

————— NAUČITE DA —————

# Čitate i zapisujete šah

by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield  
(Autor Jeanne Cairns Sinquefield)

Translated by GM Luka Budisavljević  
*Preveo Velemajstor Luka Budisavljević*

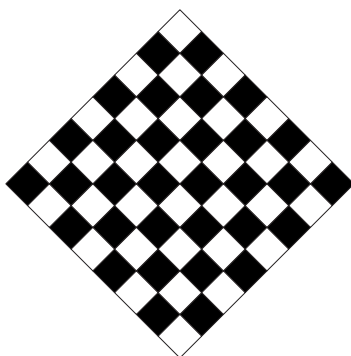
Moguće je igrati šah i bez znanja da čitate i zapisujete šah. Naučila sam da igram šah na tremu roditeljske kuće sa dedom. Ni on, ni ja nismo znali da postoje šahovske knjige ili da je potrebno pisati poteze. Mi smo samo igrali šah. Nedavno sam odlučila da postanem šahovski pismena.

Nisu mi se svideli štampani materijali koji su učili kako se čita i zapisuje šah. Suviše su kompleksni i bazirani samo na čitanju. Moj način sjedinjuje čitanje, izgovaranje, zapisivanje i pomeranje figura. I tako deli potrebno znanje na jednostavne blokove: a) nazivi figura b) pozicije na tabli c) zapisivanje različitih vrsta poteza i d) kombinaciju a) do c) da bi povezao igranje šaha, sa čitanjem i pisanjem.

Ako ja mogu postati šahovski pismena u svojim godinama (preko 70), svako može.

## **Jeanne Cairns Sinquefield**

Suosnivač Saint Louis Chess Club-a



## **Priznanja**

Ovaj projekat je potpomognut od strane mnogih, uključujući članove „Saint Louis Chess Club-a“, „World Chess Hall of Fame“, kao i šahista od velemajstora do početnika. Posebna zahvalnost mom unuku Loganu, koji me je naučio nazivima šahovskih polja, kao i mom suprugu Rexu, koji misli da svi treba da igraju šah.

---

© 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

ISBN: 979-8-9915806-1-8

# Mnogi šahisti ne umeju da čitaju i zapisuju šah

To predstavlja barijeru ka napretku u šahu, a nije teško naučiti. Četiri koraka da bi se naučilo su: a) Nazivi figura b) Pozicije na tabli c) Zapisivanje različitih vrsta poteza i d) Povezivanje od a) do c), da bi se čitali i zapisivali šahovski potezi.

## # ZADATAK ZA VAS!!!!

### Šahovske figure imaju svoje nazive i slova

Slika 1.



Kralj (K)

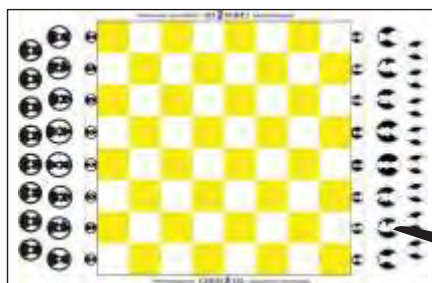
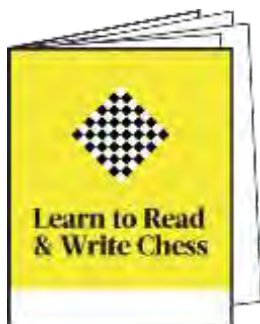
Dama (D)

Top (T)

Lovac (L)

Skakač (S)

