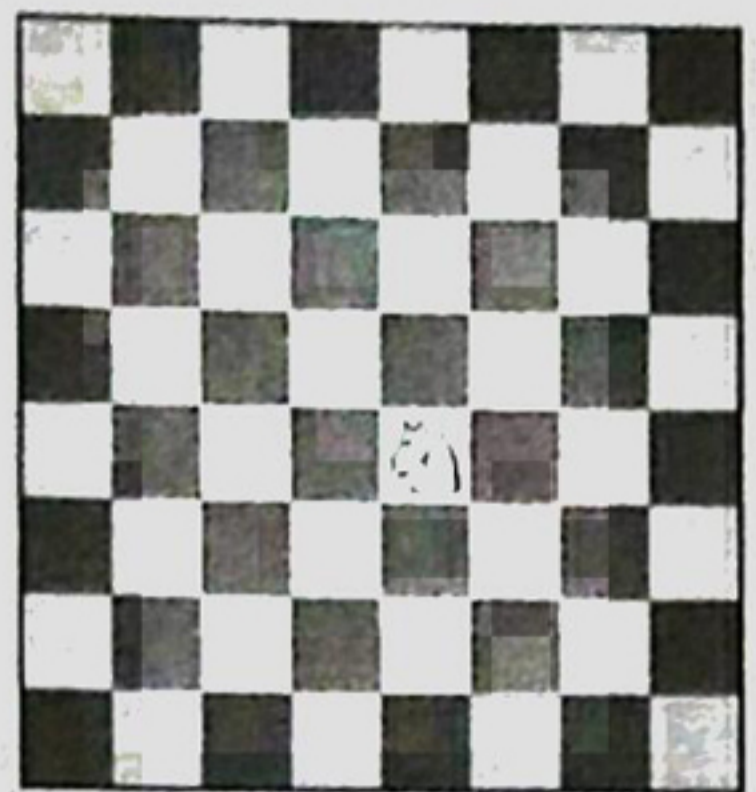
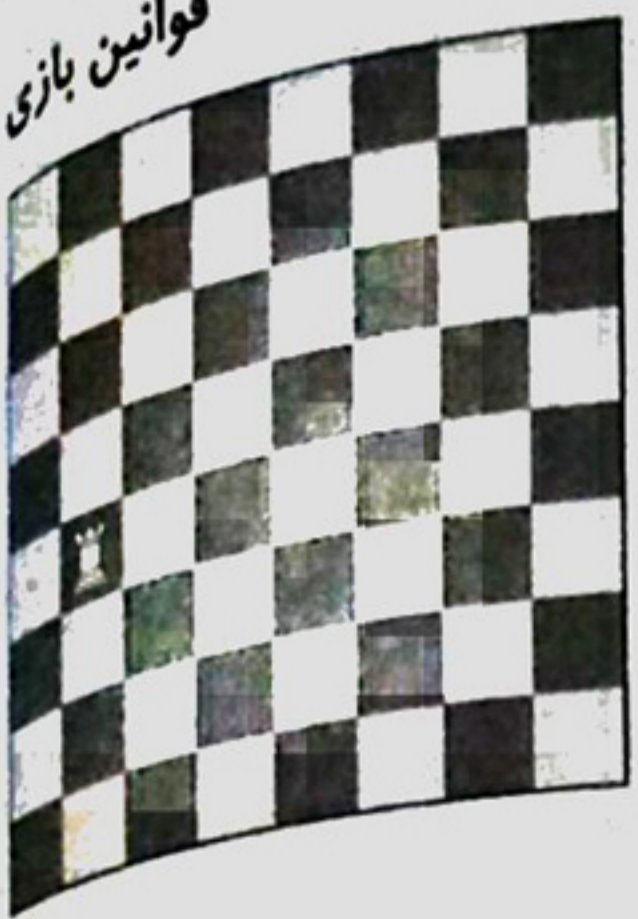
- شاه مهره‌ی خاصی در شطرنج است. شاه مهم‌ترین مهره در صفحه‌ی شطرنج است.
- وزیر بیشترین توانایی را دارد. بنابراین قوی‌ترین مهره نیز هست.
- رخ از وزیر ارزش کمتری دارد ولی از دیگر سوارها قوی‌تر است.
- فیل و اسب از قدرت مساوی برخوردار هستند.



حرکت شاه در دیاگرام روبه‌رو با علامت (+) مشخص شده که شامل ۸ خانه می‌شود. شاه می‌تواند هم به طور مستقیم و هم در قطر حرکت کند ولی فقط یک خانه در هر نوبت ... شاه از خانه f3 می‌تواند به یکی از این ۸ خانه حرکت کند.

A مسیر حرکت مهره‌های شطرنج را در صفحه نشان بده.

قوانین بازی



شطرنج ابزار آموزشی مؤثری است که مهارت‌های گوناگونی به کودکان و نوجوانان می‌آموزد.

شطرنج درست فکر کردن همراه با دقت، توانایی حل مسئله، تفکر خلاق و منطقی و تفکر پیشگیرانه را تقویت می‌کند و باعث افزایش قدرت تمرکز، حافظه، برنامه‌ریزی و مسئولیت‌پذیری در کودکان و نوجوانان می‌شود.

شطرنج ترکیبی از ورزش، علم و هنر است و ذهن همه‌ی کودکان، نوجوانان و بزرگسالان را در سطوح مختلف استعداد به چالش می‌کشد.

شطرنج همچنین به افزایش هوش عمومی کودکان و نوجوانان زیر ۱۴ سال کمک کرده و حس اعتماد به نفس را در آنها تقویت می‌کند.

شطرنج تنها ورزشی است که هیچ‌گونه محدودیت سنی و جسمی ندارد و برای بیماری‌هایی مثل بیش‌فعالی و پیشگیری از آلزایمر مؤثر است.

تاکتیک‌ها و استراتژی‌های زیبا و شگفت‌انگیز بازی شطرنج هنرمندان، دانشمندان و افراد برجسته را شیفته خود کرده است.

www.shabahangbook.com



انتشارات شباهنگ

ISBN 978-600-130-171-1

۹۵۰۰ تومان



9 786001 301711