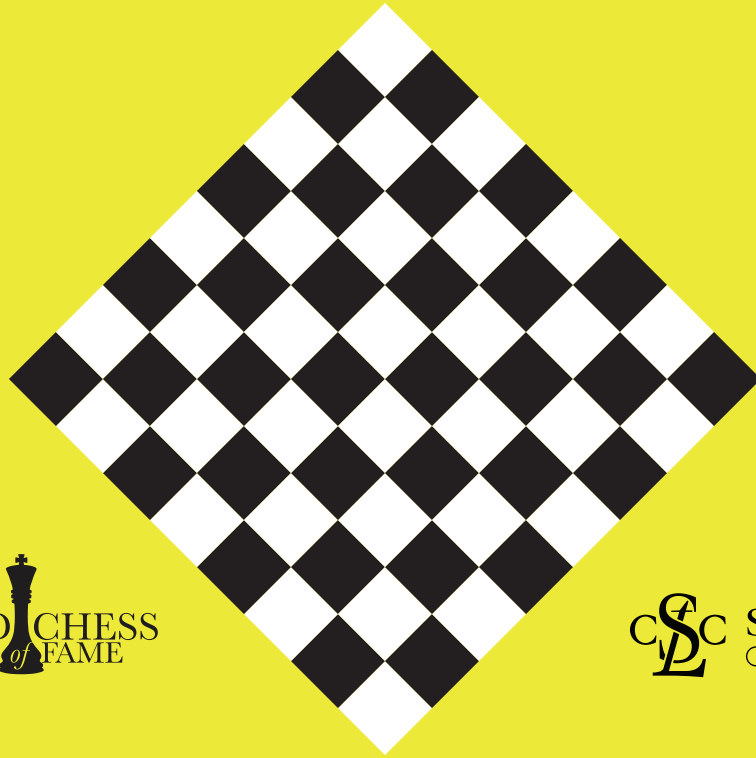


MONGOLIAN VERSION



WORLD CHESS
HALL of FAME

CSL Saint Louis
CHESS CLUB

Шатар Уншиж Болон Бичиж Сурах

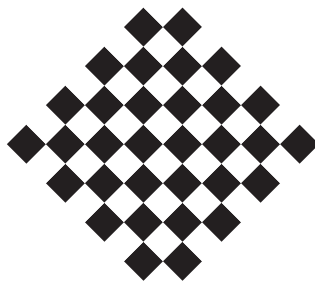
by Dr. Jeanne Cairns Siquefield
Жеанне Кайрнс Синкфилд

Translated by GM Dambasuren Batsuren
Орчуулсан: GM Дамбасүрэнгийн Батсүрэн

Та шатар уншиж болон бичиж чадахгүй ч зүгээр тоглож болно. Би өвөөтэйгөө гэрийнхээ хойд үүдэнд шатар тоглож сурсан. Бид хоёрын хэн нь ч шатрын ном байдаг, шатар бичиж тоглодог гэдгийг мэддэггүй байсан. Зүгээр л хоорондоо тоглодог байсан. Саяхан би бичиж болон уншиж сурахаар шийдсэн. Надад шатар унших болон бичих талаар олдсон материалууд нэг л таалагдаагүй. Хэтэрхий төвөгтэй, дандаа унших талаар байсан. Би унших, ярих, бичих тэгээд биеээрээ нүүдэл хийх зэргийг нэгтгэсэн. Бас хэрэгтэй мэдлэгүүдийг амархан хэсгүүдэд хувааж а) дүрсүүдийн нэршил, б) байршилүүд, в) бичгэн нүүдлийн хэлбэрүүд, эцэст нь эдгээрийг нийлбэр болгох. Миний нас нь дээр уншиж бичиж чадаж байна гэвэл хэн ч сурж үүнийг сурж чадна.

Жеанне Кайрнс Синкфилд

Сайнт Люүс Шатрын клубын
хамтран үүсгэн байгуулагч.



Талархал Илэрхийлэх нь

Энэ төсөлд Сайнт Люүс Шатрын клубын ажилчид, шатар сонирхогчид, шатрын их мастерүүд гэх мэтчилэн маш олон хүний тусламж нэгдсэн. Шатарын хөлөг дээрх буудлуудыг зааж өгсөн ач хүү Логан болон хүн бүр шатар тоглох хэрэгтэй гэж боддог нөхөр Рексдээ тусгайлан талархал илэрхийлэе.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield
Version 10.

All rights reserved. No portion of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, mechanical, electronic, photocopying, recording, or otherwise, without written permission from the publisher.