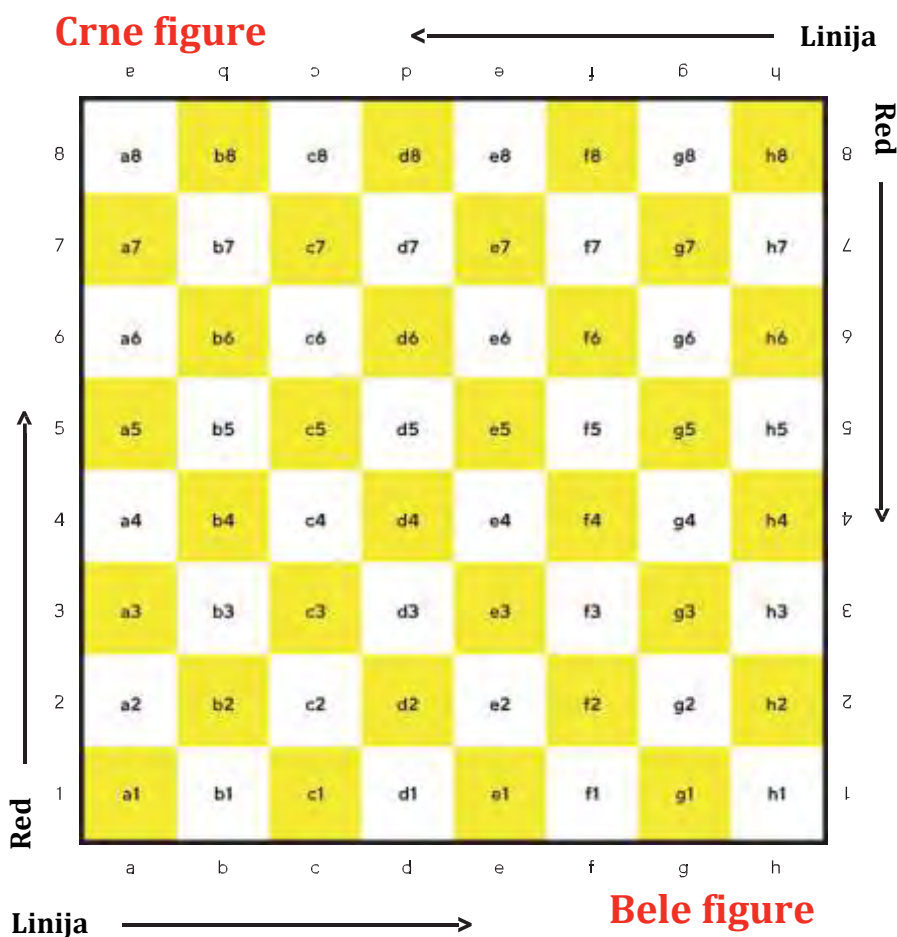
- (1) **ZAPIŠITE** naziv i slovo za svaku figuru (Pešak nema slovo).
- (2) **IZVADITE** papirnu šahovsku tablu (slika u sredini).
- (3) **ZAPIŠITE** slovo (K, D, L, S ili T) za svaku figuru.
- (4) **ISECITE** svaku šahovsku figuru (Možete je zalepiti za čep flaše i sl.).



# Šahovska tabla ima svoje linije, redove i polja

Na šahovskoj tabli postoje **linije (a, b, c, d, e, f, g, h)** i **redovi (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)**. Dakle, postoji 8 linija i 8 redova sa ukupno 64 polja. Polje se obeležava slovom linije i brojem reda u kom se nalazi, na primer: a1 ili h7.

**Slika 2. Šahovska tabla sa nazivima linija, redova i polja.**



- (5) **ZAPIŠITE** slova i brojeve kojima obeležavamo linije i redove  
Linije — a, b, c, d, e, f, g, h    Redove — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8    Proveriti na Slici 2.
- (6) **ZAPIŠITE** naziv svakog polja na šahovskoj tabli (svih 64).  
Npr. a1, a2 do h8. Proveriti na Slici 2.
- (7) **POKAŽITE** na svako polje i **IZGOVORITE** naziv polja, npr. f6.
- (8) **POSTAVITE** pet figura na tablu i **IZGOVORITE** slovo i naziv polja, npr. Ta1.

**(9) POSTAVITE figure i pešake na šahovsku tablu.**

Svaka pozicija se zapisuje slovom figure i poljem, osim za pešake za koje se upisuje samo polje. Npr. Kralj na e6 se piše Ke6. Pešak na g2 se piše g2.

