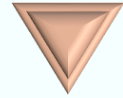
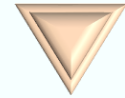
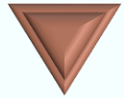
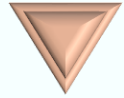




SATRANÇ ÖĞRENİYORUM - 1





ŞAH

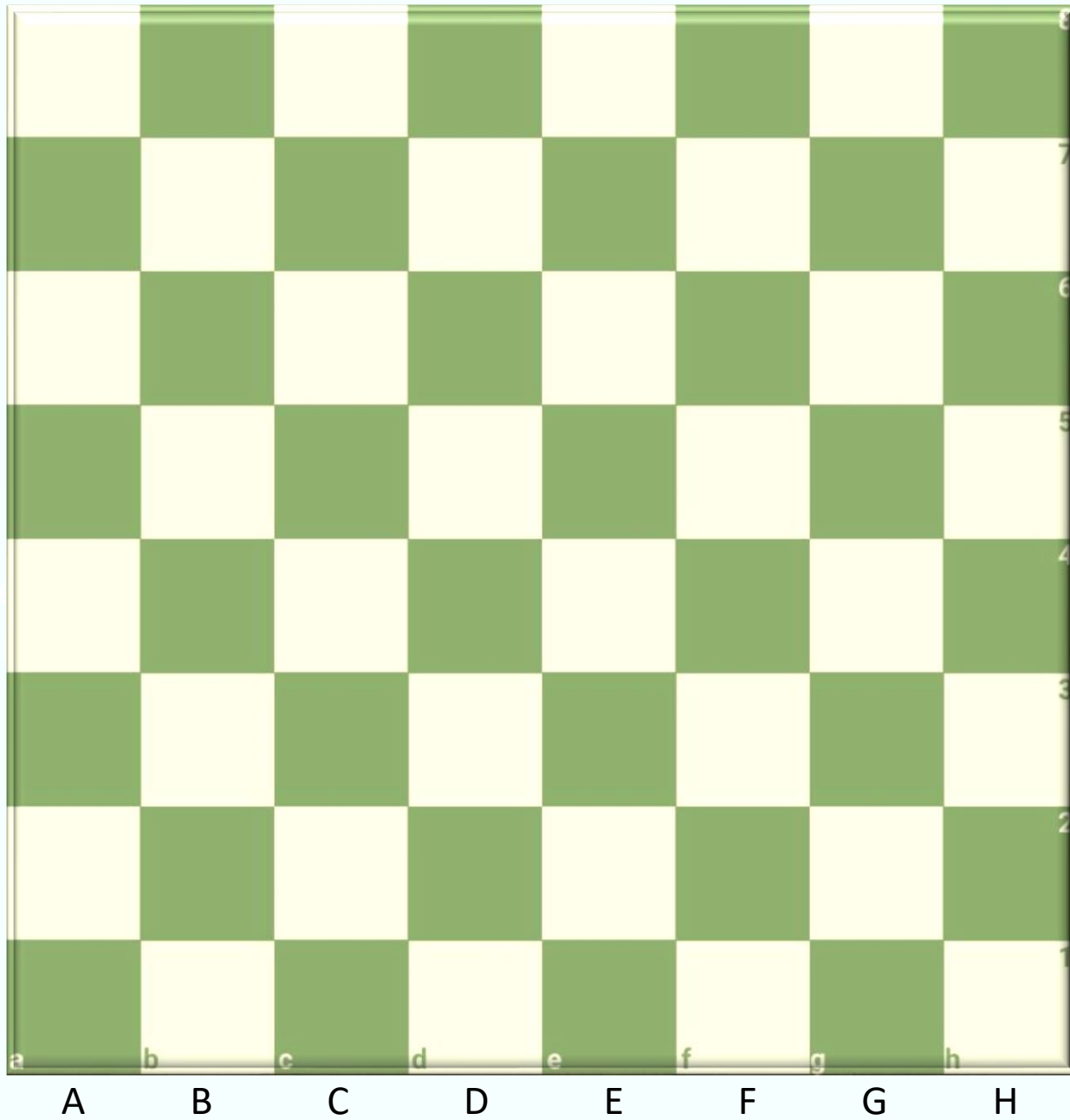
VEZİR

KALE

FİL

AT

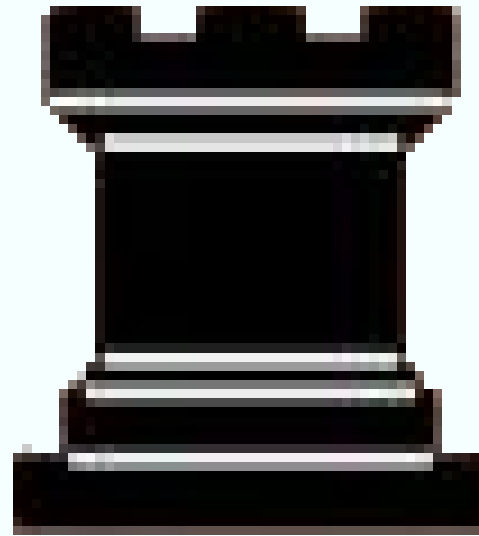
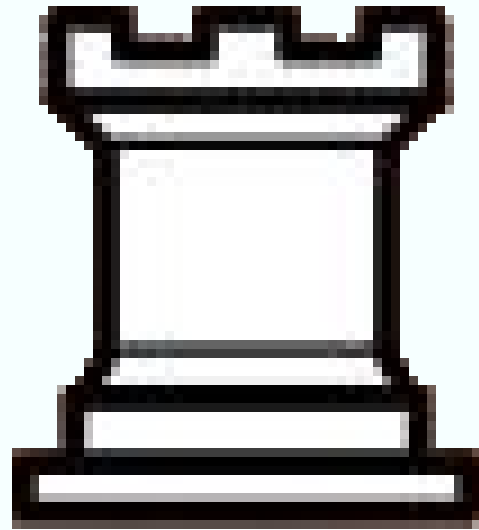
PİYON

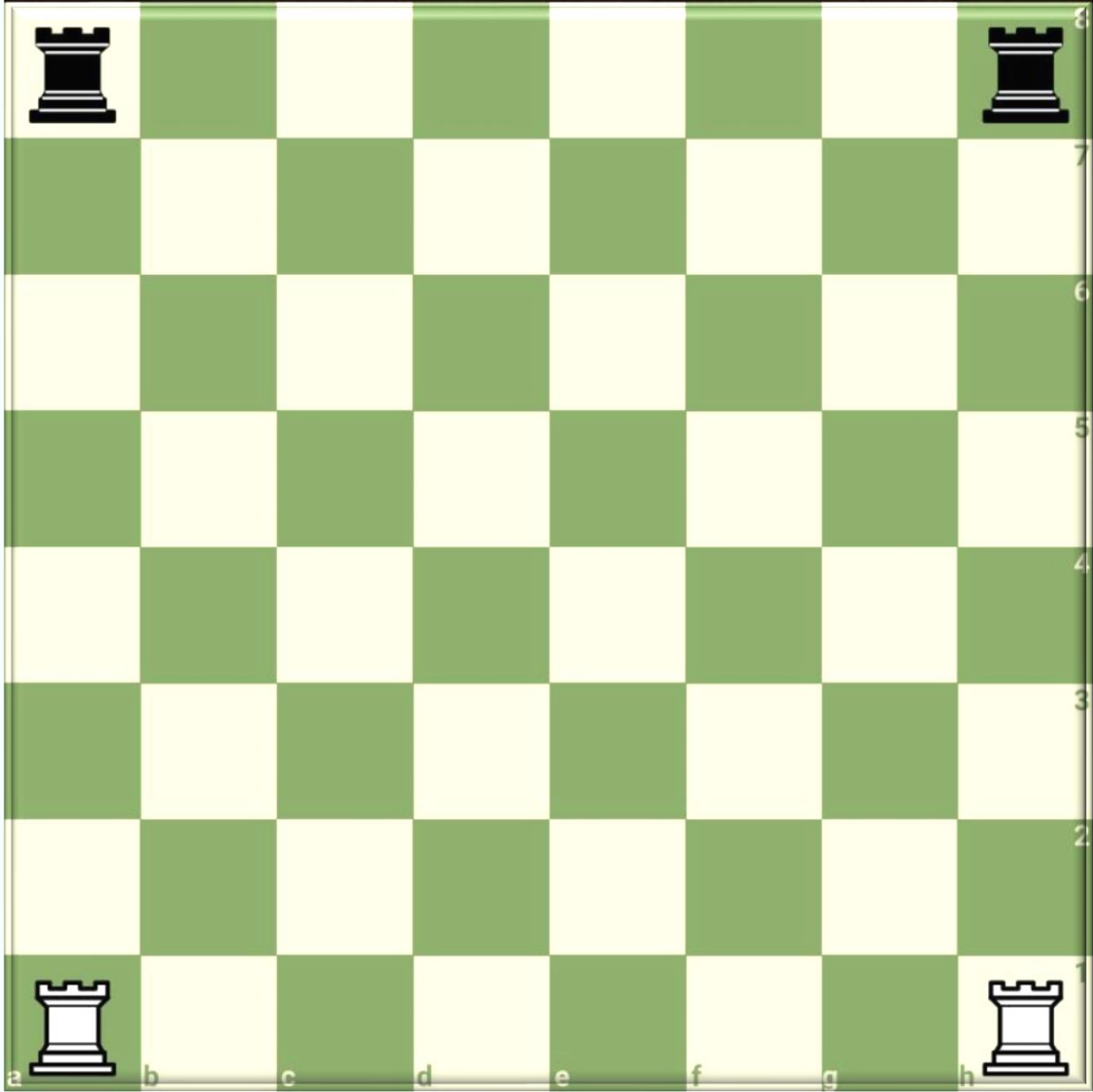


8
7
6
5
4
3
2
1

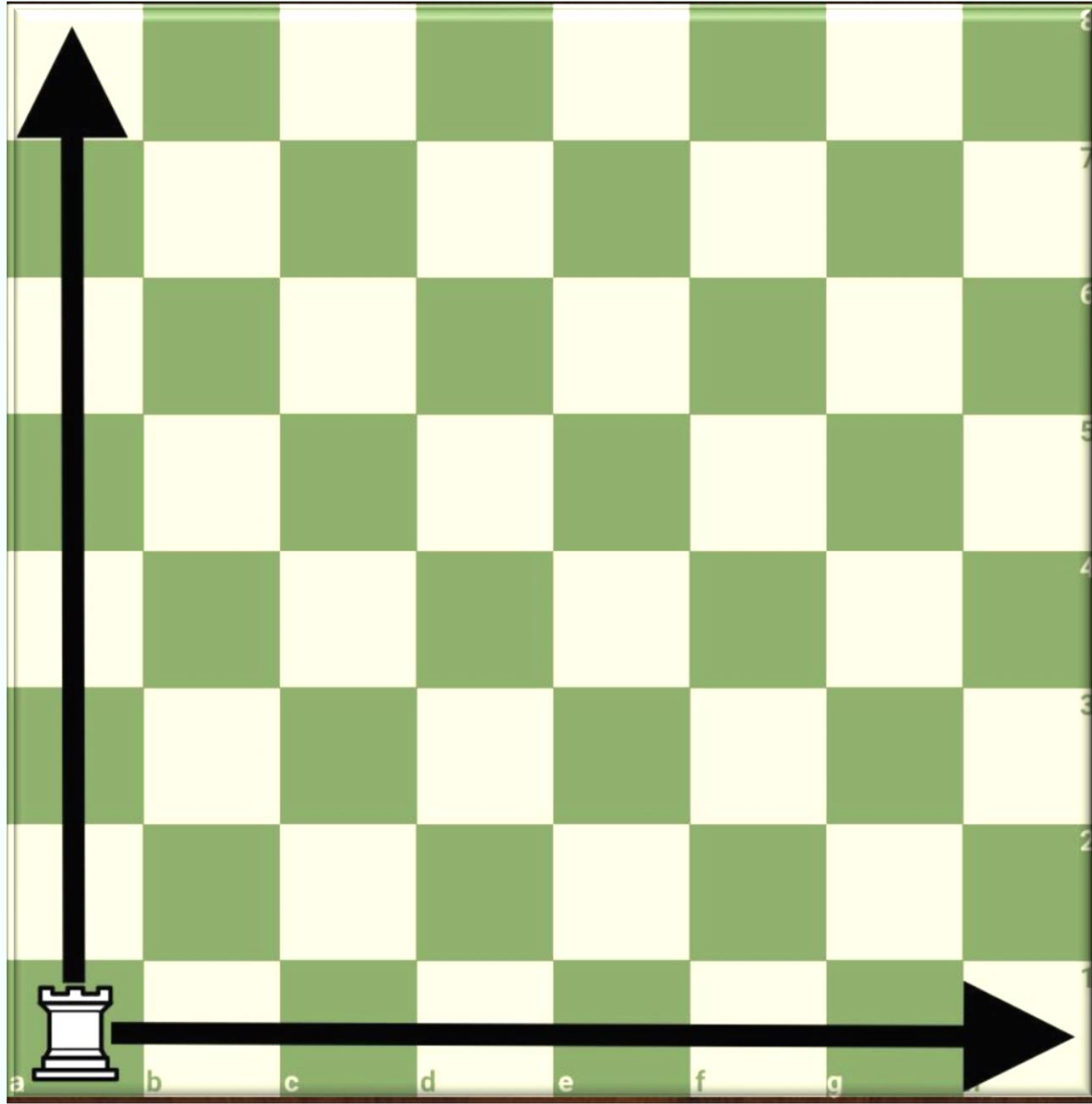
- Bu boş bir satranç tahtasıdır.
- Üzerinde 8'er kareden oluşan 8 yatay ve 8 dikey vardır. Dikey sıralar harflerle isimlendirilir. Yatay sıralar sayılarla isimlendirilir. Hepsi toplam 64 karedir.
- Karelerin yarısı bu tahtada kremdir. Tahtada daha açık renkte olan karelere **BEYAZ KARELER** denir. Karelerin diğer yarısı bu tahtada yeşildir. Tahtada daha koyu renkte olan karelere **SİYAH KARELER** denir.
- Sağ alt köşede beyaz kare varsa satranç tahtası doğru konumlandırılmıştır. Bu tahta da sağ alt kare beyaz olduğu için doğru biçimde yerleştirilmiştir.
- Satrançta oyuna her zaman beyaz taşları oynayan oyuncu başlar, ilk hamle hep beyazındır.