Published & distributed by the
World Chess Hall of Fame

4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108
worldchesshof.org

Library of Congress Control Number: 2019904789
ISBN: 978-0-9981536-1-2

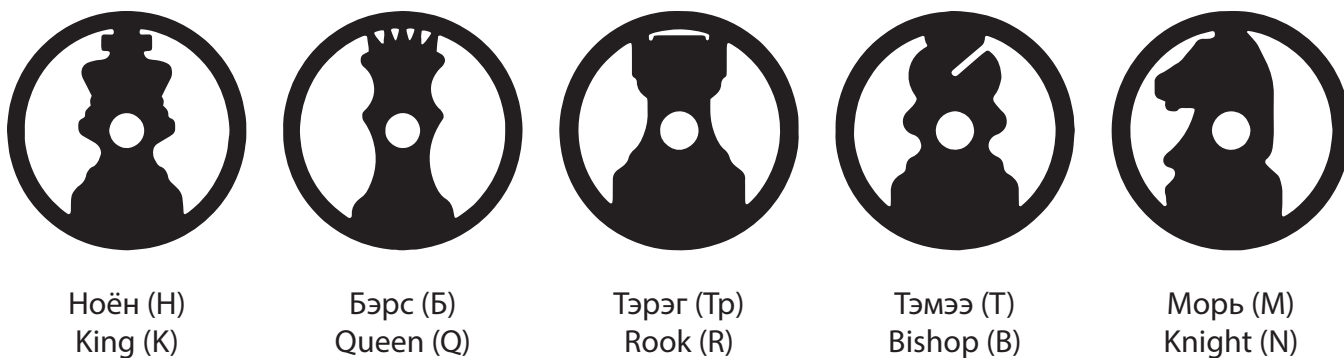
Маш олон шатар тоглогчид уншиж эсвэл бичиж чаддаггүй.

Энэ сайн шатарчин болоход саад болдог нь үнэн. Гэвч сурахад хэцүү зүйл бол биш. Сурах 4 арга шатлалд а) Шатрын дүрсний үсгэн тэмдэглэгээнүүд б) Шатрын хөлөг дээрх байршилүүд в) Содон шатрын нүүдлүүд г) А-В цугт нь ашигласнаар Шатрын нүүдлүүдийг Бичиж болон Уншиж чаддаг болно.

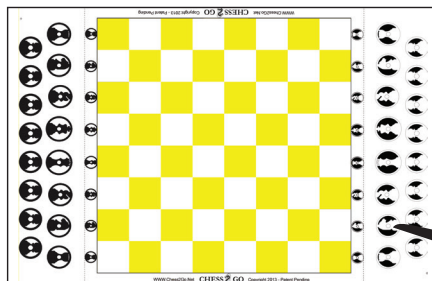
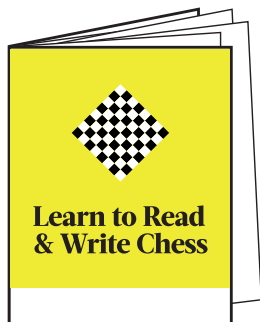
Хийх Дасгал Ажиллууд!!

Шатрын дүрс нар бүгд өөрийн гэсэн нэршил болон тэмдэглэгээтэй.

Зураг 1.



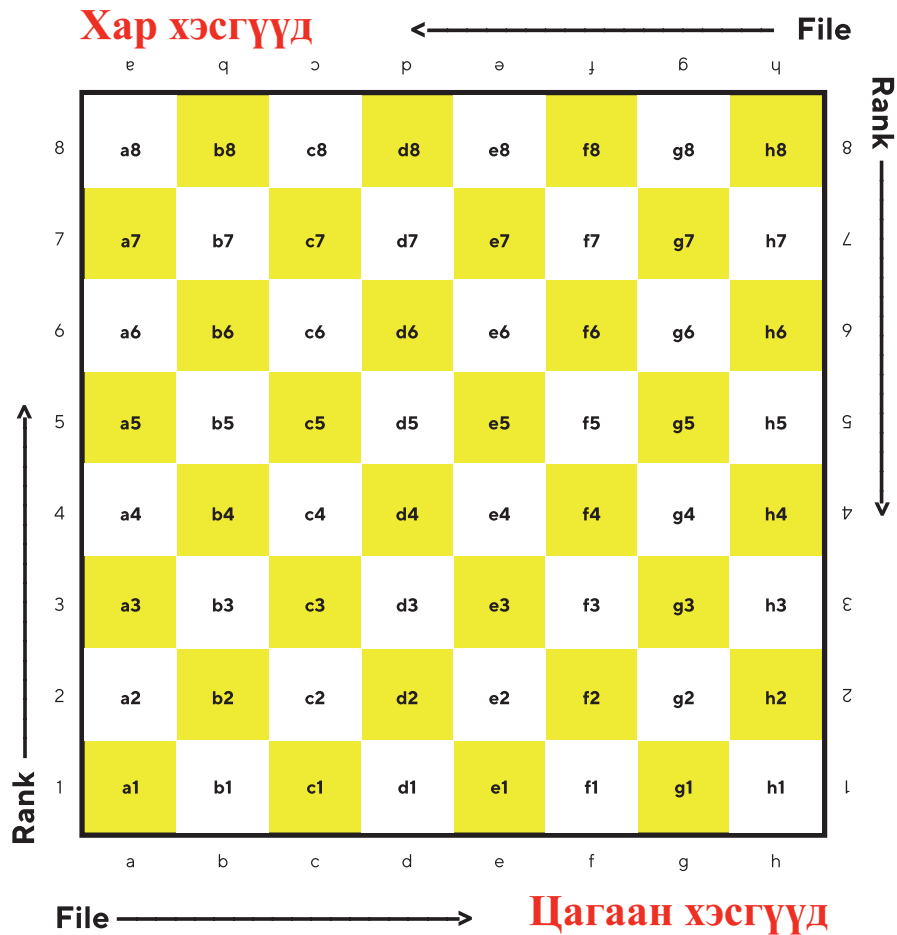
- 1) Дүрс бүрийн нэршил болон тэмдэглэгээг бичээрэй. (Хүү тэмдэг үсэг байхгүй)
- 2) Цаасан Шатрын Хөлөг гаргаж ирэх (Төв).
- 3) Тэмдэг үсэгнүүдийг тус бүрийн дүрстэй нь бичээрэй.
- 4) Дүрснүүдээ нэг нэгээр нь хайчилж авах. Ямар нэгэн зүйлд нааж болно.