**9a) POSTAVITE i IZGOVORITE poziciju na papirnoj šahovskoj tabli, a zatim ZAPIŠITE pozicije**

Beli Ta1, Sb1, Lc1, Dd1, Ke1, Lf1, Sg1, Th1

**ZAPIŠITE** \_\_\_\_\_

Beli pešaci a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

**ZAPIŠITE** \_\_\_\_\_

Crni Ta8, Sb8, Lc8, Dd8, Ke8, Lf8, Sg8, Th8

**ZAPIŠITE** \_\_\_\_\_

Crni pešaci a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

**ZAPIŠITE** \_\_\_\_\_

Proveriti na Slici 3.a

Slika 3.a  
Startna pozicija



**KORISNI SAVETI**

Dama na polje svoje boje

Top sa desne strane  
uvek na belo polje

**9b) POSTAVITE i IZGOVORITE poziciju na tabli, a zatim i ZAPIŠITE pozicije**

Beli Ta1, Sc3, Dd2, Ke1, Lf1, Sg1, Th1

**ZAPIŠITE** \_\_\_\_\_

Beli pešaci a2, b2, c2, d4, e5, f2, g2, h2

**ZAPIŠITE** \_\_\_\_\_

Crni Ta8, Sb8, Lc8, De7, Ke8, Sd7, Th8

**ZAPIŠITE** \_\_\_\_\_

Crni pešaci a7, b7, c7, d5, e6, f7, g7, h7

**ZAPIŠITE** \_\_\_\_\_

Proveriti na Slici 3.b.

Slika 3.b



## Specijalni simboli i tipovi šahovskih poteza

Šahovski potezi (notacija) imaju fiksni redosled, **Slika 4.** koristeći slova za figure (**Slika 1.**), polja (**Slika 2.**), specijalne simbole i notacije (**Slika 4.**).

### Slika 4. Redosled notacije šahovskih poteza

SIMBOL	NAZIV POTEZA	KOMENTAR
	Slovo za figuru koja igra	<b>Obavezno</b> za K, D, T, LiliS (ne za pešaka)
	Početno polje	Ako više figura može doći do istog polja (npr. Sgf2, T1a3, cxd4)
x	Uzimanje	npr. Sxa5, Skakač uzima na a5
	Krajnje polje	<b>Obavezno</b> , npr. d5 (pešak) ili Tf5, krajnje polje topa je f5
ap	An pasan	npr. gxf6ap, pešak sa g linije
=	Promocija pešaka	npr. e8=D, ide na e8, promoviše se u Damu
+	Šah	npr. Lh3+, Lovac ide na h3, šahira Kralja
#	Mat	npr. De7#, Dama ide na e7, matira Kralja
SPECIJALNI POTEZI		Vidi Sliku 9.
0-0	Mala Rokada	Beli: Kg1, Th1f1 Crni: Kg8, Th8f8
0-0-0	Velika Rokada	Beli: Kc1, Ta1d1 Crni: Kc8, Tad8

