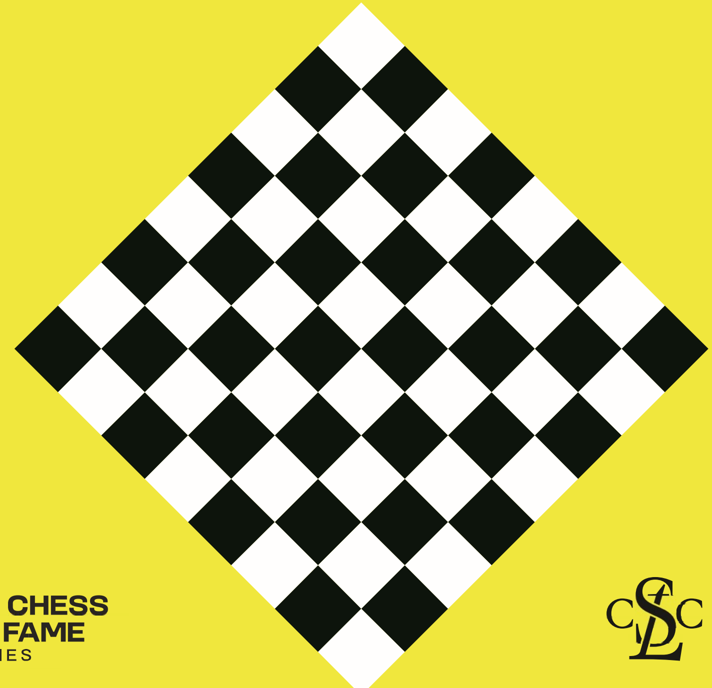
TAMIL VERSION



WORLD CHESS HALL OF FAME & GALLERIES

Saint Louis CHESS CLUB

கற்றுக்கொள்ளுங்கள்

சதுரங்கத்தை வாசிக்கவும் எழுதவும்

by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield

Translated by Abhinav Palaniappan, Sanjana Vanjinathan, Muthukumaran Alagappan, Yaashvika Ganesh, Ilakiya Sathguru, Rashmi Kumar

சதுரங்கத்தை எப்படி வாசிப்பதென்றோ அல்லது எழுதுவதென்றோ தெரியாமலேயே, உங்களால் சதுரங்கம் விளையாட முடியும்.
வீட்டின் பின் தாழ்வாரத்தில், என் தாத்தாவுடன் சேர்ந்து நான் சதுரங்கம் விளையாடக் கற்றுக்கொண்டேன்.சதுரங்க நூல்கள் என்று சில இருக்கின்றன என்பதோ, அல்லது நாம் நகர்வுகளை எழுதிக்கொள்ள வேண்டும் என்பதோ அவனுக்கும் தெரியாது; எனக்கும் தெரியாது. நாங்கள் சும்மா விளையாடிக்கொண்டிருந்தோம்.
சமீபத்தில், சதுரங்கத்தைப் படிக்கவும் எழுதவும் கற்றுக்கொண்டு அதில் தேர்ச்சி பெற வேண்டும் என்று நான் முடிவு செய்தேன்.
ஆனால், சதுரங்கத்தைப் படிக்கவும் எழுதவும் கற்றுக்கொள்வதற்காகக் கிடைத்த எந்தவொரு நூலோ அல்லது குறிப்புகளோ எனக்குப் பிடிக்கவில்லைஅது மிகவும் சிக்கலானதாகவும், முழுமையாக வாசிப்பை மட்டுமே சார்ந்ததாகவும் இருந்தது.
என்னுடைய முறையானது, வாசித்தல், பேசுதல், எழுதுதல் மற்றும் காய்களைக் கைகளால் நகர்த்துதல் ஆகியவற்றை ஒன்றிணைக்கிறது.
மேலும், இது அவசியமான அறிவை எளிய பிரிவுகளாகப் பிரிக்கிறது: a) காய்களின் பெயர்கள், b) அவற்றின் இருப்பிடங்கள், c) நகர்த்தும் முறைகளின் எழுத்து வடிவங்கள், மற்றும் d) வாசித்தல் மற்றும் எழுதுதல் ஆகியவற்றுடன் விளையாடுவதையும் இணைக்கும் வகையில் a முதல் c வரையிலான கூறுகளை ஒருங்கிணைத்தல்.
என் வயதிலும் (70-ஐத் தாண்டிய நிலையில்) என்னால் இதை முழுமையாகக் கற்றுக்கொள்ள முடிந்ததென்றால், யாராலும் நிச்சயம் கற்றுக்கொள்ள முடியும்.

ஜீன் கெர்ன்ஸ் சின்க்ஃபீல்ட்

செயின்ட் லூயிஸ் சதுரங்க மன்றத்தின் இணை நிறுவனர்

அங்கீகாரம்

இத்திட்டத்திற்கு, செயின்ட் லூயிஸ் சதுரங்க மன்றம் (Saint Louis Chess Club) மற்றும் உலக சதுரங்கப் புகழரங்கம் (World Chess Hall of Fame) ஆகியவற்றின் ஊழியர்கள் முதல், கிராண்ட்மாஸ்டர்கள் முதல் ஆரம்பநிலை வீரர்கள் வரையிலான சதுரங்க வீரர்கள் எனப் பலரும் உதவினர். சதுரங்கப் பலகையின் கட்ட அமைப்புகள் குறித்து எனக்குக் கற்றுக்கொடுத்த என் பேரப்பிள்ளை லோகனுக்கும், அனைவரும் சதுரங்கம் விளையாட வேண்டும் என்று கருதும் என் கணவர் ரெக்ஸுக்கும் எனது சிறப்பு நன்றிகள்.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield பதிப்பு 10.
அனைத்து உரிமைகளும் பாதுகாக்கப்பட்டவை.
வெளியீட்டாளரிடமிருந்து எழுத்துப்பூர்வ அனுமதி பெறாமல், இந்நூலின் எந்தவொரு பகுதியையும் மறுபதிப்பு செய்யவோ, தகவல் மீட்டெடுப்பு அமைப்பில் சேமிக்கவோ, அல்லது இயந்திரம், மின்னணுவியல், ஒளிநகல், ஒலிப்பதிவு அல்லது வேறு ஏதேனும் வழிமுறைகள் வாயிலாகவோ, எந்த வடிவத்திலும் பரப்பவோ கூடாது.