Маш олон шатар тоглогчид уншиж эсвэл бичиж чаддаггүй.

Шатрын хөлөг a, b, c, d, e, f, g, h гэсэн 8 Шугам, 1,2,3,4,5,6,7,8 гэсэн 8 Эгнээ нийлээд 64 буудалтай. Буудал нь Шугамны үсэг болон Эгнээний тоо юм, a1, h7 гэх мэт.

Зураг 2. Шугам, Эгнээ, Буудалийн нэршилтэй зураг.



5) Цаасан хөлөг дээр Шугамны үсэг болон Эгнээний дугаартай бичээрэй.

Шугам- a,b,c,d,e,f,g,h Эгнээ-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

6) Хөлөг дээрх бүх Буудалыг бичээрэй (64 буудал). a1, a2- h8 хүртэл.

7) Хөлөг дээрх бүх буудалруу зааж нэршилийг нь хэлэх.

8) 5 дүрс хөлөг дээр өрж Тэмдэглэгээ болон байршилыг нь хэлэх. Ba1 гэх мэт

9) Хөлөг дээр Шатрын байршилүүд өрөх.

Байрлалууд бүгд үсгэн тэмлэгээ (хүүнээс бусад) ба буудлуудтай. Хүү тэмдэг үсэггүй шууд буудал бичнэ. Жишээ нь e6 дээр Ноён байвал Ne6. Хүү g2 байвал g2.

9а) Цаасан хөлөг дээр байршилүүдийг хэлж өрөх, тэгээд байрлалыг бичих.

Цагаан: Тpa1, Mb1, Tc1, Bd1, He1, Tf1, Mg1, Tph1

Бичих _____

Цагаан хүүнүүд: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

Бичих _____

Хар: Тpa8, Mb8, Tc8, Bd8, He8, Tf8, Mg8, Tph8

Бичих _____

Хар хүүнүүд: a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

Бичих _____

3а Зурагаас шалгах.

9б) Цаасан хөлөг дээр байршилүүдийг хэлж өрөх, тэгээд байрлалыг бичих.

Цагаан: Тpa1, Mc3, Bd2, He1, Tf1, Mg1, Tph1

Бичих _____

Цагаан хүүнүүд: a2, b2,c2,d4,e5,f2,g2,h2

Бичих _____

Хар: Тpa8, Mb8, Tc8, Be7, He8, Md7, Tph8

Бичих _____

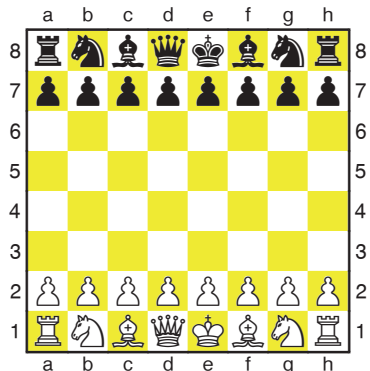
Хар: хүүнүүд: a7,b7,c7,d5,e6,f7,g7,h7

Бичих _____

3б Зурагаас шалгах.