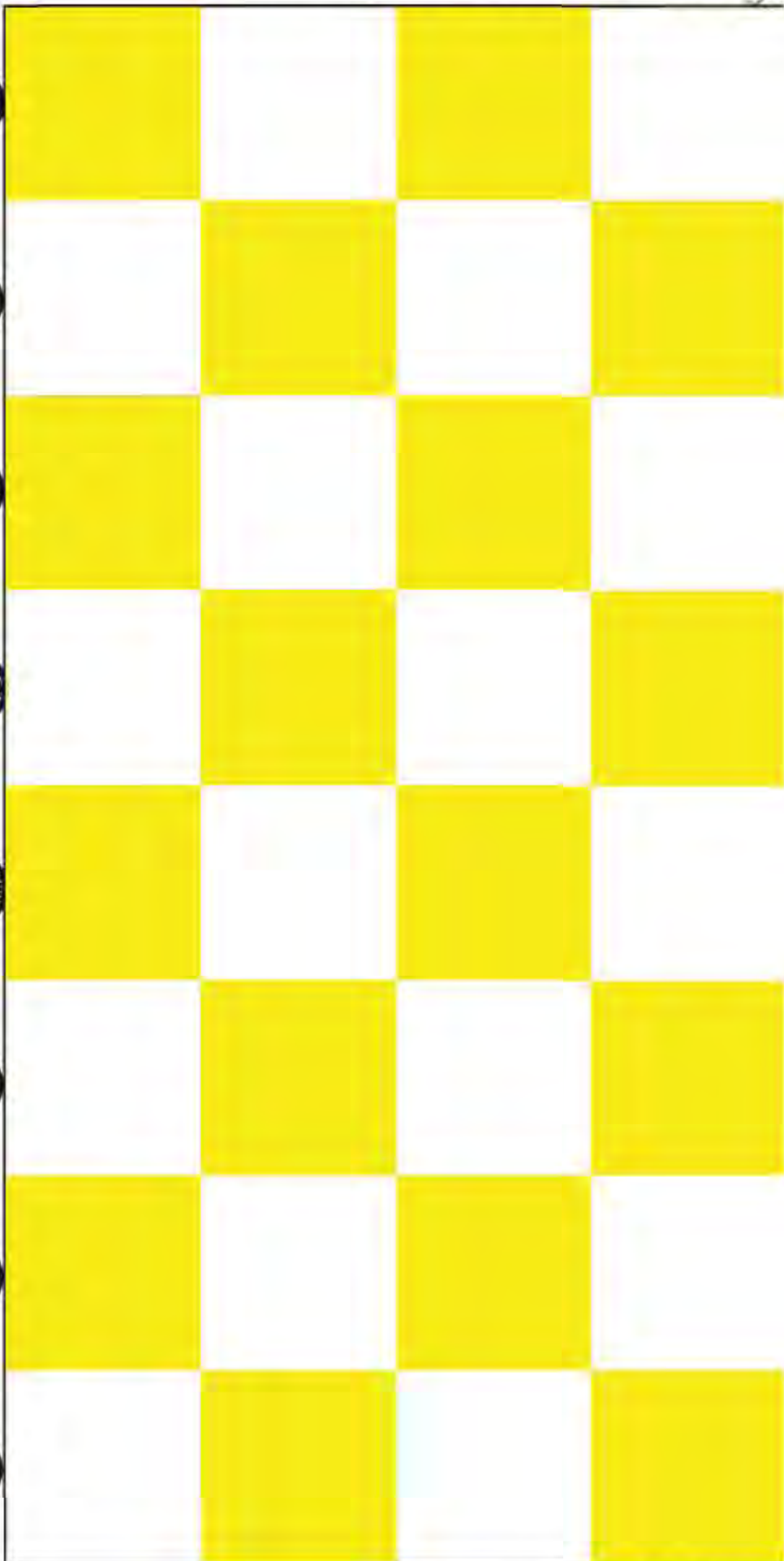
## (10) POČNI da IGRAŠ poteze na papirnoj tabli.

**IZGOVORI** primere. Jednostavno pravilo: redosled po kom se zapisuje, isti je kao i u govoru. Moguća početna polja su stavljena u zagrade ().

UOBIČAJENI PRIMERI ŠAHOVSKIH POTEZA			
a4	Pešak ide na polje a4 (npr. sa polja a2)	Sgf2	Skakač ide sa g4 na f2 (dodaj g liniju ili 4. Ili S4f2 red, ako je početno polje neophodno)
g6	Pešak ide na g6 (npr. sa polja g5)	gxf5	Pešak sa g linije uzima na f5, vidi Sliku 5. (koristi ime linije za uzimanje Pešakom)
Ld2	Lovac ide na polje d2 (npr. sa polja c1)	e8=D	Beli pešak se promoviše na e8 u Damu (npr. sa polja e7), vidi Sliku 7.
Se3	Skakač ide na polje e3 (npr. sa polja g2)	Lh3+	Lovac ide na h3, šah
Sxf2	Skakač uzima na f2 (npr. sa polja g4)	Dc2#	Dama ide na c2, mat, vidi Sliku 8.b
dxe7	Pešak sa d uzima na e7 (npr. sa polja d6)		