World Chess Hall of Fame
4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108
worldchesshof.org
காங்கிரஸ் நூலகக் கட்டுப்பாட்டு எண்: 2019904789
ISBN: 978-0-9981536-1-2

பல சதுரங்க வீரர்கள் சதுரங்கத்தைப் படிக்கவும் எழுதவும் முடியாது.

இது சதுரங்கத்தில் முன்னேறுவதற்கான ஒரு தடையாகும். ஆனால் இதை கற்றுக்கொள்வது கடினமல்ல. கற்க வேண்டிய நான்கு படிகள்: a) சதுரங்க கல்லுகளுக்கான எழுத்துக்கள் b) சதுரங்க பலகையின் இடங்கள் c) சதுரங்கத்தில் உள்ள சிறப்பு வகை நகர்வுகள் d) **a–c** ஆகியவற்றை இணைத்து ஆட்ட நகர்வுகளை எழுதவும் படிக்கவும் செய்வது.

நீங்கள் செய்ய வேண்டிய பணிகள் !!!!

சதுரங்கத்தின் ஒவ்வொரு காயிற்கும் தனித்தனி பெயர்களும் எழுத்துக் குறியீடுகளும் வழங்கப்பட்டுள்ளன

படம் 1.

அரசன் (K) **அரசி (Q)** **கோட்டை (R)** **அமைச்சர் (B)** **குதிரை (N)**

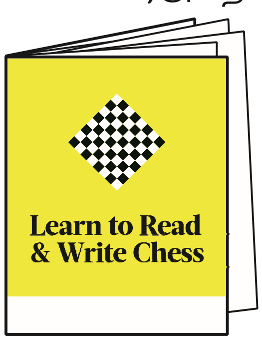
_________ ____ _________ ____ _________ ____ _________ ____ _________ ____

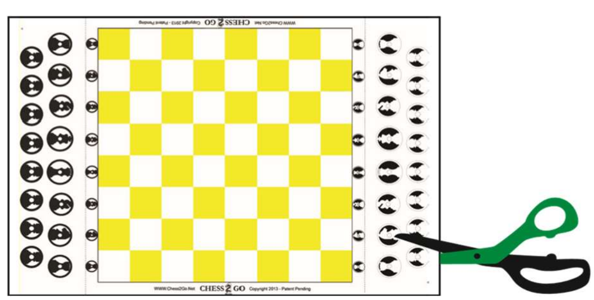
(1) **ஒவ்வொரு சதுரங்கக் காயிற்கும் உரிய பெயரும் எழுத்துக் குறியீடும் எழுதி குறிப்பிடுக.** *(சிப்பாய் காயிற்கு எழுத்துக் குறியீடு வழங்கப்படவில்லை)*

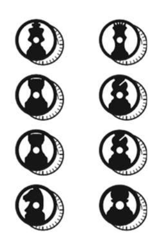
(2) **காகிதத்தால் தயாரிக்கப்பட்ட சதுரங்கப் பலகையை** (மையப் பகுதியில்) **வெட்டி பிரித்தெடுக்கவும்.**

(3) **ஒவ்வொரு முக்கிய சதுரங்கக் காயின் மீது அதற்குரிய எழுத்துக் குறியீட்டை (K, Q, B, N அல்லது R) எழுதுக.**

(4) **சதுரங்கக் காய்களை ஒவ்வொன்றாக தனித்தனியாக வெட்டி எடுக்கவும்.**
தேவைப்பட்டால், அவற்றை பாட்டில் மூடிகள் போன்ற பொருட்களில் ஒட்டி நிலைநிறுத்தலாம்.