KALE

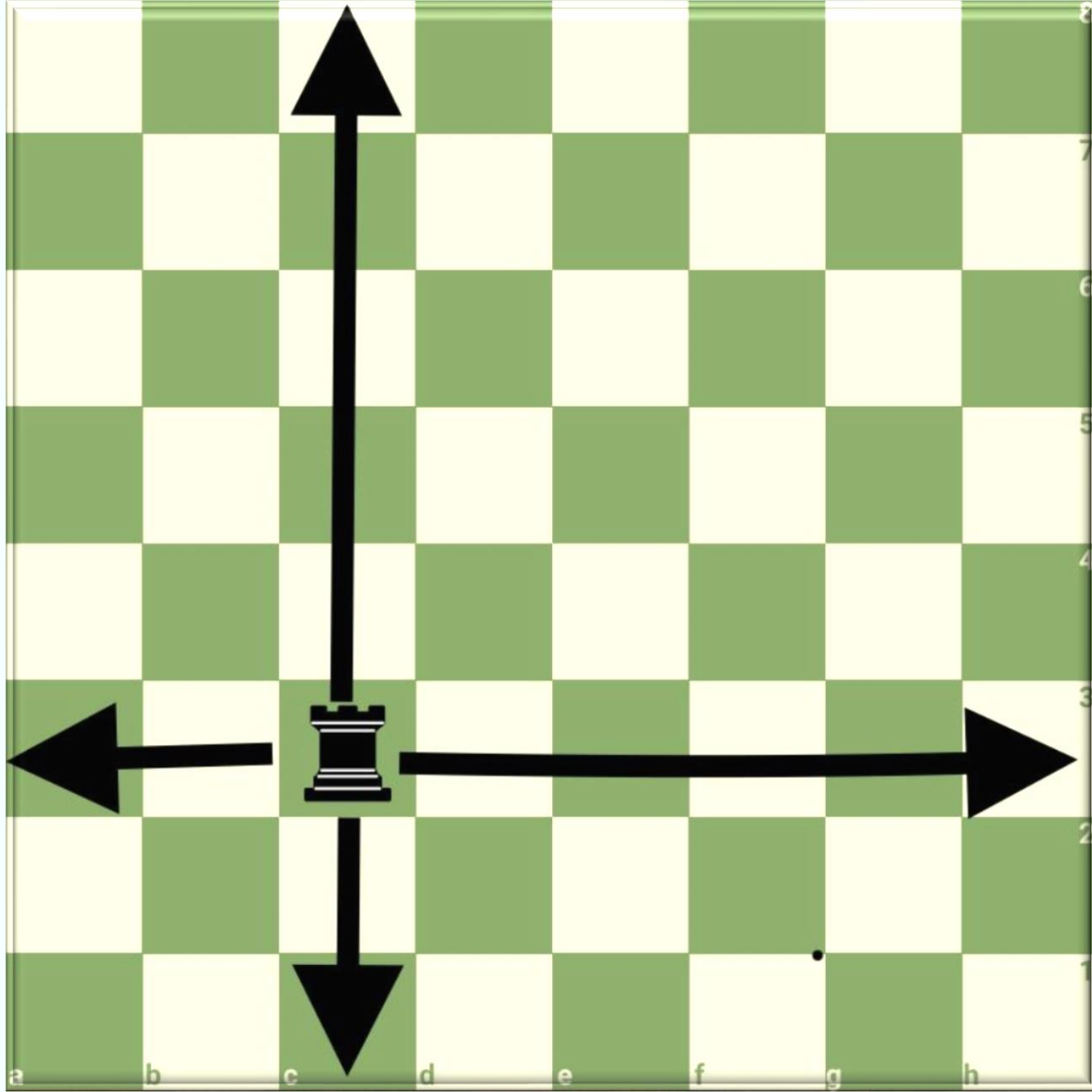




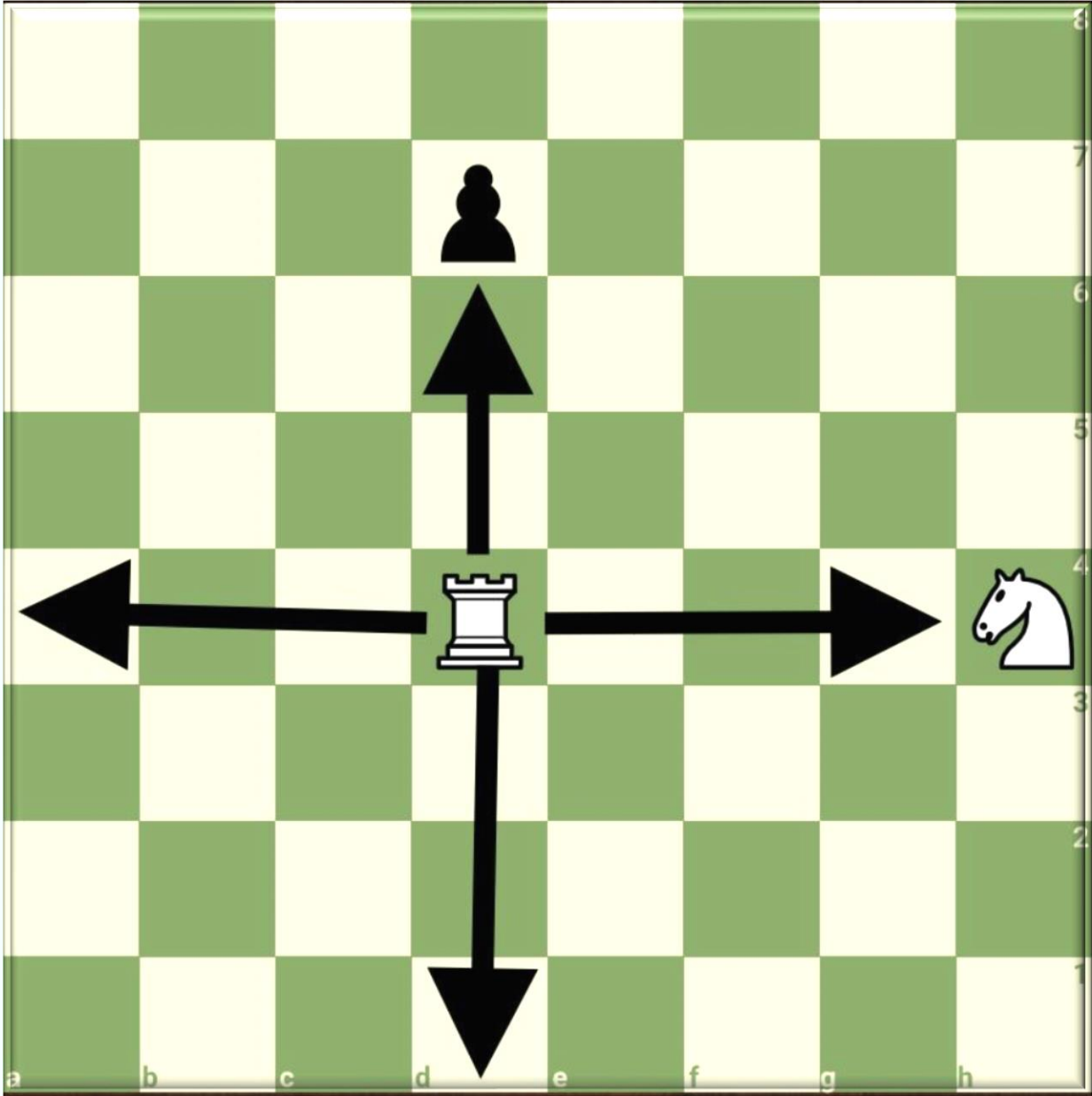
- ➔ Satranç takımındaki kısa boylu, şişman taşlara **KALE** denir.
- ➔ Her oyuncunun **2 adet kalesi** vardır.
- ➔ Kalelerin oyuna başlangıç kareleri **köşelerdir**.
- ➔ Kalenin puan değeri **5'** tir.



- ➔ Kale başlangıç konumunda bu şekilde durur.
- ➔ Kale düz hareket eder ve her yöne ilerleyebilir.
- ➔ Kale ileri, geri ,sağa ve sola önünde bir taş yoksa istediği miktarda ilerleyebilir.
- ➔ Yan taraftaki konumda kale sağa ve ileri önünde başka bir taş olmadığı için istediği kadar gidebilir.



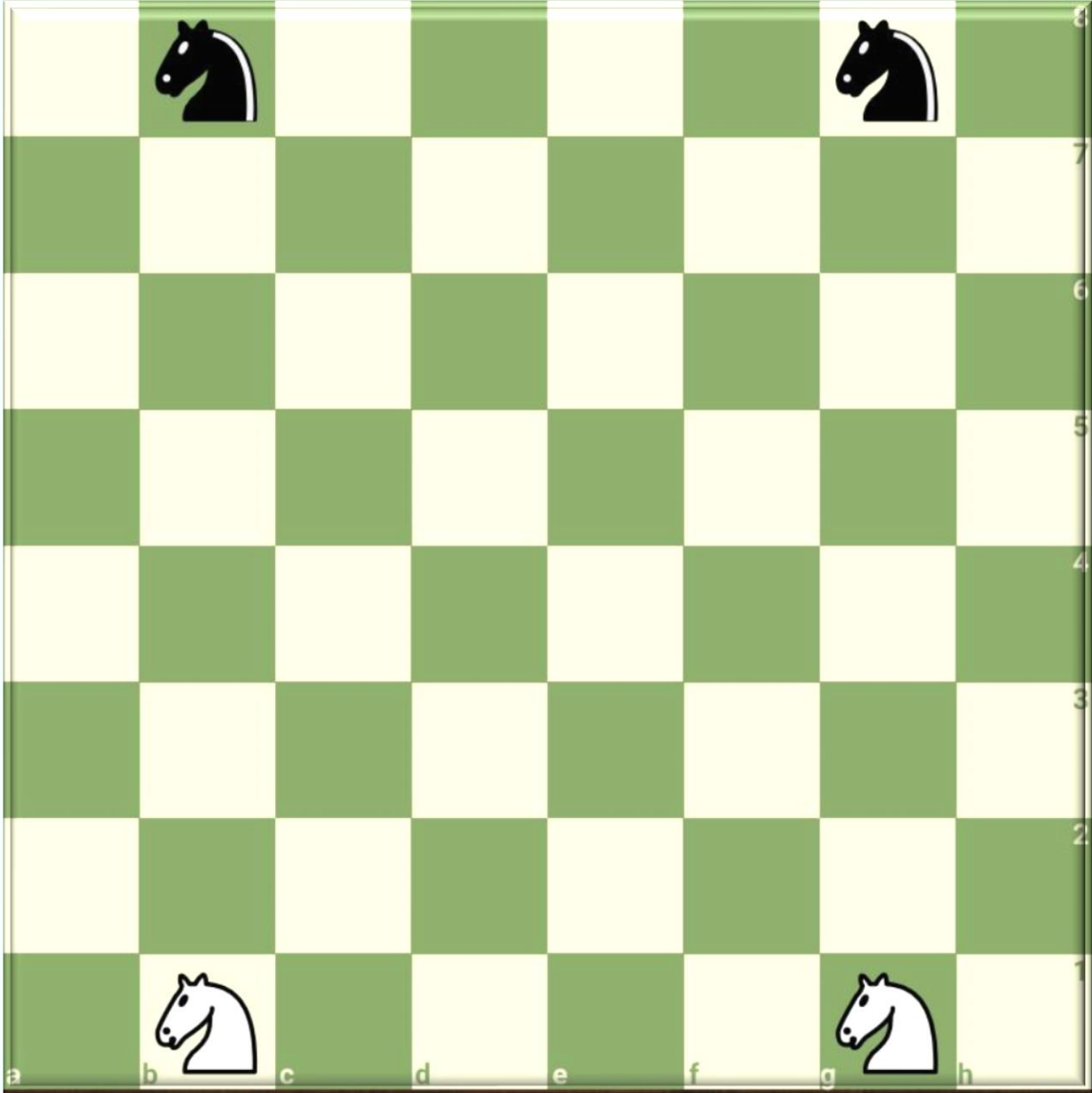
- ➔ Kale yan taraftaki konumda ortada olduğu için ileri, geri, sağa ve sola hareket edebilir.
- ➔ Önünde herhangi bir taş olmadığı için istediği kadar gidebilir.
- ➔ Kale bu konumda ortada olduğu için başlangıç konumundan farklı olarak dört yöne de hareket edebilir.