Зураг 3а

Эхлэх байрлал

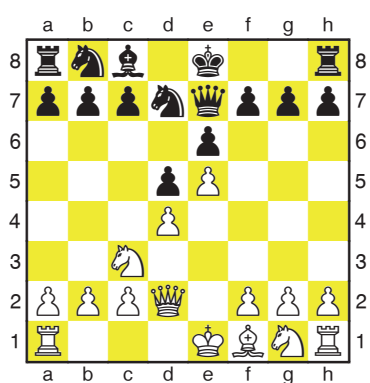


**Хэрэгтэй
ЗӨВЛӨМЖҮҮД**

Өөрийнхөө өнгөөр
хатан хаан

Дэгээ баруун талд,
үргэлж цагаан
дөрвөлжиндээр

Зураг 3б



Содон Шатрын Нүүдлүүд

Шатрын тэмдэглэгээ тогтсон дараалалтай, Зураг 4. Шатрын нүүдлүүд дүрсний тэмдэглэгээ (Зураг 1), Буудлууд (Зураг 2), Содон тэмдэглэгээнүүд (Зураг 4).

Зураг 4. Нүүдлийн тэмдэглэгээ хийх дараалал

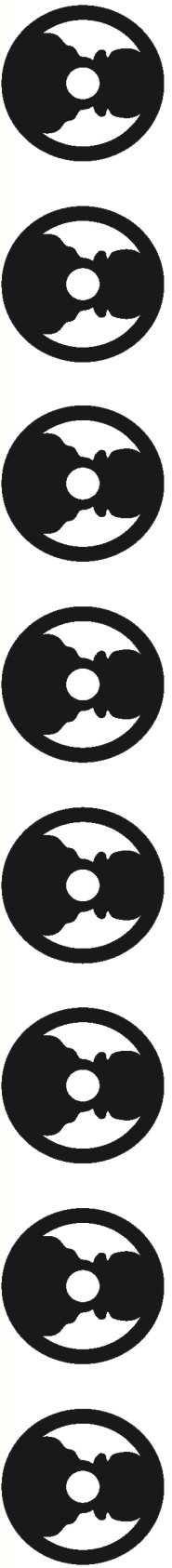
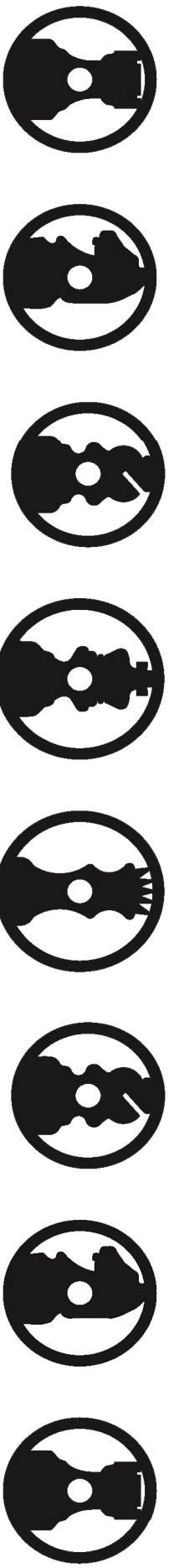