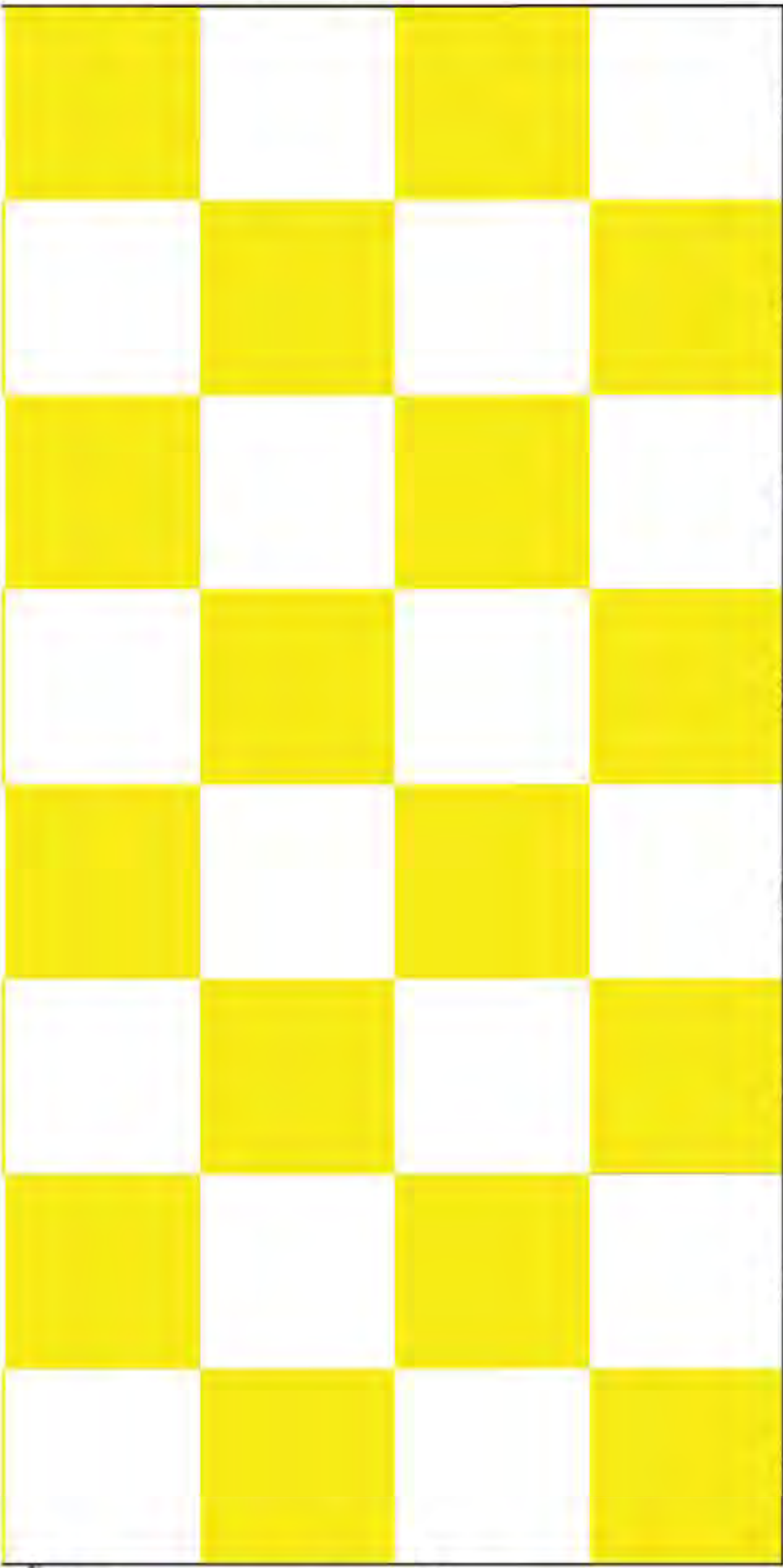
IZVUCI PAPIRNU ŠAHOVSKU TABLU

A diagram consisting of a horizontal line with two downward-pointing arrows at its ends, positioned below the text.