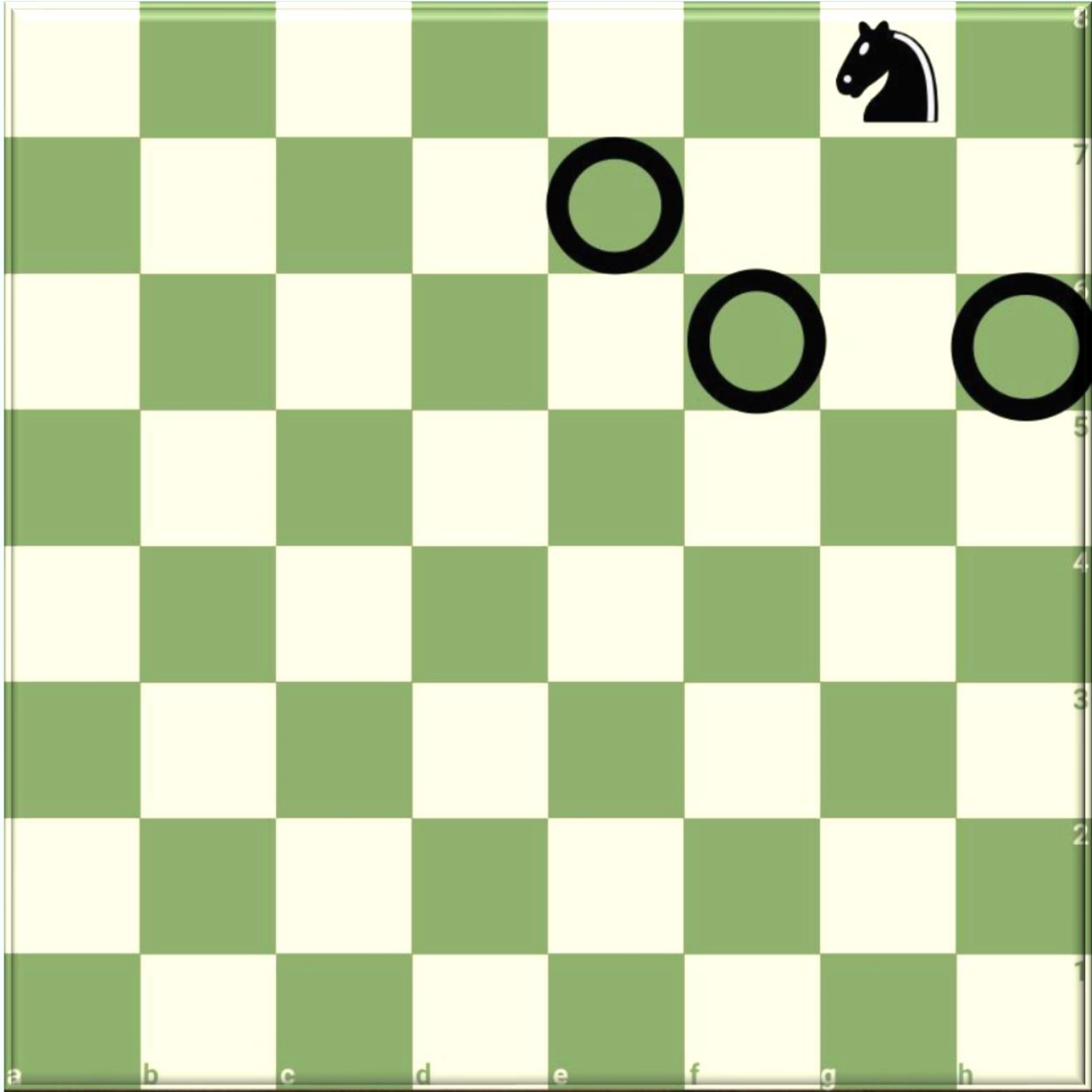
- ➔ Kalenin önünde aynı renkten bir taş varsa Kale o taşın üzerinden geçemez. Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.
- ➔ Yandaki örnekte kale sağ tarafa doğru hareket etmek isterse sağında kendi renginden bir taş olduğu için atın önüne kadar hareket edebilir.
- ➔ Kale yandaki konumda ileri doğru hareket etmek isterse rakip taşa kadar ilerleyebilir ya da rakip taşı alabilir.
- ➔ Satrançta rakip taşı alacağımız zaman o taşı tahtadan kaldırır kendi taşımızı o taşın olduğu yere koyarız.

AT





- At başlangıçta tahtada yan taraftaki gibi konumlanır, kalelerin yanında yer alır.
- Her oyuncunun 2 tane atı vardır.
- At "L" harfine benzer şekilde hareket eder.
- Atın puan değeri **3**'tür.
- Satrançta diğer taşların üzerinden atlayabilen tek taş attır.

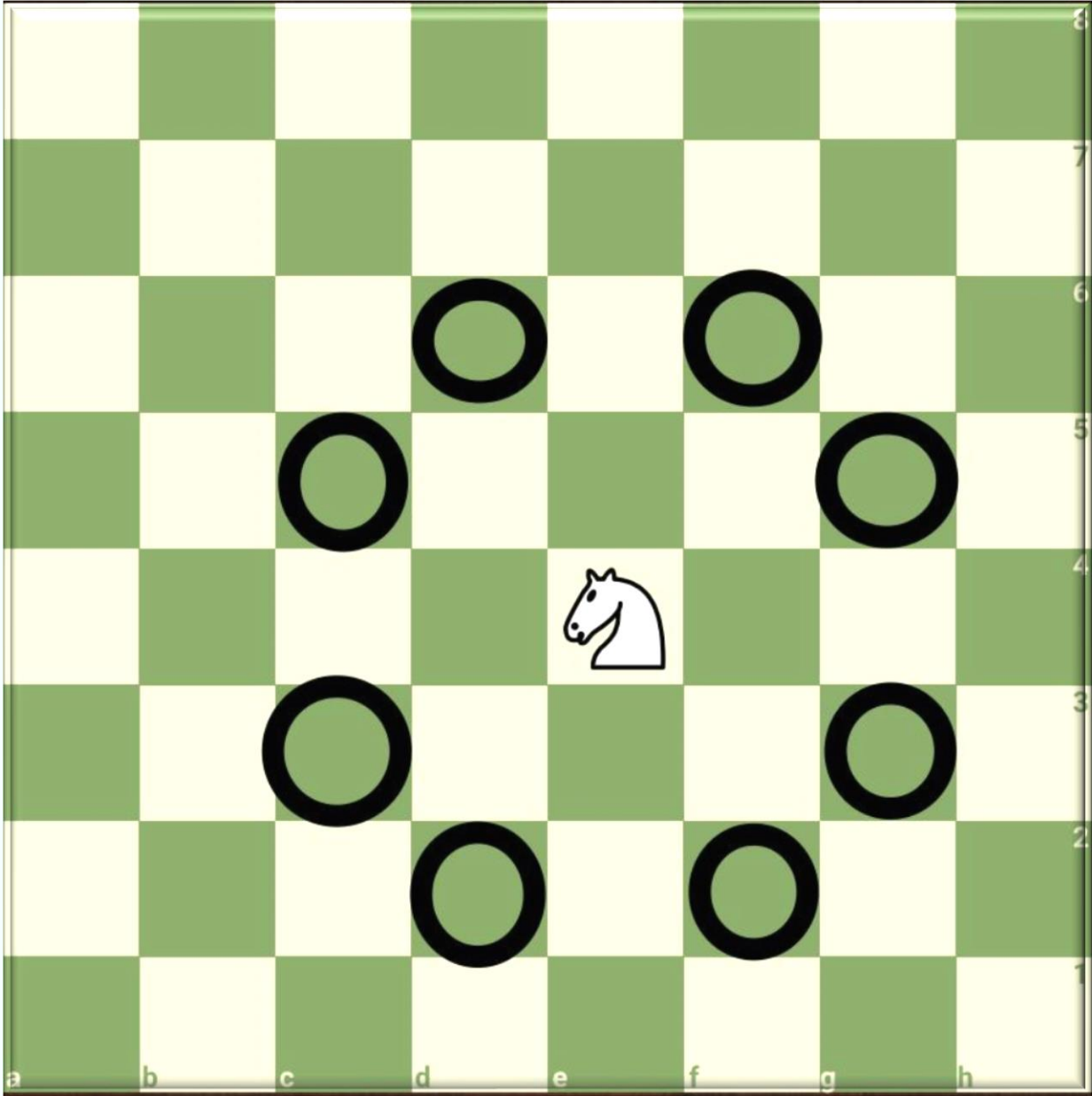


→ At başlangıç konumunda yanda gördüğünüz şekilde hareket edebilir.

→ İki kare ileri sağa veya sola bir kare.

→ Bir kare ileri iki kare sağa veya bir kare ileri iki kare sola.

→ Atın hareketi L şeklindedir.



At ortada ki konumunda yanda gördüğünüz şekilde hareket edebilir.



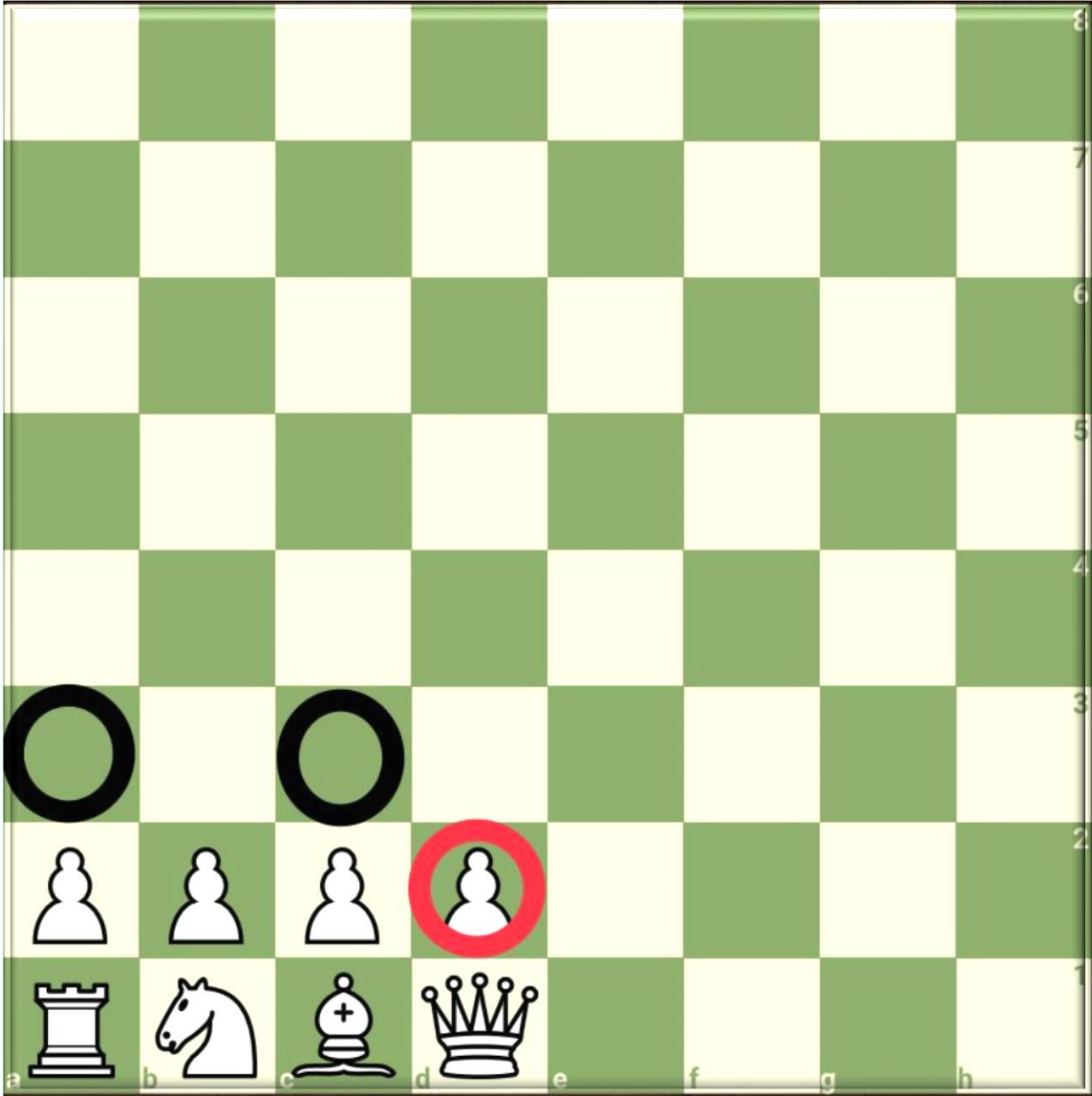
İki kare ileri sağa veya sola bir kare.