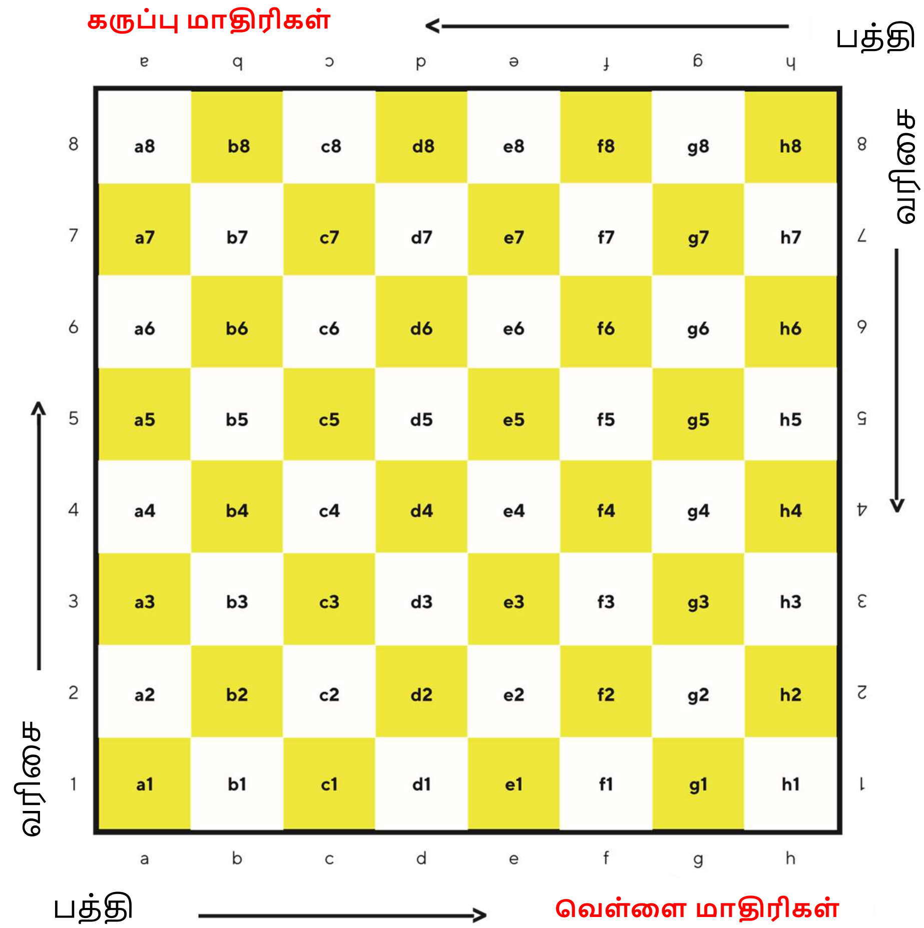


© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

சதுரங்கப் பலகைகளில் கோப்புகள், வரிசைகள் மற்றும் இடங்கள் உள்ளன

சதுரங்கப் பலகைகளில் கோப்புகள் (**Files – a, b, c, d, e, f, g, h)** மற்றும் வரிசைகள் (**Ranks – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)** உள்ளன. மொத்தமாக **8** கோப்புகளும் **8** வரிசைகளும் இணைந்து **64** நிலைப்பாடுகள் (இடங்கள்) அமைந்துள்ளன. ஒவ்வொரு நிலைப்பாடும் அதற்குரிய கோப்பு எழுத்தும் வரிசை எண்ணும் கொண்டு குறிக்கப்படுகிறது; எடுத்துக்காட்டாக **a1** அல்லது **h7.**

படம் 2. கோப்பு, வரிசை மற்றும் இடம் பெயர்களுடன் பலகையின் படம்



(5) காகித சதுரங்கப் பலகையில் நெடுவரிசை எழுத்துக்களையும் (a-h) மற்றும் கிடைவரிசை எண்களையும் (1-8) **எழுதவும்**

பத்தி — a,b,c,d,e,f,g,h   வரிசை — 1,2,3,4,5,6,7,8   படம் 2-ஐப் பார்த்துச் சரிபார்க்கவும்.

(6) சதுரங்கப் பலகையின் ஒவ்வொரு கட்டத்திலும் அதன் பெயரைக் **குறிப்பிடவும்.** உதாரணமாக: a1, a2... h8. படம் 2-ஐப் பார்த்துச் சரிபார்க்கவும்

(7) ஒவ்வொரு கட்டத்தையும் **சுட்டிக்காட்டி** அதன் இடத்தை தமிழில் **சொல்லுங்கள்.** உதாரணமாக: f6

(8) பலகையில் ஐந்து காய்களை **வைக்கவும்**. அதன் எழுத்து மற்றும் இடத்தை **சொல்லுங்கள்.** உதாரணமாக:Ra1

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

(9) சதுரங்கப் பலகையில் காய்களை அமைத்துக்கொள்ளுங்கள்.

காயங்களின் நிலைகள், காயத்தின் குறியீட்டையும் (சிப்பாய்களைத் தவிர) அதன் இருப்பிடத்தையும் கொண்டிருக்கும்; சிப்பாய்கள் அவற்றின் இருப்பிடத்தை மட்டுமே கொண்டிருக்கும். உதாரணமாக, e6 கட்டத்தில் உள்ள ராஜா Ke6 என குறிக்கப்படும்; g2 கட்டத்தில் உள்ள சிப்பாய் g2 என குறிக்கப்படும்.

9a காகிதத்தில் காய்களின் நிலைகளை **அமைத்து,**
அவற்றைச் **சொல்லுங்கள்**.
பின்னர் சதுரங்கப் பலகையில் அமைத்து, நிலைகளை **எழுதுங்கள்**.

வெள்ளை Ra1,Nb1,Bc1,Qd1,Ke1,Bf1,Ng1,Rh1

எழுதுக ______________

வெள்ளை சிப்பாய்கள் a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2

எழுதுக ______________

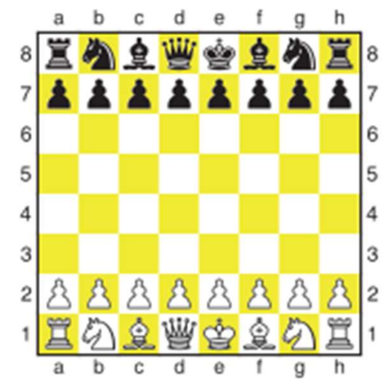
கருப்பு Ra8,Nb8,Bc8,Kd8,Qe8,Bf8,Ng8,Rh8

எழுதுக ______________

கருப்பு சிப்பாய்கள் a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

படம் 3a-ஐப் பார்க்கவும்

படம் 3a
ஆரம்ப நிலை



உதவிகரமான குறிப்புகள்

ராணி தன் நிறத்திலேயே நிற்கும்

வலதுபுறம் உள்ள யானை எப்போதும் வெள்ளைக் கட்டத்தில் இருக்கும்

9b காகிதத்தில் காய்களின் நிலைகளை **அமைத்து,** அவற்றைச் **சொல்லுங்கள்.** பின்னர் சதுரங்கப் பலகையில் அமைத்து, நிலைகளை **எழுதுங்கள்.**