f





IZVUCI PAPIRNU ŠAHOVSKU TABLU

The text "IZVUCI PAPIRNU ŠAHOVSKU TABLU" is centered at the bottom of the page. From the left end of the text, a horizontal line extends to the left, then turns 90 degrees downward to form an arrowhead. Similarly, from the right end of the text, a horizontal line extends to the right, then turns 90 degrees downward to form an arrowhead.

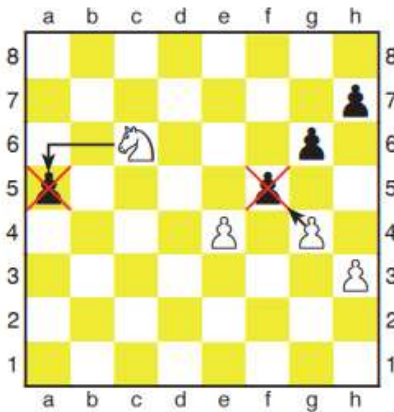
**(11) POSTAVI, IZGOVORI i ODIGRAJ** potez na papirnoj tabli.  
 Odigraj svaki primer šahovskog poteza na šahovskoj tabli.

**(12) ZAPIŠI** šahovsku notaciju na liniji ispod Slika 5-9.

**Slike 5-9. Primeri specijalnih tipova šahovskih poteza**

**5. Uzimanje x Pešak x**

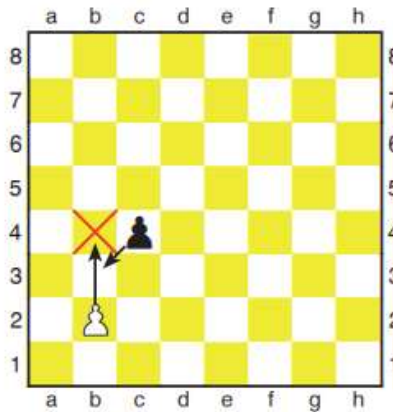
Sxa5  
 gxf5 (obradi pažnju da  
 2 pešaka mogu da odigraju)



**ZAPIŠI** \_\_\_\_\_

**6. An pasan ap**

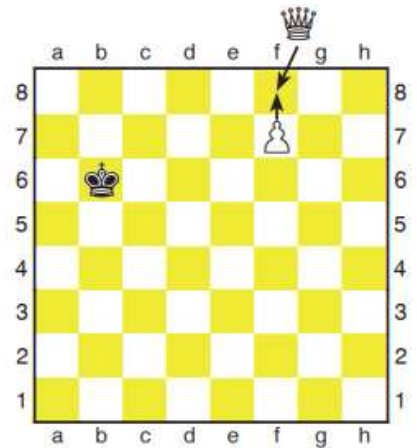
Beli igra b4.  
 Crni uzima b4 ide na b3  
 cxb3ap



**ZAPIŠI** \_\_\_\_\_

**7. Promocija pešaka =**

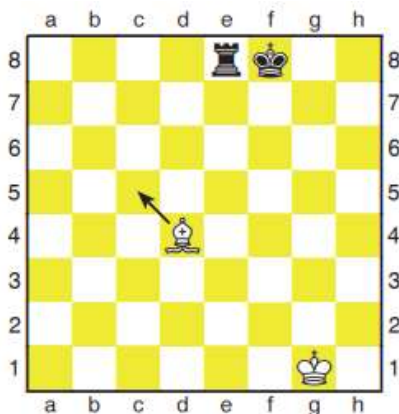
Pešak ide na f8,  
 promoviše se u Damu:  
 f8=D