Bir kare ileri iki kare sağa veya bir kare ileri iki kare sola.

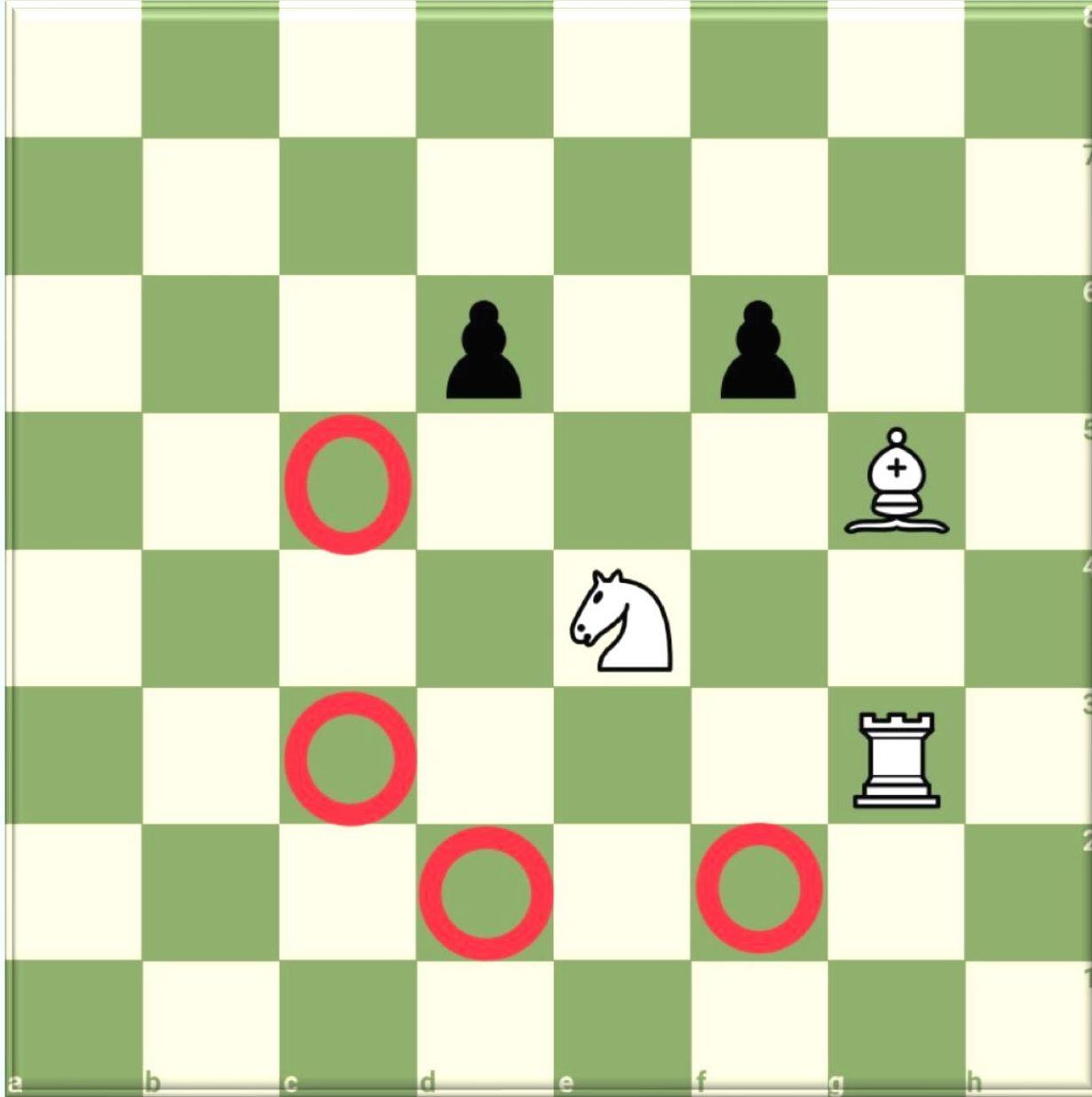


At açık renkli karede durduğu için hareketleri koyu renkli karelere denk gelir.



➔ At yanda gördüğünüz konumda siyah yuvarlakla işaretlenmiş karelere gidebilir çünkü satrançta diğer taşların üstünden atlayabilen tek taş attır.

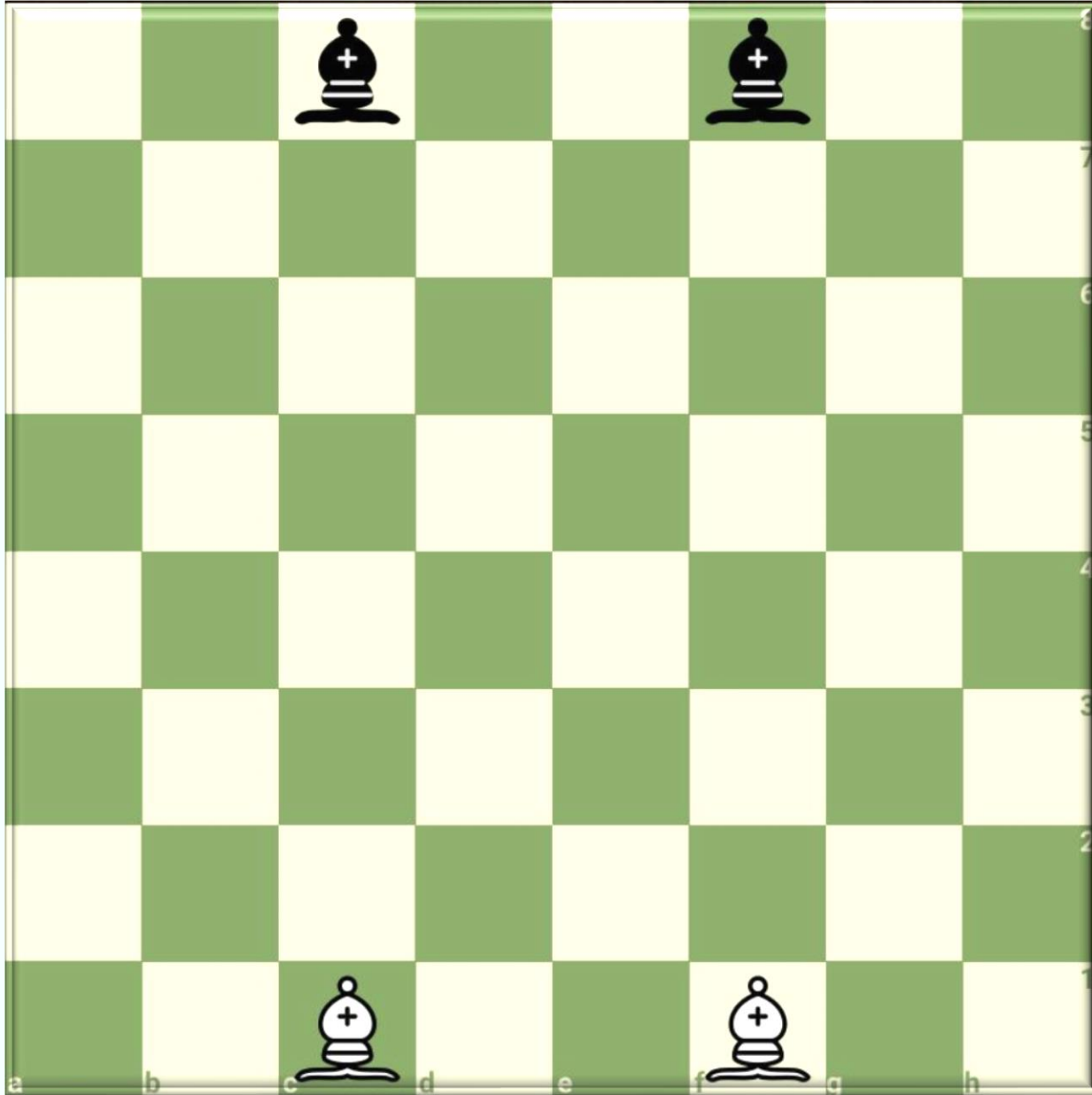
➔ At normalde kırmızı yuvarlak ile işaretlenmiş kareye de gidebilirdi fakat oraya kendi renginden bir taş olduğu için hareket edemez.



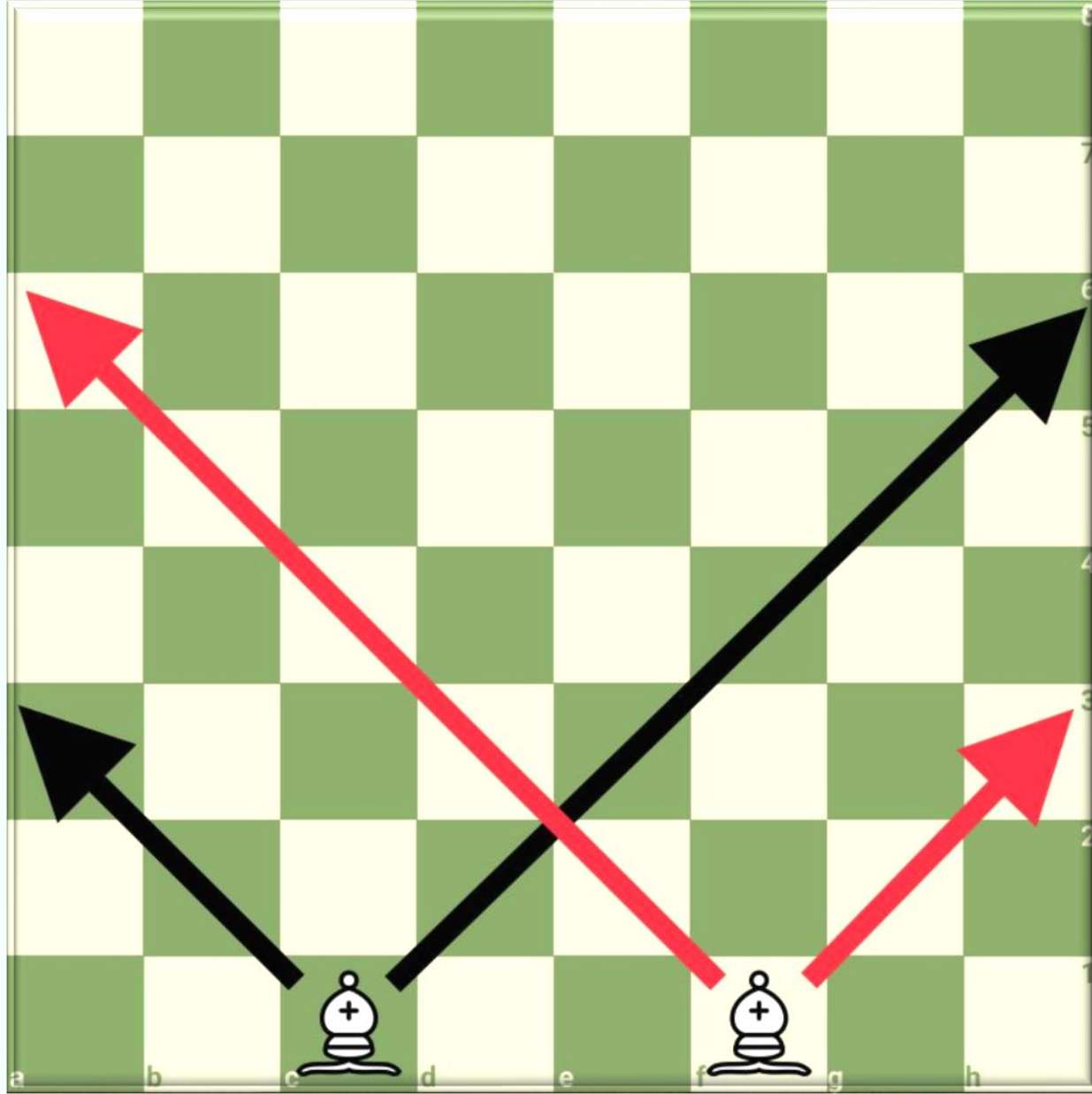
- ➔ At yanda gördüğünüz konumda kırmızı yuvarlak ile işaretlenmiş karelere hareket edebilir.
- ➔ At beyaz fil ve beyaz kalenin olduğu karelere normalde hareket edebilecekken kendi renginden taşlar olduğu için hareket edemez.
- ➔ At siyah piyonların olduğu karelere hareket etmek isterse piyonların rengi siyah yani rakip taş olduğu için hareket edebilir. At hangi kareye hareket etmişse o karedeki piyonu alır.
- ➔ Diğer taşlar gibi At, rakip taşın bulunduğu kareye giderek o taşı kaldırır ve o taşın yerine geçebilir.