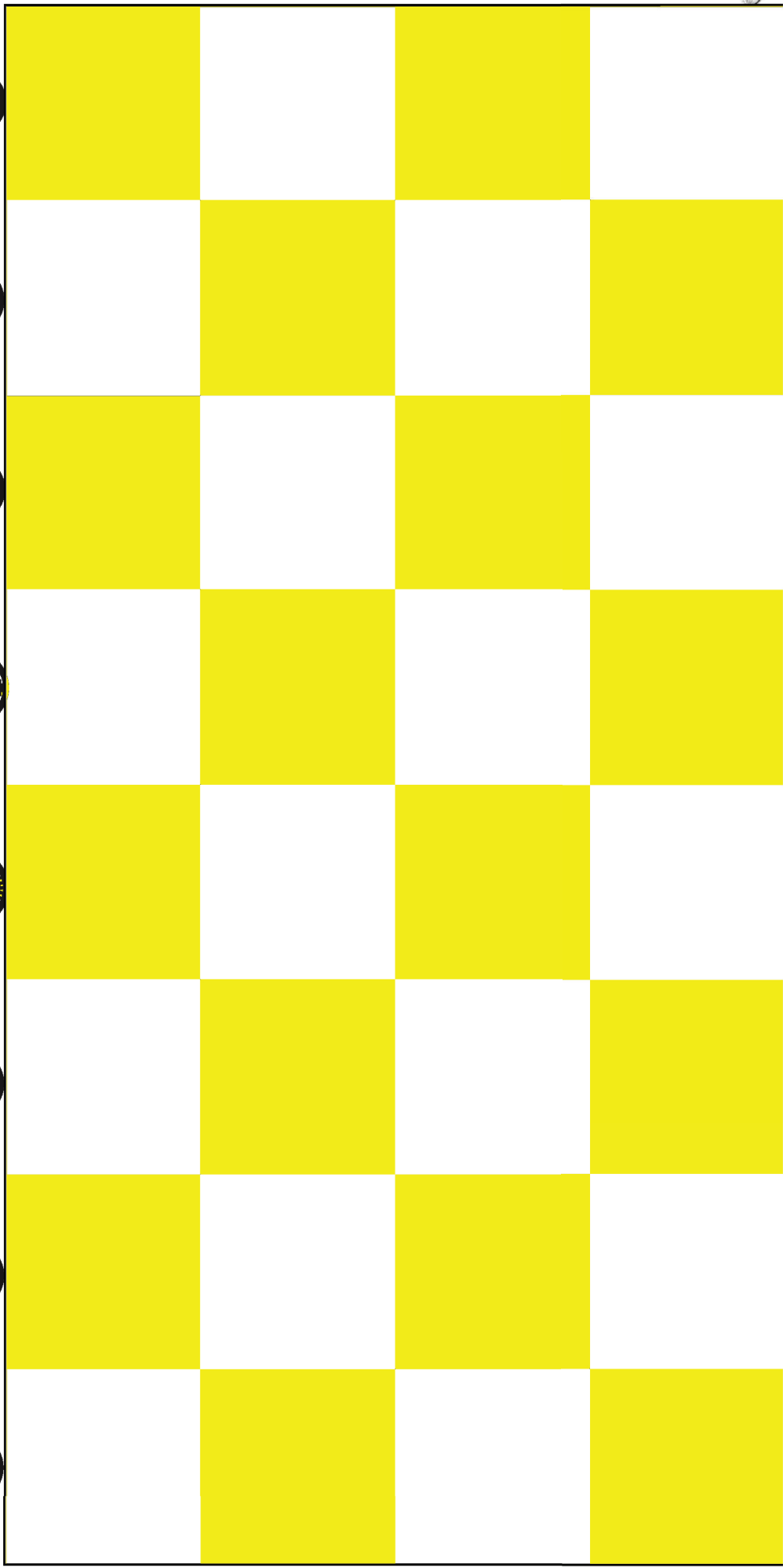
Тэмдэг	Хөдөлгөөний нэр	Тэмдэглэл
	Дүрсний Тэмдэглэгээ	Хүүнээс бусад нь үсэгтэй бичигдэнэ.
	Давхцал	Ижил дүрс нэг буудал дээр нүүх боломжтой бол Mgf2, Tr1a3, cxd4
x	Идэлцэх	x тэмдэглэгээ ашиглана
ep	Замд идэх	ep тэмдэглэгээ. gxfбер
=	Бэрс гарах	= тэмдэг. e8=Б
+	Шалах	+ тэмдэг. Th3+
++	Мад	# тэмдэг. Be7#
Содон нүүдлүүд:		
0_0:	Ноёны Сэлгээ	Цагаан: Ng1, Tph1f1 Хар: Ng8, Tph8f8
0_0_0:	Бэрсний Сэлгээ	Цагаан: Hc1, Tra1d1. Хар: Hc8, Tra8d8