**ZAPIŠI** \_\_\_\_\_

**8.a Šah +**

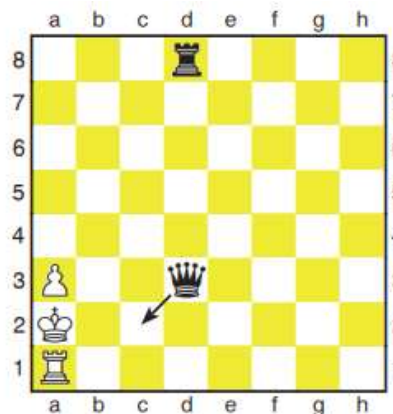
Lc5+



**ZAPIŠI** \_\_\_\_\_

**8.b Mat #**

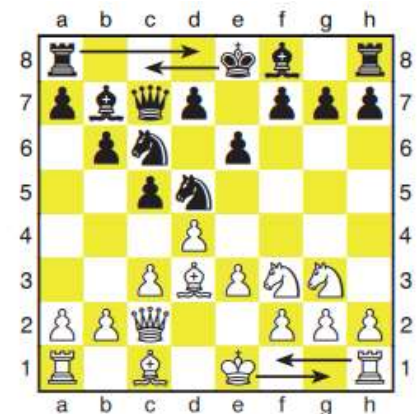
Dc2#



**ZAPIŠI** \_\_\_\_\_

**9. Rokada**

Velika: 0-0-0; Mala: 0-0



**ZAPIŠI** \_\_\_\_\_

## Zapisivanje i čitanje šahovskih poteza

Sada je vreme da igrate šahovske partije koristeći šahovsku notaciju.

**(13) ODIGRAJ** ovu partiju na šahovskoj tabli.

**KORISTI** početnu poziciju, Slika 3.a, uoči završnu poziciju Slika 11.

Slika 10.

### Školski Mat

BELI	CRNI
1. e4	e5
2. Lc4	Lc5
3. Dh5	Sa6
4. Dxf7#	

Slika 11.



**(14) ODIGRAJ** šahovsku partiju.

Zapiši poteze na formular. Pogledaj primere na sledećoj strani. Nakon četiri poteza proveri da li je i protivnik zapisao iste poteze. Završi partiju.

**(15) PONOVI** svoju partiju koristeći formular.

Da li si uspeo da ponoviš partiju?

**(16) ODIGRAJ** još šest partija zapisujući poteze na formular.

Igraj i kao beli i kao crni. Proveravaj zapisano svaka četiri poteza i ponovi partiju.

**(17) ODIGRAJ** poteze koristeći formular. **KORISTI** početnu poziciju.

Format zapisa u formular je: broj poteza, potez belog, potez crnog.

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 b5 5. Lb3 Sf6

**(18) NAUČI** još nekoga da čita i zapisuje šah.

Čestitamo! Sada umete da čitate i zapisujete poteze. Da biste napredovali u šahu, igrajte i zapisujte više partija. Takođe, pregledajte i tuđe šahovske partije iz knjiga.



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

TURNIR				DATUM	
KOLO	TABLA	SEKCIJA	KONTROLA VREMENA		
BELI			CRNI		
	BELI	CRNI		BELI	CRNI
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		
REZULTAT:		BELI POBEDIO	REMI	CRNI POBEDIO	
POTPIS			POTPIS		



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

TURNIR				DATUM	
KOLO	TABLA	SEKCIJA	KONTROLA VREMENA		
BELI			CRNI		
	BELI	CRNI		BELI	CRNI
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		
REZULTAT:		BELI POBEDIO	REMI	CRNI POBEDIO	
POTPIS			POTPIS		



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

TURNIR			DATUM		
KOLO	TABLA	SEKCIJA	KONTROLA VREMENA		
BELI		CRNI			
	BELI	CRNI		BELI	CRNI
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		
REZULTAT:		BELI POBEDIO	REMI	CRNI POBEDIO	
POTPIS			POTPIS		