FIL

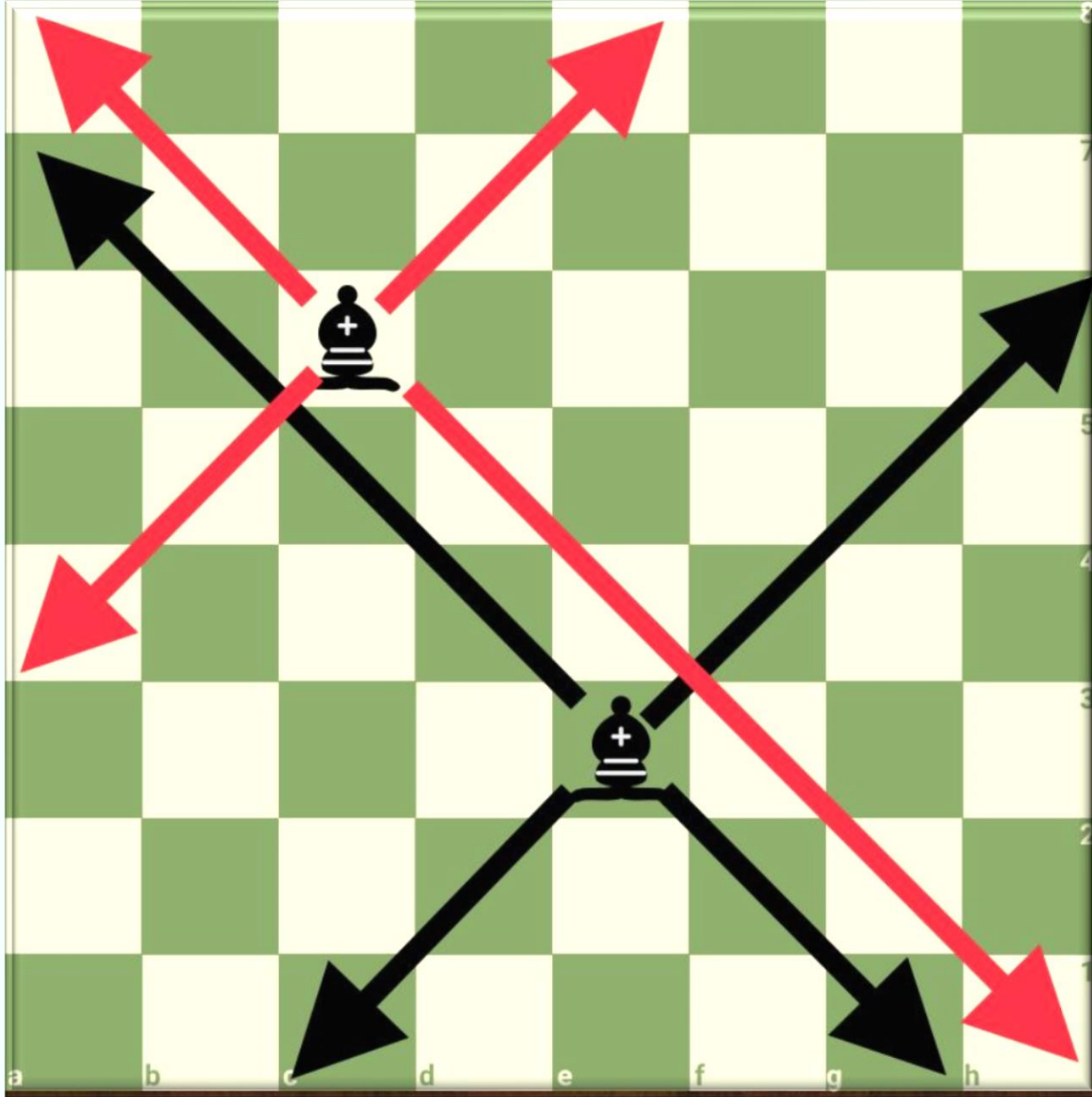




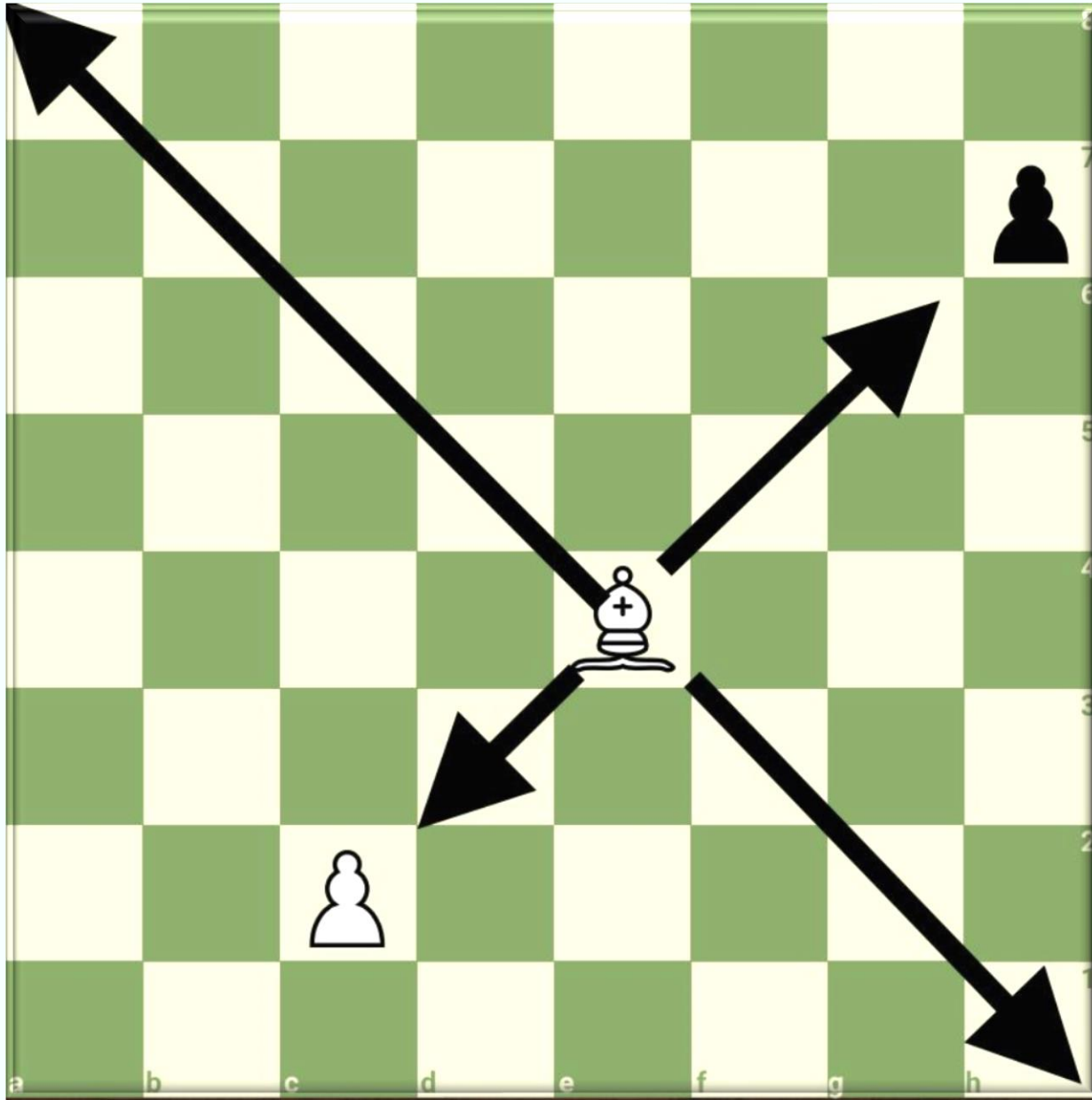
- ➔ Filler başlangıçta tahtada yan tarafta gördüğünüz şekilde konumlandırılır.
- ➔ Her oyuncunun 2 adet fili vardır.
- ➔ Filler buldukları karenin renginde çapraz olarak hareket ederler.
- ➔ Fillerin puan değeri **3**'tür.



- Yan tarafta gördüğünüz konumda sol taraftaki fil koyu renkli karede olduğu için koyu renkli karelerde çapraz olarak hareket edebilir.
- Filler çapraz olarak önünde başka bir taş olmadığı sürece ileri ve geri istediği miktarda gidebilir.
- Sağdaki fil açık renkli karede olduğu için açık renkli karelerde çapraz olarak istediği kadar ilerleyebilir.



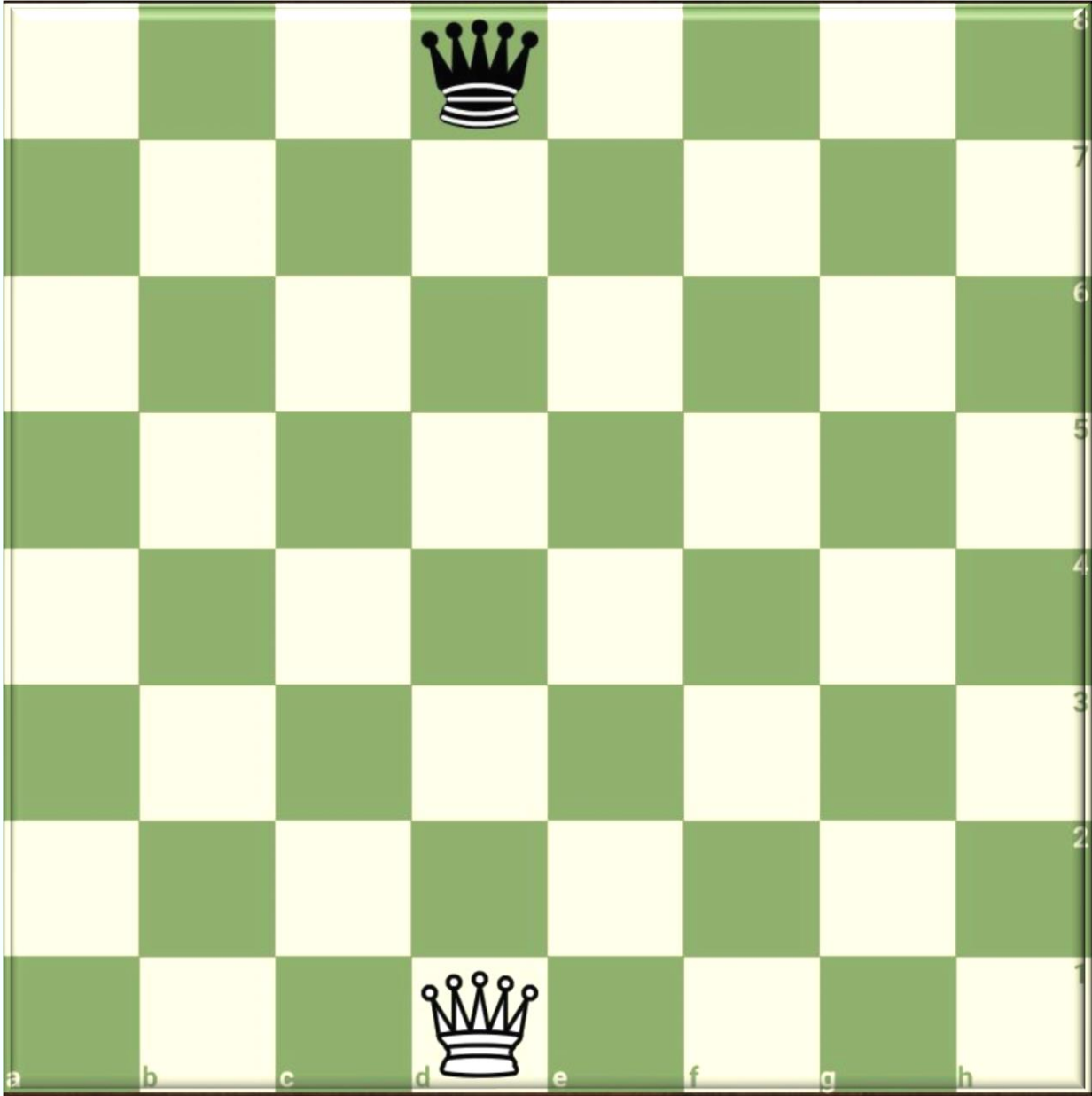
- Filler tahtanın ortasında daha çok hareket alanına sahiptirler.
- Yandaki konumda gördüğünüz gibi çok daha fazla kareye hareket edebilirler.