வெள்ளை: Ra1, Nc3, Qd2, Ke1, Bf1, Ng1, Rh1

எழுதுக______________

வெள்ளை சிப்பாய்கள்: a2, b2, c2, d4, e5, f2, g2, h2

எழுதுக______________

கருப்பு: Ra8, Nb8, Bc8, Qe7, Ke8, Nd7, Rh8

எழுதுக______________

கருப்பு சிப்பாய்கள்: a7, b7, c7, d5, e6, f7, g7, h7

எழுதுக______________

படம் 3b-ஐப் பார்க்கவும்

படம் 3b

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

சிறப்பு வகையான சதுரங்க நகர்வுகள்

சதுரங்க நகர்வுகளுக்கு (குறிப்பீடுகளுக்கு) ஒரு நிலையான வரிசைமுறை உள்ளது; படம் 4-ஐப் பார்க்கவும். சதுரங்க நகர்வுகள், காய்களின் எழுத்துக்கள் (படம் 1), இடங்கள் (படம் 2), மற்றும் சிறப்புச் சின்னங்கள் மற்றும் குறிப்பீடுகளை (படம் 4) பயன்படுத்துகின்றன.

படம் 4. சதுரங்க நகர்வுகளுக்கான குறியீட்டு வரிசைமுறை.

சின்னம்	நகர்வின் பெயர்	குறிப்புகள்
	துண்டு கடிதம்	K, Q, R, B, அல்லது N க்குத் தேவை. (சிப்பாய் அல்ல)
	தொடக்க இடம்	அதே துண்டுகள் இறுதி இடத்திற்குச் செல்ல முடியுமானால், e.g. Ngf2, R1a3, cxd4
x	சிறைப்படுத்து	e.g. Nxa5, குதிரை a5, dxe7 ஆகிய இடத்தில் கைப்பற்றுகிறது. (சிப்பாய்)
	இறுதி இடம்	வேண்டும், e.g. d5 (சிப்பாய்) அல்லது Rf5; இறுதி இருப்பிடம்: f5-இல் உள்ள கோட்டை.
ep	பசந்த் வெட்டு	e.g. gxf6ep, g வரிசையில் உள்ள சிப்பாய்
=	அடகு பதவி உயர்வு	e.g. e8=Q, சிப்பாய் e8-க்கு நகர்ந்து, அரசியாக மாறுகிறது.
+	செக்	e.g. Bh3+, ஆயத்தன் h3-க்கு நகர்ந்து, அரசருக்குச் செக் வைக்கிறார்.
#அல்லது++	செக்மேட்	e.g. Qe7#, ராணி e7-க்கு நகர்கிறது; அரசர் முற்றுகையிடப்படுகிறார்.
	சிறப்பு நகர்வுகள்	**படம் 9-ஐப் பார்**
0-0	கோட்டை (ராஜா பக்கம்)	வெள்ளை: Kg1, Rh1f1 கருப்பு: Kg8, Rh8f8
0-0-0	கோட்டை (ராணி பக்கம்)	வெள்ளை: Kc1, Ra1d1 கருப்பு: Kc8, Ra8d8

(10) காகித சதுரங்கப் பலகையில் **நகர்வுகளைத் தொடங்கி விளையாடுங்கள். சொல்லிப்** பார்க்கும் உதாரணங்கள். எளிய விதி: குறியீட்டு வரிசையானது பேசப்படும் வார்த்தைகளைப் போலவே இருக்க வேண்டும்.
தொடங்குவதற்கான சாத்தியமான இடங்கள் அடைப்புக்குறிக்குள் () கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

சதுரங்க நகர்வுகளின் பொதுவான எடுத்துக்காட்டுகள்:

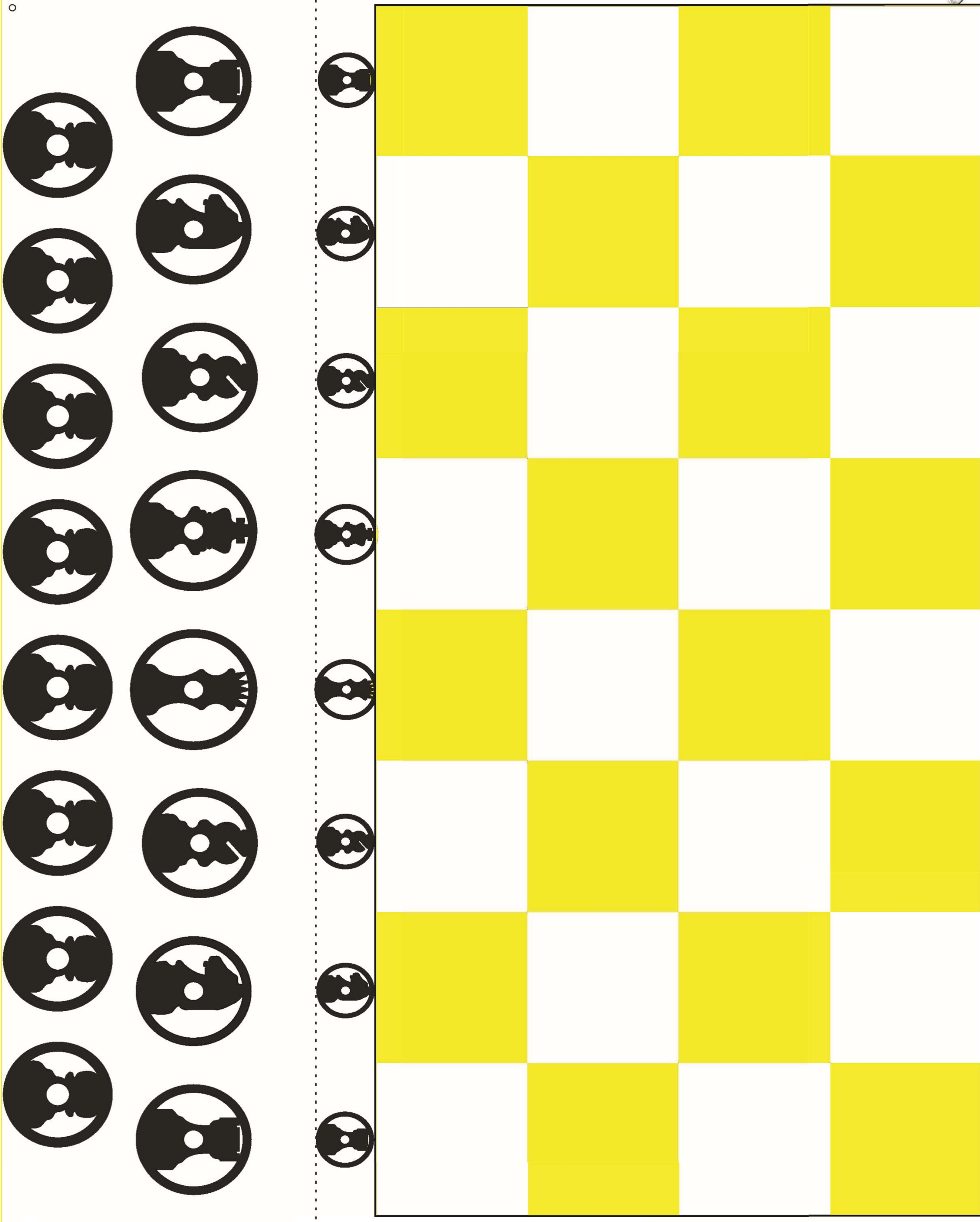
a4	சிப்பாய் a4 ஆம் இடத்திற்கு நகர்கிறது (e.g. a2-இல் தொடங்குகிறது)
g6	சிப்பாய் g6-க்கு நகர்கிறது (e.g. g5-இல் தொடங்குகிறது)
Bd2	மந்திரி d2-ஆம் இடத்திற்கு நகர்கிறது (e.g. c1-இல் தொடங்குகிறது)
Ne3	குதிரை e3-ஆம் இடத்திற்கு நகர்கிறது (e.g. g2-இல் தொடங்குகிறது)
Nxf2	குதிரை நிலை 1-இல் கைப்பற்றுகிறது(e.g. g4-இல் தொடங்குகிறது)
Dxe7	வரிசையில் உள்ள சிப்பாய் d, நிலை 2-இல் கைப்பற்றுகிறது(e.g. d6-இல் தொடங்குகிறது)
Ngf2 or N4f2	குதிரை g4-லிருந்து f2-க்கு நகர்கிறது. (தொடங்கும் இடம் (Start Location) தேவைப்பட்டால், 'g' வரிசை (g-file) அல்லது 4-வது கிடைவரிசையை (4th rank) சேர்க்கவும்.)
gxf5	g-பத்தியில் உள்ள சிப்பாய் f5-இல் வெட்டுகிறது, படம் 5-ஐப் பார்க்கவும் (சிப்பாய் வெட்டுகளுக்கு நெடுவரிசைப் பெயரைப் பயன்படுத்தவும்)
e8=Q	வெள்ளைக் காயின் e8-இல் பாய்ன் உயர்வு (Pawn promotion), ராணியாக மாற்றப்படுகிறது (எ.கா. e7-இல் தொடங்குகிறது), படம் 7-ஐப் பார்க்கவும்.
Bh3+	அமைச்சர் h3-க்கு நகர்கிறது, செக்!
Qc2#	ராணி c2-விற்கு நகர்கிறது, செக்மேட், படம் 8b-ஐப் பார்க்கவும்.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

PULL OUT PAPER CHESSBOARD

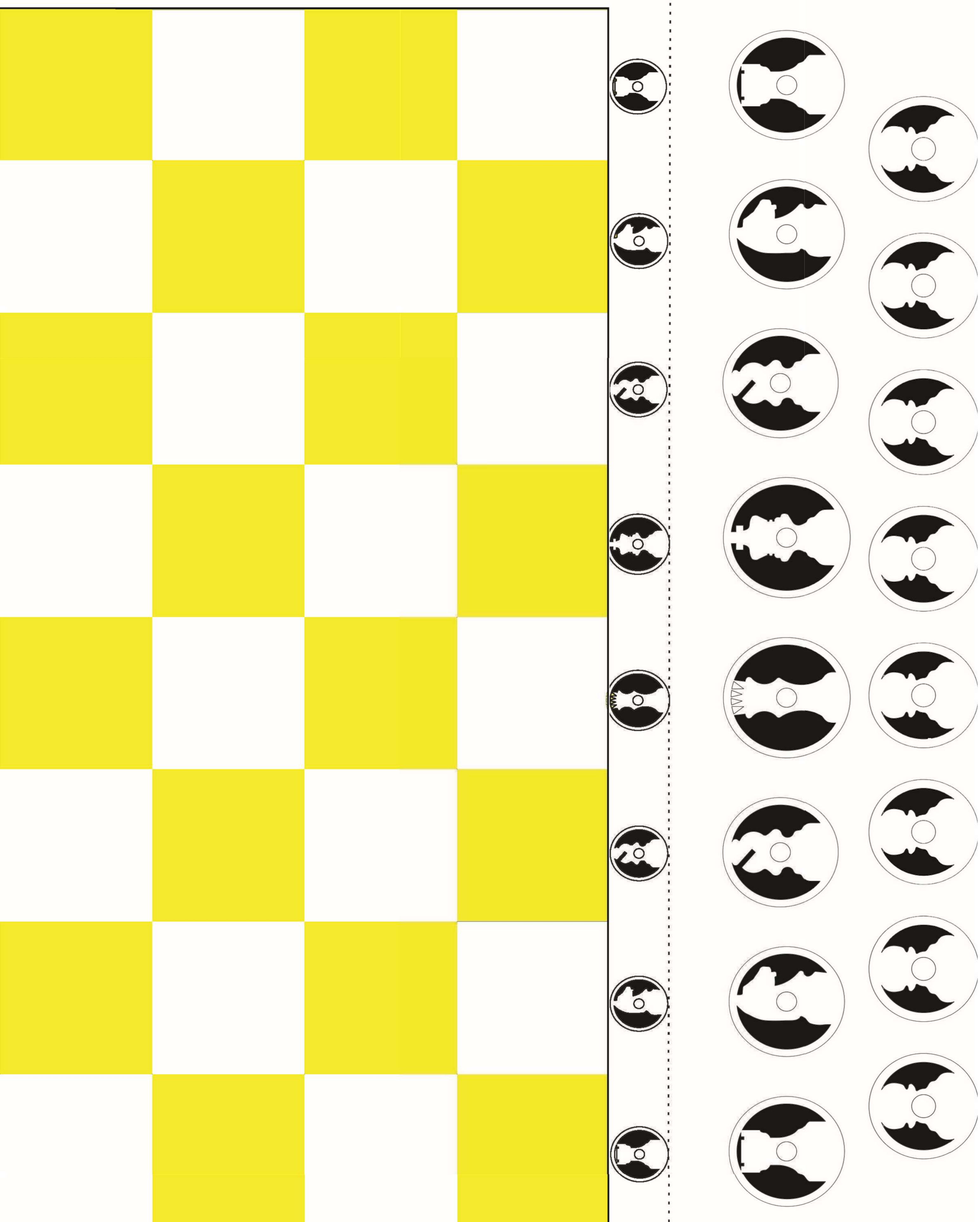
© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