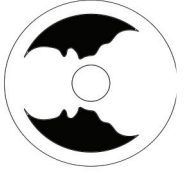
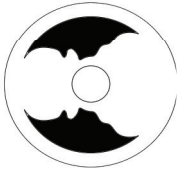
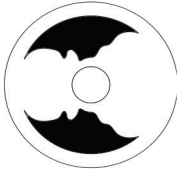
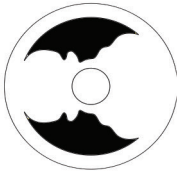
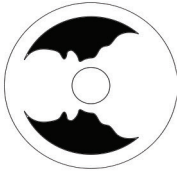
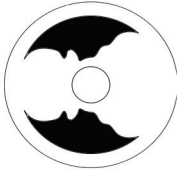
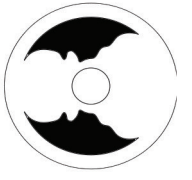
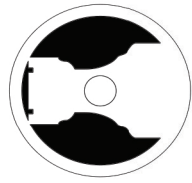
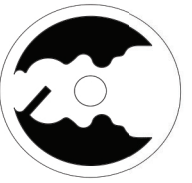
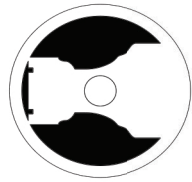
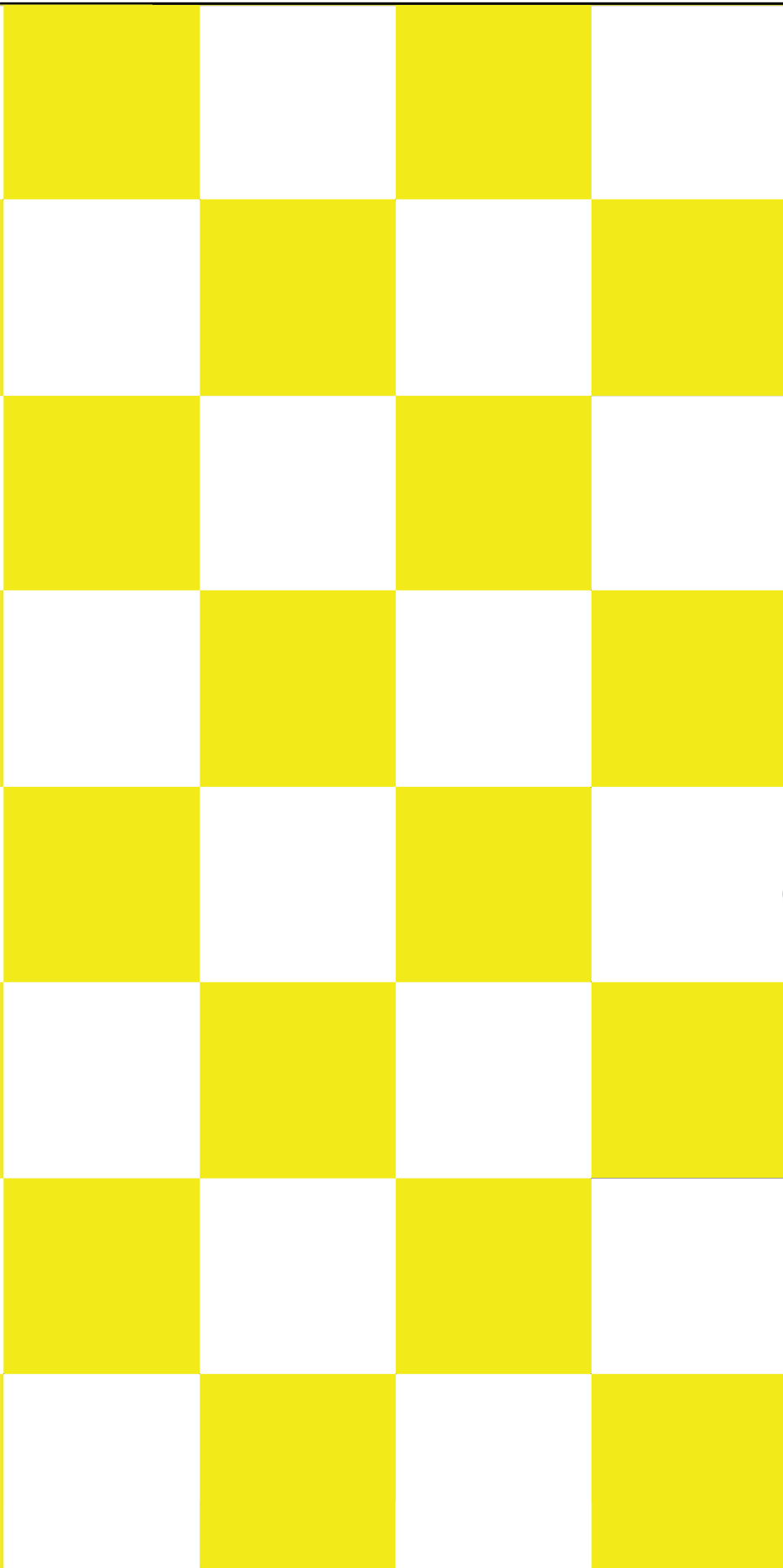
10) Цаасан хөлөг дээр Нүүдэл хийж эхлэх. Жишээ хэлэх.