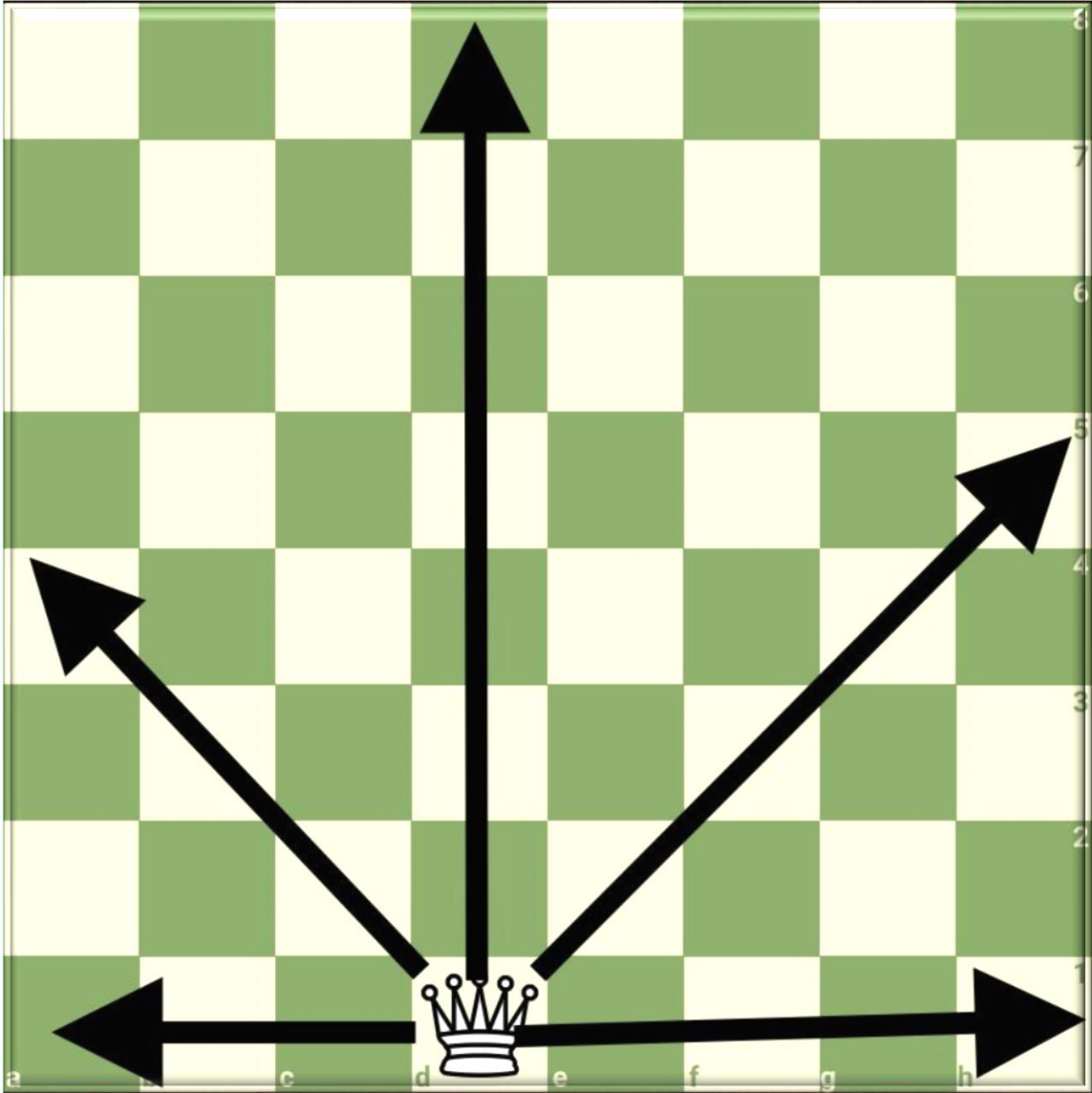
- Yan tarafta gördüğünüz konumda fil ortada olduğu için dört yönde hareket edebilir.
- Fil sağ aşağı hareket etmek isterse taş olmadığı için istediği kadar hareket edebilir.
- Fil sol yukarı hareket etmek isterse önünde taş olmadığı için istediği kadar hareket edebilir.
- Fil sol aşağı hareket etmek isterse kendi renginde bir taş olduğu için taşın önüne kadar hareket edebilir.
- Fil sağ yukarı hareket etmek isterse siyah renkte yani rakip taş olduğu için ya önüne kadar hareket edebilir ya da taşı alabilir.

VEZİR

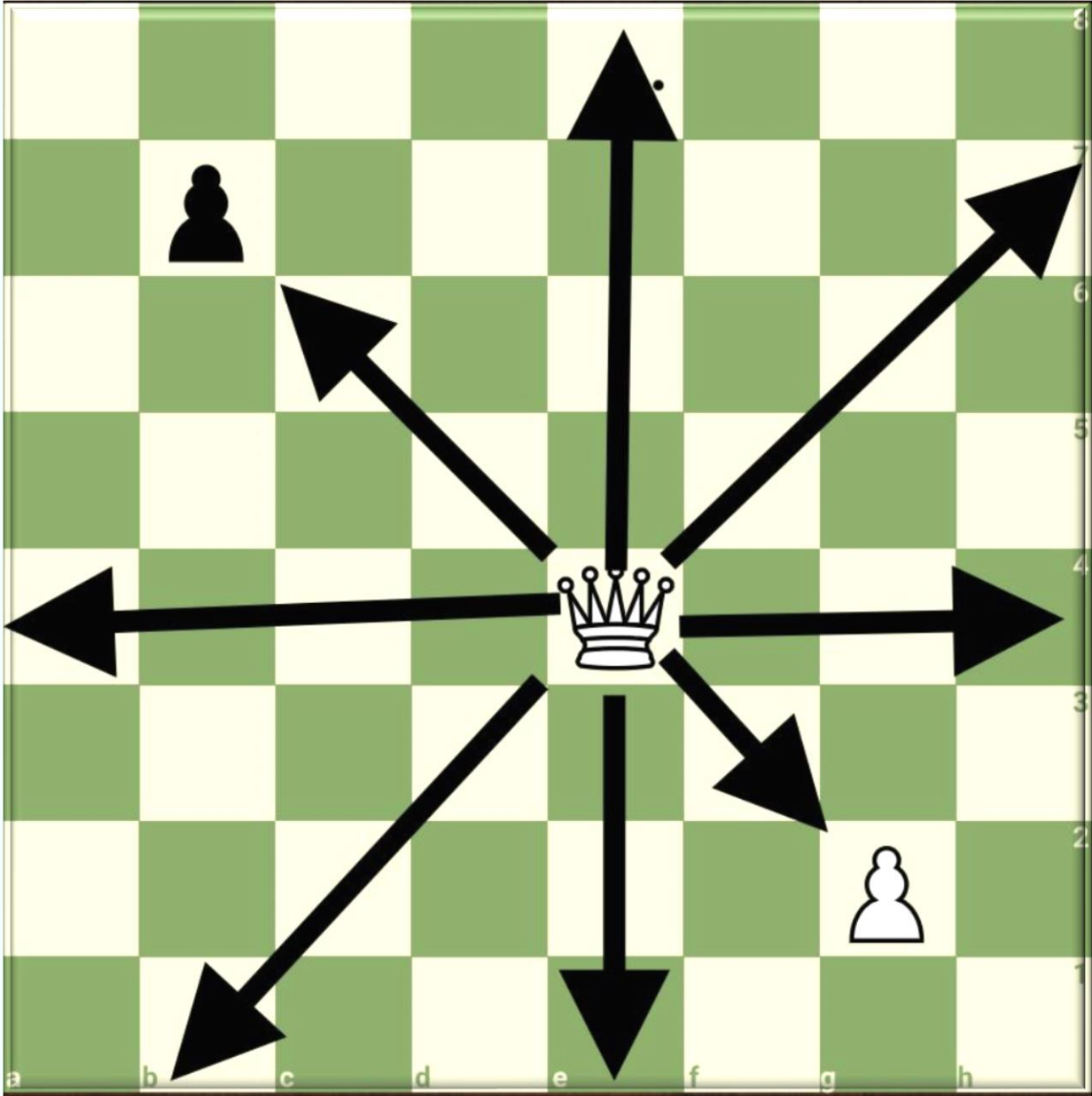




- ➔ Vezir tahtada yan tarafta gördüğünüz şekilde konumlandırılır. Siyah vezir kendi rengine beyaz vezir kendi rengine denk gelecek şekilde şahın yanına koyulur.
- ➔ Vezir hem **kale** hem de **fil** gibi hareket edebilir.
- ➔ Kale gibi yukarı, aşağı, sağa ve sola düz bir şekilde hareket edebilir.
- ➔ Aynı zamanda fil gibi çapraz olarak hareket edebilir.
- ➔ Vezir tahtadaki en güçlü taşdır.
- ➔ Vezirin puan değeri **9**'dur.



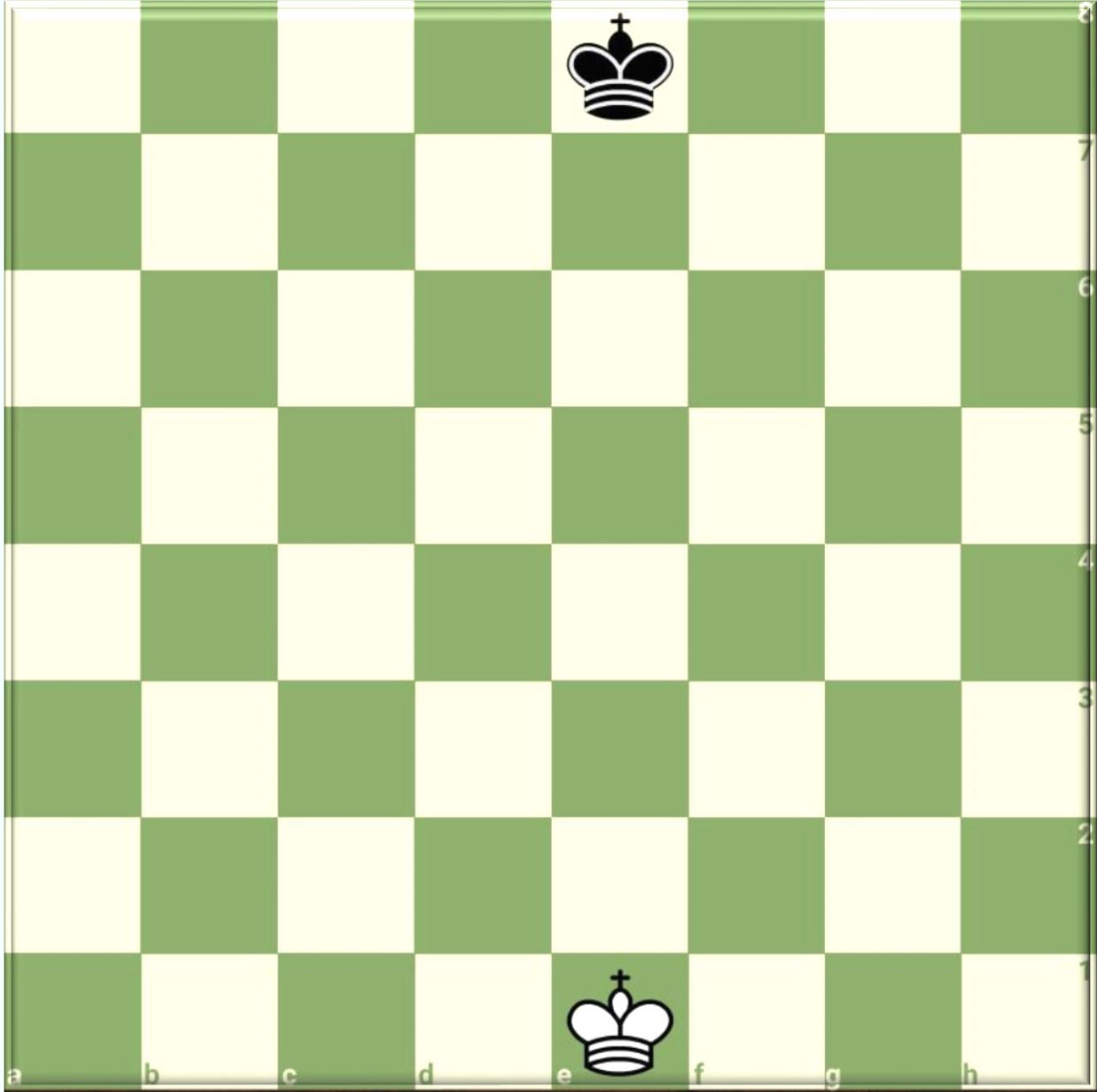
- ➔ Vezir önünde taş olmadığı sürece istediği kadar ilerleyebilir.
- ➔ İleri, geri, sağa, sola, ve çapraz olarak hareket eder.