2GO Copyright 2013 - Patent Pending



CHESS WWW.Chess2Go.Net

CHESS WWW.Chess2Go.Net



2 GO Copyright 2013 - Patent Pending

PULL OUT PAPER CHESSBOARD

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

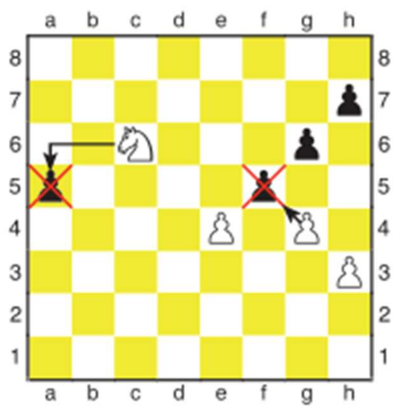
11) காகிதச் சதுரங்கப் பலகையில் காய்களை **அமைத்தல், நகர்வை அறிவித்தல் மற்றும் நகர்த்தல்** சதுரங்கப் பலகையில், சதுரங்க நகர்வுகளின் ஒவ்வொரு உதாரணத்தையும் விளையாடிப் பாருங்கள்.

12) படங்கள் 5-9-க்குக் கீழே உள்ள வரியில் சதுரங்கக் குறியீட்டை **எழுதுங்கள்**.

படங்கள் 5–9. பலகையில் மேற்கொள்ளப்படும் சிறப்பு வகையான நகர்வுகளுக்கான எடுத்துக்காட்டுகள்.

5. கைப்பற்றல் x சிப்பாய் x

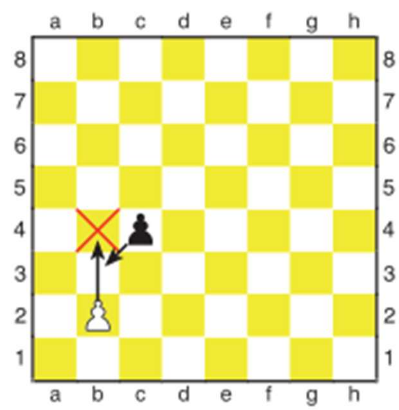
Nxa5
gxf5 (குறிப்பு: இரண்டு சிப்பாய்கள் நகர முடியும்.)



எழுது ____ ______

6. En passent ep

வெள்ளை b4-க்கு நகர்கிறது. கருப்பு b4-ஐக் கைப்பற்றி b3-க்கு நகர்கிறது: cxb3ep

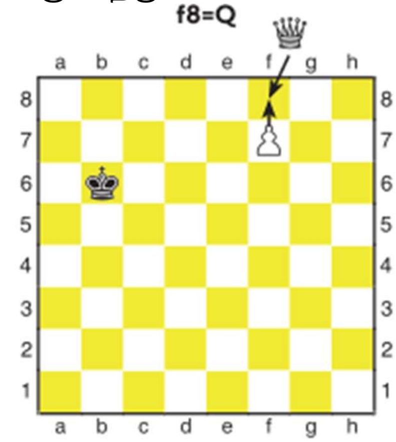


எழுது _____ ______

7. சிப்பாய் பதவி உயர்வு பெறுகிறது =

சிப்பாய் f8-க்கு நகர்ந்து, பின்னர் அரசியாக மாறுகிறது.