a4. Хүү a2..a4 нүүсэн.	Mgf2. Морь g4..f2 нүүсэн. Эсвэл M4f2.
Td2. Тэмээ c1..d2 нүүсэн.	e8=Б. e8 дээр Бэрс гарах.
Mxf2. Морь g4..f2 идсэн.	Th3+ Тэмээ h3 дээр шалах.
dxe7. хүү d6..e7 идсэн.	Be2# Бэрс c2 дээр мад.

PULL OUT PAPER CHESSBOARD







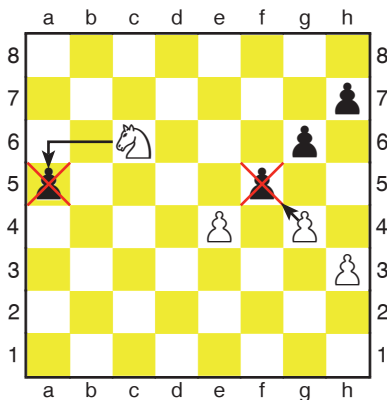
PULL OUT PAPER CHESSBOARD



11) Цаасан хөлөг дээр Дүрсүүдийг өрж, хэлж, нүүх.

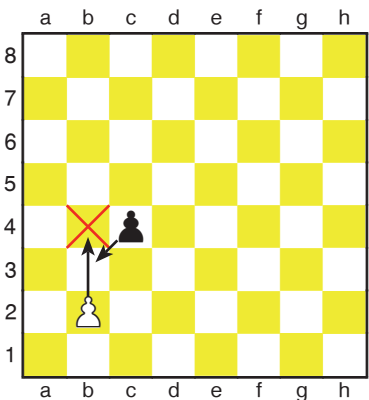
12) 5-9 Зураг дээрх сум заасан нүүдлийг бичих.

5. Мха5, gxf5
(2 идээ боломжтой)



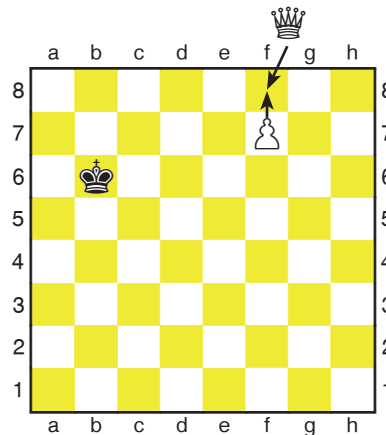
Бичих _____

6. Замд идэх: Цагаан b4 нүүв.
Хар замд нь сxb3 гэж идэх.



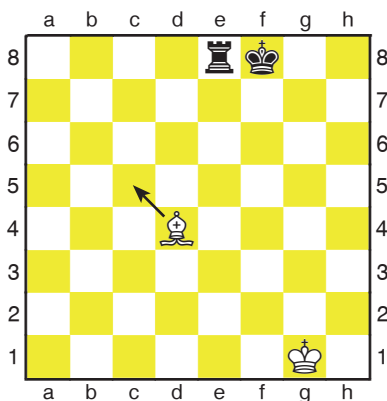
Бичих _____

7. Бэрс гарах: f8=Б



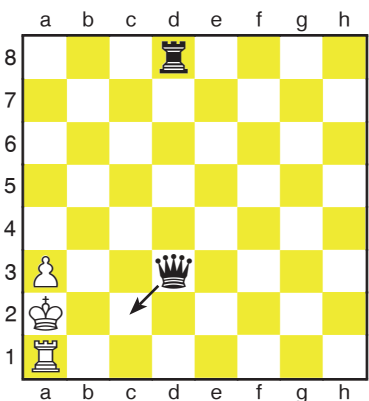
Бичих _____

8. Шаг: Тс5+



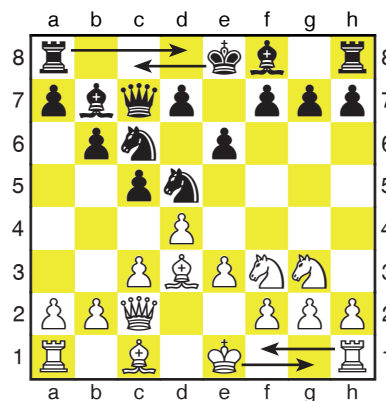
Бичих _____

86. Мад: Бс2#



Бичих _____

9. Сэлгээ: 0-0-0 (Бэрс) 0-0 (Ноён)



Бичих _____

Бичиж тоглох цаг ирлээ.

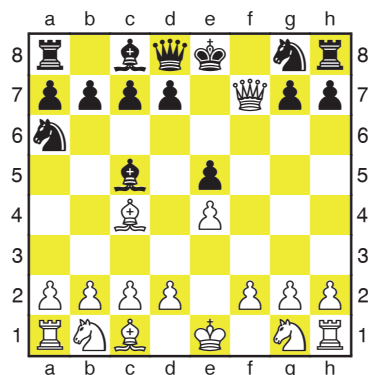
13) Дараах өргийг хөлөг дээрээ дагаад нүүгээрэй. Зураг 3а. Эхлэлийн байрлал. Зураг 11 Төгсгөлийн байрлал.

Зураг 10

Пионер Мад

	цагаан	хар
1	e4	e5
2	Tc4	Tc5
3	Bh5	Ma6
4	Bxf7#	1_0

Зураг 11



14) Хамтрагчтай шатрын өрөг тоглох.

Нүүдлээ цаасан дээр бичих. 4 нүүдлийн дараа хамтрагч хүнийхээ цаасыг өөртэйгээ адилхан эсэхийг шалгаарай. Тоглож дуусгах.

15) Өргөө цаасаа ашиглан давтаж нүүх.

Чадаж байна уу?

16) Ахиад 6 өрөг цаас ашиглан тоглох.

Цагаан хараас тоглох. 4 нүүдэл бүр цаасаа шалгах.

17) Номны Формат дагаж нүүдэл хийх.