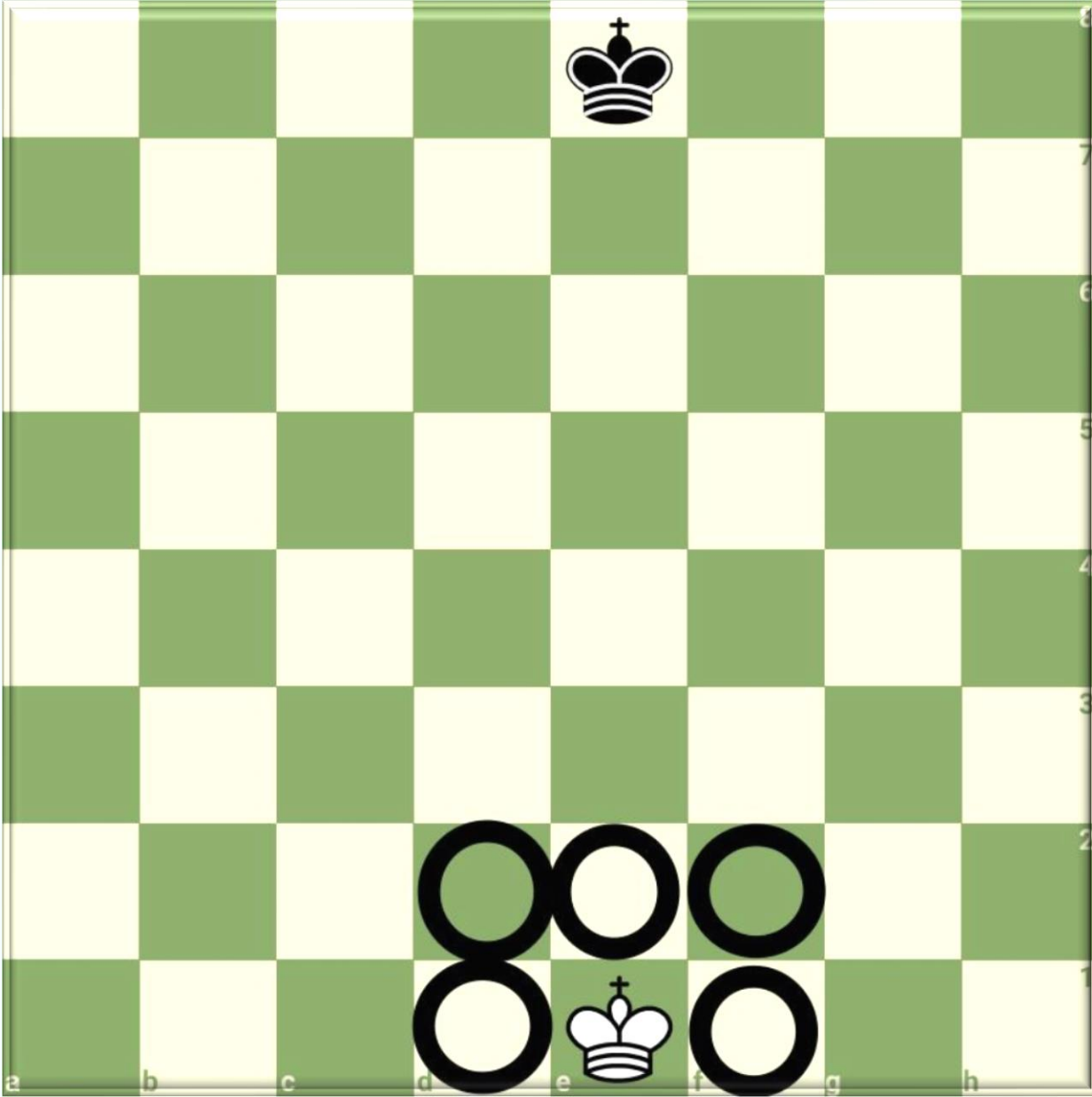
- Vezir tahtanın ortasında olduğu zaman her yöne hareket edebilir.
- Yan tarafta gördüğünüz konumda vezir beyaz piyona doğru hareket etmek isterse piyon kendi renginde olduğu için önüne kadar gelebilir.
- Vezir siyah piyona doğru hareket etmek isterse ya önüne kadar ilerleyebilir ya da siyah piyonu alabilir.
- Vezir diğer yönlerde taş olmadığı için istediği kadar ilerleyebilir.

ŞAH

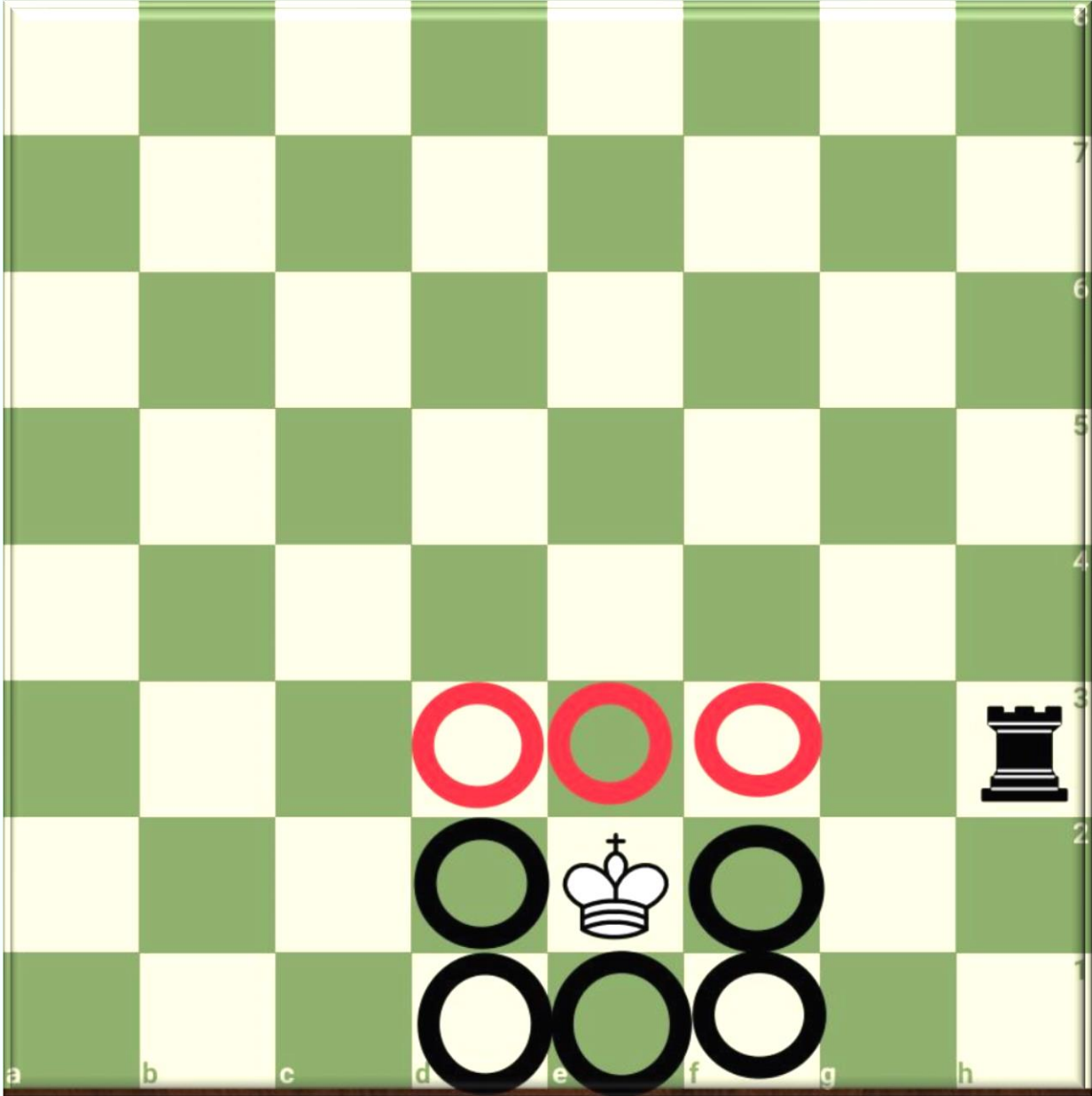




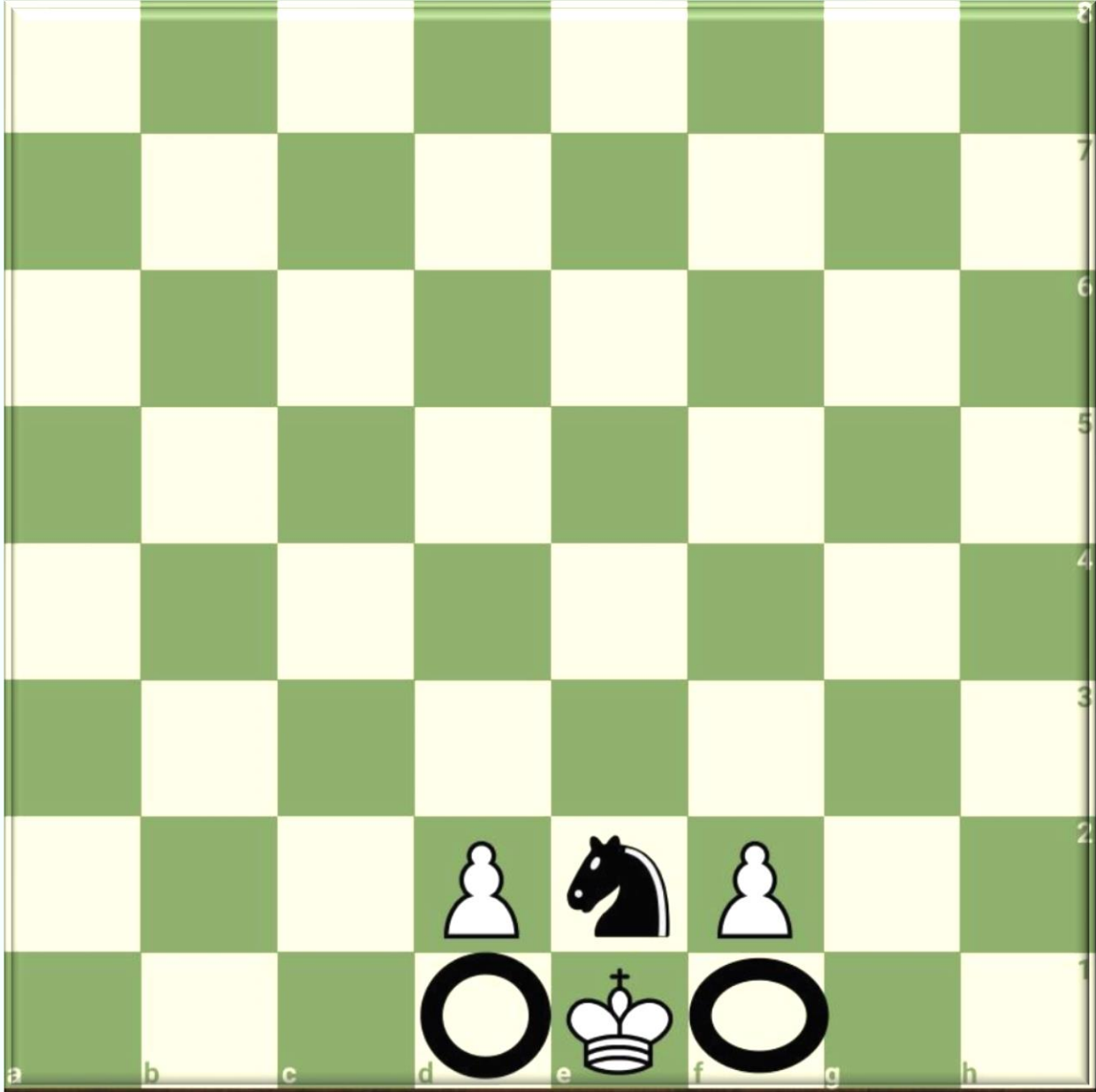
- ➔ Şah başlangıç konumunda yanda gördüğünüz şekilde durur.
- ➔ Siyah şah açık renkli kareye beyaz şah koyu renkli kareye denk gelecek şekilde vezirlerin yanında yer alırlar.
- ➔ Şah her yöne hareket edebilir ancak sadece bir kare ilerleyebilir.
- ➔ Şahın puan değeri yoktur çünkü şah alınırsa oyun kaybedilmiş olur.
- ➔ Satrançta ki en önemli fakat en zayıf taştır. Satrancın amacı kendi şahımızı korurken rakip şahı almaya çalışmaktır.



Şah yandaki konumda siyah yuvarlak ile işaretlenmiş karelere gidebilir.