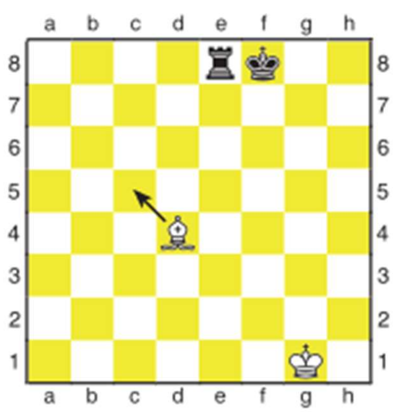
f8=Q



எழுது _____ ______

8a.செக் +

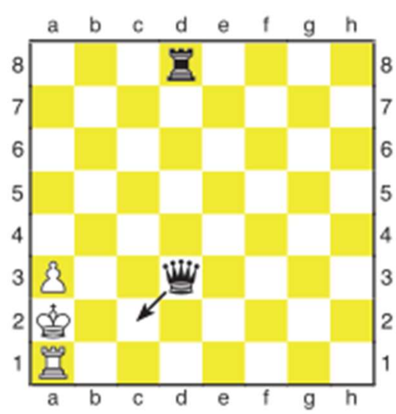
Bc5+



எழுது _____ ______

8b. செக்மேட் #

Qc2#



எழுது _____ ______

9.கோட்டையிடல்

ராணிப் பக்கம்: 0-0-0
அரசர் பக்கம்: 0-0-0

எழுது ______ _______

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

சதுரங்க நகர்வுகளை எழுதுவதும் படிப்பதும்

எழுதப்பட்ட குறிப்புகளை (நகர்வுகள்) உபயோகம் செய்து ஒரு ஆட்டம் விளையாட நேரம்.

(13) பின்வரும் ஆட்டத்தை உங்கள் காகித சதுரங்க பலகையில் விளையாடுங்கள்

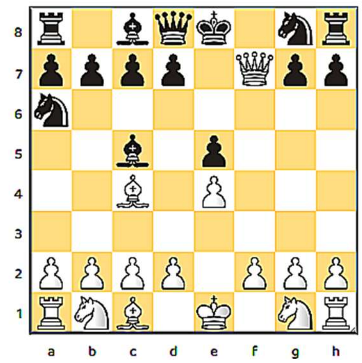
தொடக்க நிலையை (படம் 3a) பயன்படுத்துங்கள். இறுதி நிலையை படம் 11ஐ வைத்து சரிபாருங்கள்.

படம் 10

ஸ்காலர்ஸ் மேட்

	வெள்ளை	கருப்பு
1.	e4	e5
2.	Bc4	Bc5
3.	Qh5	Na6
4.	Qxf7#	1-0

படம் 11



(14) நண்பருடன் ஒரு சதுரங்க ஆட்டத்தை விளையாடுங்கள்

ஒரு ஆட்ட தாளில் நகர்வுகளை எழுதிவைத்துக்கொள்ளுங்கள். ஆட்ட தாளுக்கு எடுத்துக்காட்டு அடுத்த பக்கத்தில் உள்ளது. உங்கள் நண்பர்ட்டின் ஆட்ட தாள் உங்களது போலவே இருக்கிறதா என்று 4 நகர்வுகளுக்குப்பின் சரிபாருங்கள். ஆட்டத்தை முடிவுசெய்யுங்கள்.

(15) உங்கள் ஆட்ட தாள் வைத்து ஆட்டத்தை மறுபடியும் விளையாடுங்கள்

உங்கள் ஆட்டத்தை மறுபடியும் விளையாட முடிகிறதா?

(16) நண்பருடன் ஒரு சதுரங்கம் விளையாடுங்கள்

வெள்ளையாகவும் கருப்பாகவும் விளையாடுங்கள். 4 நகர்வுகளுக்கு ஒரு முறை ஆட்ட தாளை சரிபாருங்கள். உங்கள் அட்டா தாளை ஆட்டத்தை மறுபடியும் விளையாட முடிகிறதா?

(17) பின்வரும் ஆட்டத்தை விளையாடுங்கள்

தொடக்க நிலையை பயன்படுத்துங்கள். வடிவம்: நகர்வு எண், வெள்ளையின நகர்வு, கருப்பின் நகர்வு.

1. e4 e5   2. Nf3 Nc6   3. Bb5 a6   4. Ba4 b5   5. Bb3 Nf6

(18) மற்றொருவருக்கு சதுரங்க நகர்வுகளை எழுதவும் படிக்கவும் கற்றுக்கொடுங்கள்

வாழ்த்துகள்! இப்பொழுது உங்களுக்கு சதுரங்க நகர்வுகளை எழுதவும் படிக்கவும் தெரியும். மேலும் சிறப்பாக விளையாட நிறைய ஆட்டங்களை விளையாடி குறித்துவைத்துக்கொள்ளுங்கள். புத்தகங்களில் இருக்கும் ஆட்டங்களையும் விளையாடி பாருங்கள்.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
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 DRAW BLACK WON

SIGNATURE SIGNATURE

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
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 DRAW BLACK WON

SIGNATURE SIGNATURE

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
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 DRAW BLACK WON

SIGNATURE	SIGNATURE

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
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 DRAW BLACK WON

SIGNATURE	SIGNATURE

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

சதுரங்கப் ஆசிரியர்களுக்கான விளையாட்டுகள்

சதுரங்கக் குறியீட்டைக் கற்றுக்கொள்வதற்கான ஜீனின் விளையாட்டுகள்

1. காயின் பெயர் — K,Q,B,N,R மற்றும் P எழுத்துக்கள்.