Эхлээд нүүдлийн өмнөх тоо, цагааны нүүдэл, харын нүүдэл.

1. e4_e5 2. Mf3_Mc6 3. Tb5_a6 4. Ta4_b5 5. Tb3_Mf6

18) Сурсанаа бусдад зааж өгөөрэй.

Баяр хүргэе. Та одоо шатрын бичлэг уншиж болон бичиж сурлаа.



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
1	WHITE	BLACK	WHITE
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
RESULT:		WHITE WON	BLACK WON
SIGNATURE		DRAW	SIGNATURE



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
1	WHITE	BLACK	WHITE
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
RESULT:		WHITE WON	BLACK WON
SIGNATURE		DRAW	SIGNATURE



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
RESULT:		WHITE WON	BLACK WON
SIGNATURE		SIGNATURE	SIGNATURE



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
RESULT:		WHITE WON	BLACK WON
SIGNATURE		SIGNATURE	SIGNATURE

Дасгалжуулагчдад зориулсан тоглоом.

Жеанне-ийн шатрын бичлэг сурах тоглоом

1) Дүрсний тэмдэглэгээ- Н, Б, Т, М, Тр

- А. Дүрс гаргаж ирэх, Хүүхдүүд тэмдэглэгээний үсгийг хэлэх.
- Б. Дүрсний үсгийг хэлж, хүүхдүүдээр аль дүрс вэ гэдгийг хэлүүлэх.
- В. Дүрс харуулж, хүүхдүүд тэмдэглэгээний үсгийг бичих. Хамгийн олон зөв бичсэн нь ялна.

2) Буудлын нэршилүүд-а,b,c,d,e,f,g,h;1-8

- А. Хөлөг дээр буудал заах, хүүхдүүд ямар буудал гэдгийг хэлэх. d3 гэх мэт.
- Б. Хөлөг дээр буудал заах, хүүхдүүд ямар буудал гэдгийг бичих. a4 гэх мэт. Хамгийн олон нь ялна.
- В. Буудал хэлж, хүүхдүүд тэр буудалд дүрс тавих.
- Г. Буудал хэлж, хүүхдүүд тэр буудал хар эсвэл цагаан буудал гэдгийг хэлэх.
- Д. Буудлууд бичсэн жагсаалт харуулж, хүүхдүүдээр тэр буудлууд дээр дүрс тавиулах. Хурдан нь ялна.

3) Нүүдлийн нэршилүүд- Идэх (х), сэлгэх (0-0,0-0-0), замд идэх, шалах(+), мэд(#,++)

- А. Нүүдлийн нэршилүүд харуулж, хүүхдүүдээр бичүүлэх. Хамгийн хурдан нь ялна.
- Б. Нүүдэл хийж, хүүхдүүд ямар нүүдэл гэдгийг хэлэх.

4) Шатрын нүүдлүүд- дүрс, буудал, нүүдэл.

- А. Нүүдэл хийж, нэг хүүхэд ямар дүрс, буудал гэдгийг хэлэх.
- Б. Олон нүүдэл хийж, хүүхдүүд тэр нүүдлүүдийг дагаж дуустал нь бичнэ.
- В. Өрөгийн нүүдлүүд үзүүлж, хүүхдүүдээр хөлөг дээр нүүлгэх. Хамгийн бага цагт нүүж дуусгасан нь ялна.

Багш дасгалжуулагч нар 1в,2б,2д,3а,3в,4б,4в нарт зориулж бэлтгэлтэй байх хэрэгтэй. Жаахан хүүхдүүд удаан бичих магадлалтай, бас хурдан уншиж магад.

“Энэ ном ямар ч хүнд шатар уншиж болон бичиж сурахад тус болно. Мөн эцэг эх, дасгалжуулагчдад хэрэгтэй нөөц юм. Би залуудаа үүнийг сурсан бол гэж их хүсдэг.”

Тони Рич, Санкт Люүс шатрын клубийн гүйцэтгэх захирал.

“Шатар сурахад маш хэцүү гэсэн нэр хүндтэй байдаг. Огт үнэн биш! Уншаад бичдэг болсон цагт цааш сурахад маш амархан болдог. Би 4 настайдаа уншиж сурсан.”

Их Мастер Яссер Сэйриван, Америкийн 4 удаагийн аварга.

“Энэ ном хичээлийн ангид хүүхдүүдэд тус дэм хүргэнэ:

- А) Уншиж, бичиж, зөвлөгөө дагаж сурах.**
- Б) Илүү орон зайн ойлголт сайтай болно.**
- В) Бодлого бодоход ой тогтоолт болон стратеги сайжруулна.”**

Их Мастер Яссер Сэйриван, Америкийн 4 удаагийн аварга.



Saint Louis Chess Campus

saintlouischessclub.org | worldchesshof.org