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

TURNIR			DATUM		
KOLO	TABLA	SEKCIJA	KONTROLA VREMENA		
BELI		CRNI			
	BELI	CRNI		BELI	CRNI
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		
REZULTAT:		BELI POBEDIO	REMI	CRNI POBEDIO	
POTPIS			POTPIS		

# Igre za šahovske trenere

## Jenine igre za učenje šahovske notacije

- 1. Naziv figura — Slova K, D, L, S, T i Pešak.**
  - a. Pokažete figuru, deca izgovore slovo.
  - b. Izgovorite slovo za figuru, deca uzmu odgovarajuću figuru.
  - c. Pokažite figuru, deca zapišu slovo za tu figuru.  
Pobednik je onaj sa najviše tačnih odgovora.
- 2. Nazivi polja — a, b, c, d, e, f, g, h; 1-8**
  - a. Pokažite polje na tabli, deca izgovore naziv polja, npr. d3
  - b. Pokažite polje na tabli, deca zapišu polje, npr. a4. Pobednik je onaj sa najviše tačnih odgovora.
  - c. Izgovorite naziv polja, deca postave figuru na to polje.
  - d. Izgovorite naziv polja, deca kažu da li je belo ili crno polje.
  - e. Pokažite spisak zapisanih polja belih i crnih figura, deca treba da postave sve figure na polja. To ih uči postavljanje pozicije.  
Pobednik je onaj ko najbrže postavi tačnu poziciju.
- 3. Naziv poteza — uzimanje (x), rokada (0-0, 0-0-0), An pasan, šah (+), mat (++)**
  - a. Pokažite spisak naziva poteza, deca treba da ih zapišu. Pobednik je onaj ko najbrže tačno zapiše.
  - b. Odigrajte potez, deca treba da izgovore notaciju.
  - c. Odigrajte nekoliko poteza, deca treba da ih zapišu. Pobednik je onaj ko sve tačno zapiše.
- 4. Zapisivanje poteza partija — figura, pozicija, potez, polje i notacija.**
  - a. Odigrajte jedan potez, dete izgovara (figuru, polje, potez, polje).
  - b. Odigrajte nekoliko poteza ili celu partiju, dete zapisuje kompletnu notaciju, pobednik je onaj ko sve zapiše tačno.
  - c. Pokažite listu poteza u partiji, deca odigravaju poteze na tabli.  
Pobednik je onaj ko je najbrži, sa tačnom krajnjom pozicijom.

**Priprema trenera je potrebna za 1c, 2b, 2e, 3a, 3c, 4b, 4c, da bi se utvrdio pobednik. Mala deca mogu imati poteškoća sa brzim pisanjem i čitanjem. To ih može ograničiti na 1a, 1b, 2a, 2c, 2d, 3b, 4a.**

**“Ova knjiga će pomoći novim šahistima da nauče da čitaju i zapisuju šah. Ovo je takođe i alat za roditelje i trenere. Voleo bih da sam to znao kada sam bio mlad.”**

—Tony Rich, izvršni direktor, Saint Louis Chess Club

**“Šah ima reputaciju da je komplikovan i težak za učenje. Nije tako! Kada naučite da čitate i zapisujete šah, sve postaje mnogo lakše. Naučio sam da čitam sa 4.”**

—Velemajstor Yasser Seirawan, četvorostruki U.S. Chess Champion

**“Ova knjiga se može koristiti u učionici kao pomoć deci da:**

- a) Nauče da čitaju, pišu i prate uputstva.
- b) Povećaju sposobnost da prepoznaju prostor i slike.
- c) Razviju sposobnost pamćenja i strategije za rešavanje problema.”

—Karen Wulff, profesor u penziji



**Saint Louis Chess Campus**

[saintlouischessclub.org](http://saintlouischessclub.org) | [worldchesshof.org](http://worldchesshof.org)