அ. காயைக் காட்டவும், குழந்தைகள் எழுத்துக்களைச் சொல்வார்கள்
ஆ. காயின் எழுத்துப் பெயரைச் சொல்லவும், குழந்தைகள் சரியான காயை எடுப்பார்கள்.
இ. காயைக் காட்டவும், குழந்தைகள் எழுத்தை எழுதுவார்கள். மிக அதிக சரியான பதில்களை அளித்த குழந்தையே வெற்றியாளர்)

2. இடங்களின் பெயர்கள் — a,b,c,d,e,f,g,h; 1-8

அ. சதுரங்கப் பலகையில் இடத்தைக் காட்டவும், குழந்தைகள் இடத்தைக் சொல்வார்கள் (எடுத்துக்காட்டு d3)
ஆ. சதுரங்கப் பலகையில் இடத்தைக் காட்டவும், குழந்தைகள் இடத்தை எழுதுவார்கள் (எடுத்துக்காட்டு a4). மிக அதிக சரியான பதில்களை அளித்த குழந்தையே வெற்றியாளர்
இ. இடத்தின் பெயரைச் சொல்லவும், குழந்தைகள் காயை பலகையில் வைப்பார்கள்.
ஈ. இடத்தின் பெயரைச் சொல்லவும், குழந்தைகள் அது வெள்ளையா அல்லது கருப்பா என்று சொல்வார்கள்.
உ. கருப்பு மற்றும் வெள்ளை காய்களுக்கான எழுதப்பட்ட இடங்களின் பட்டியலைக் காட்டுங்கள், குழந்தைகளே அனைத்துக் காய்களையும் பலகையில் வைக்கவும். ஒரு நிலையை அமைக்கப் பயன்படுத்தவும். வெற்றியாளர் சரியான இடங்களுடன் வேகமாகச் செயல்படுபவர்

3. நகர்வின் பெயர் - கைப்பற்றுதல்(x), கோட்டை(0-0,0-0-0), என் பாஸன்ட், செக்(+), இறுதி முற்றுகை(++)

அ. நடவடிக்கைகள் சார்ந்த பெயர்ப் பட்டியலைக் காட்டுங்கள், குழந்தைகள் குறியீட்டை எழுதுவார்கள். வெற்றியாளர் வேகமாகவும் சரியாகவும் செயல்படுபவர்
ஆ. ஒரு நகர்வை விளையாடுங்கள், குழந்தைகள் நகர்வுக் குறியீட்டை உரக்கக் கூறுவார்கள்.
இ. பல நகர்வுகளை விளையாடுங்கள், குழந்தைகள் நகர்வுக் குறியீட்டை எழுதுவார்கள். அனைத்தும் சரியாக வைத்தவர், வெற்றியாளர்

4. ஆட்ட நகர்வுகள் - காய், இடம், நகர்வு, மற்றும் இடம் ஆகியவற்றின் குறியீடு.

அ. ஒரு நகர்வை விளையாடுங்கள், ஒவ்வொரு குழந்தையும் (காய், இடம், நகர்வு, இடம்) குறியீட்டை கூறுவார்கள்.
ஆ. பல நகர்வுகளை அல்லது ஆட்டத்தை விளையாடுங்கள், குழந்தைகள் முழுமையான குறியீட்டை எழுதுவார்கள்,
(அனைத்தும் சரியாக யார் எழுதியிருந்தாரோ, அவர் வெற்றியாளர்)
இ. ஆட்ட நகர்வுகளை காட்டுங்கள், குழந்தைகள் பலகையில் நகர்வுகளை விளையாடுவார்கள். வெற்றியாளர் குறைந்த நேரத்தில் சரியான இறுதி நிலையை அடைந்தவர்

வெற்றியாளர்களின் முடிவுகளைச் சரிபார்க்க 1c, 2b, 2e, 3a, 3c, 4b, 4c ஆகியவற்றுக்கான ஆசிரியர் தயாரிப்புப் பட்டியல்கள் தேவைப்படுகின்றன. சிறு குழந்தைகள் குறியீடுகளை எழுதுவதிலும், விரைவாகப் படிப்பதிலும் மெதுவாக இருக்கலாம். எனவே, 1a, 1b, 2a, 2c, 2d, 3b, 4a என வரம்பிடலாம்.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

“எந்தவொரு சதுரங்க வீரரும் சதுரங்கத்தை வாசிக்கவும் எழுதவும் கற்றுக்கொள்ள இந்தப் புத்தகம் உதவும். பெற்றோர்களுக்கும் பயிற்சியாளர்களுக்கும் இது ஒரு சிறந்த வளமாகவும் திகழ்கிறது. இதை நான் இளவயதிலேயே கற்றுக்கொண்டிருக்க வேண்டும் என்று விரும்புகிறேன்.”

—டோனி ரிச், நிர்வாக இயக்குனர், செயின்ட் லூயிஸ் சதுரங்க மன்றம்

“சதுரங்கம் கற்பதற்கு மிகவும் கடினமானது மற்றும் சிரமமானது என்ற ஒரு பெயர் உண்டு. அது உண்மையல்ல! சதுரங்கத்தை வாசிக்கவும் எழுதவும் நீங்கள் கற்றுக்கொள்ளும்போது, அது மிகவும் எளிதாகிவிடுகிறது. நான் எனது 4-வது வயதிலேயே வாசிக்கக் கற்றுக்கொண்டேன்.”

—கிராண்ட்மாஸ்டர் யாசர் செய்ராவன், நான்கு முறை அமெரிக்க சதுரங்க சாம்பியன் உல்ஃப், ஓய்வுபெற்ற தொடக்கப்பள்ளி ஆசிரியர்

“இந்தச் சிற்றேட்டை வகுப்பறையில் பயன்படுத்தி, குழந்தைகள் பின்வருவனவற்றை மேற்கொள்ள உதவலாம்:

அ) வாசிக்கவும், எழுதவும், வழிமுறைகளைப் பின்பற்றவும் கற்றுக்கொள்ளுதல்.

ஆ) வடிவங்களை அடையாளம் காணும் வகையில், இடஞ்சார் உணர்வை மேம்படுத்துதல்

இ) நினைவாற்றல் திறன்களையும், சிக்கல் தீர்ப்பதற்கான உத்திகளையும் வளர்த்துக்கொள்ளுதல் ”

—கேரன் வுல்ஃப், ஓய்வுபெற்ற இரண்டாம் வகுப்பு ஆசிரியர்

Saint Louis Chess Campus

saintlouischessclub.org | worldchesshof.org