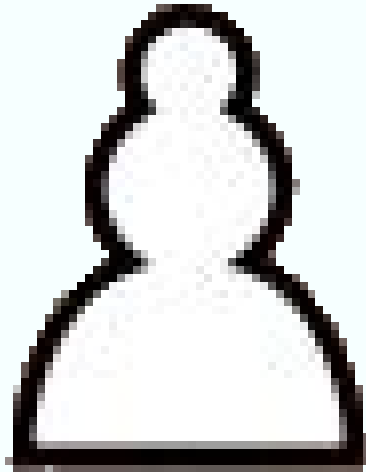


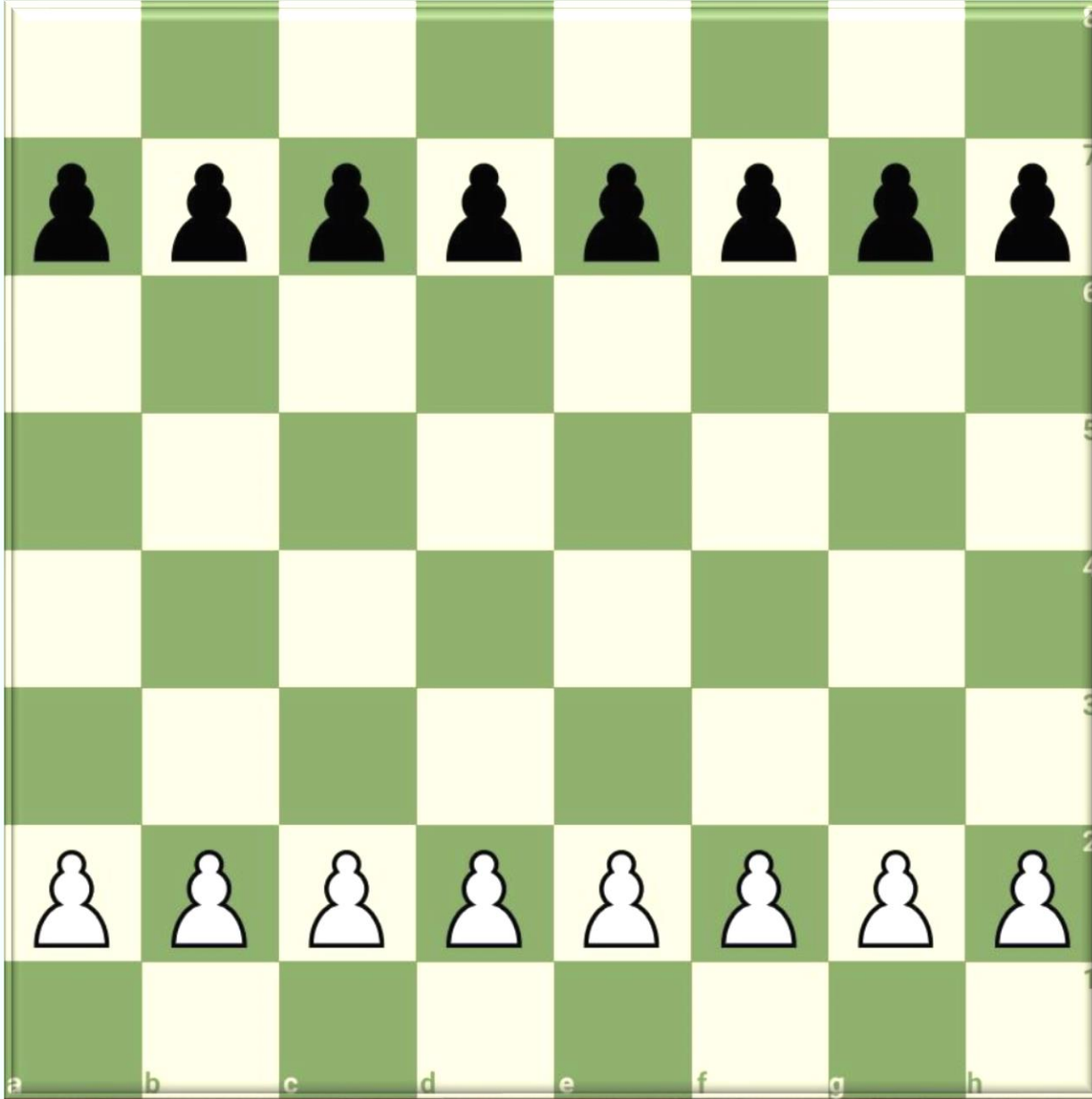
- ➔ Şahla ilgili özel bir durum vardır.
- ➔ Rakip taşların gidebileceği karelere şah gidemez veya o karelerde şah duramaz.
- ➔ Yanda ki konumda şah siyah kale tarafından alınabileceği bir kareye gidemez. Yani kırmızı yuvarlak ile işaretlenmiş karelere şah ilerleyemez çünkü o karelerde siyah kale tarafından alınır.
- ➔ Şah yandaki konumda siyah yuvarlak ile işaretlenmiş karelere gidebilir.



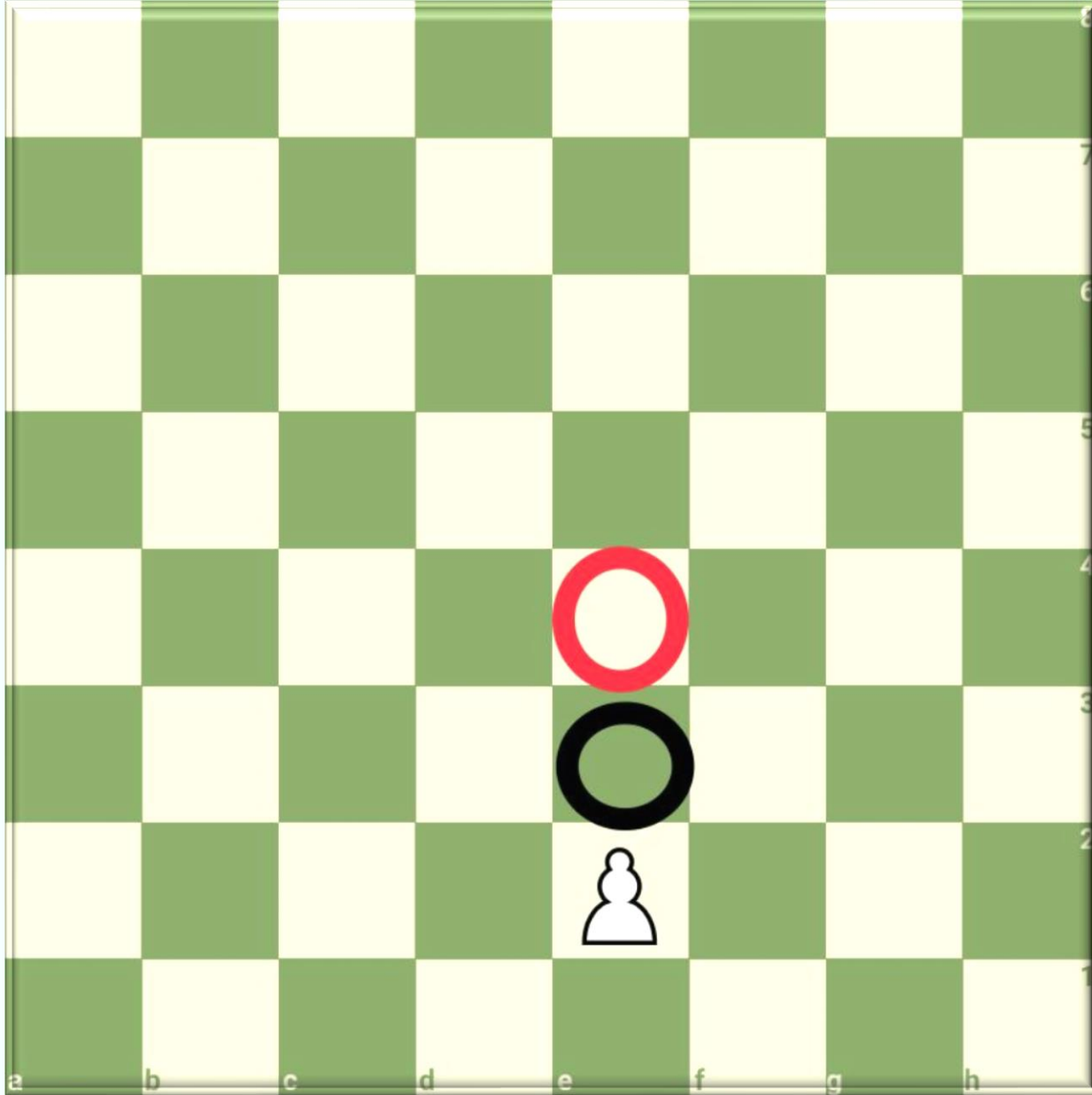
- ➔ Yandaki konumda şah piyonların olduğu karelere ilerleyemez çünkü piyonlar kendi rengindedir.
- ➔ Şah atın olduğu kareye ilerleyerek atı alabilir çünkü at kendi renginde olmayıp rakip taştır.
- ➔ Şah siyah yuvarlak ile işaretlenmiş karelere ilerleyebilir.

PIYON

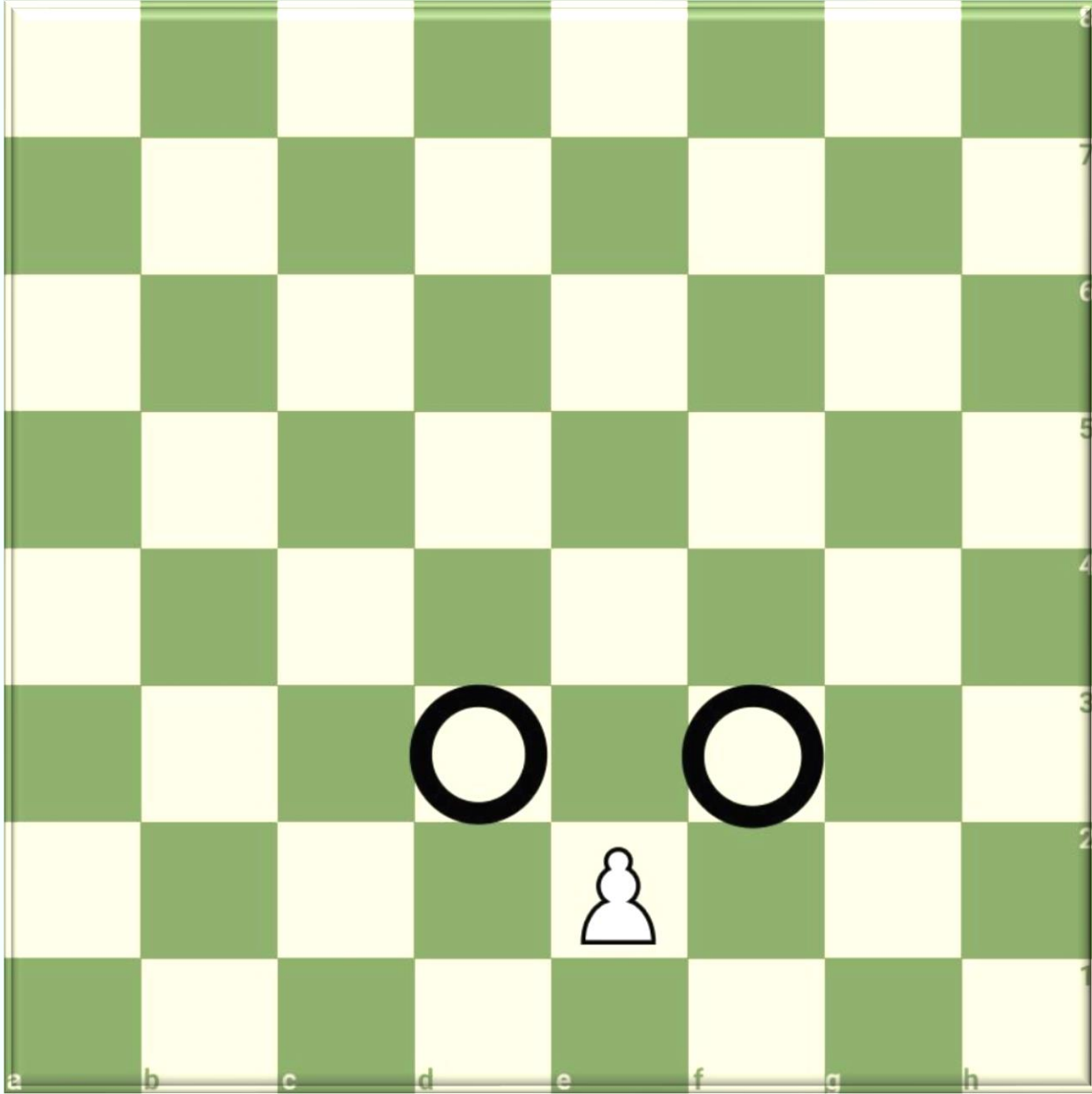




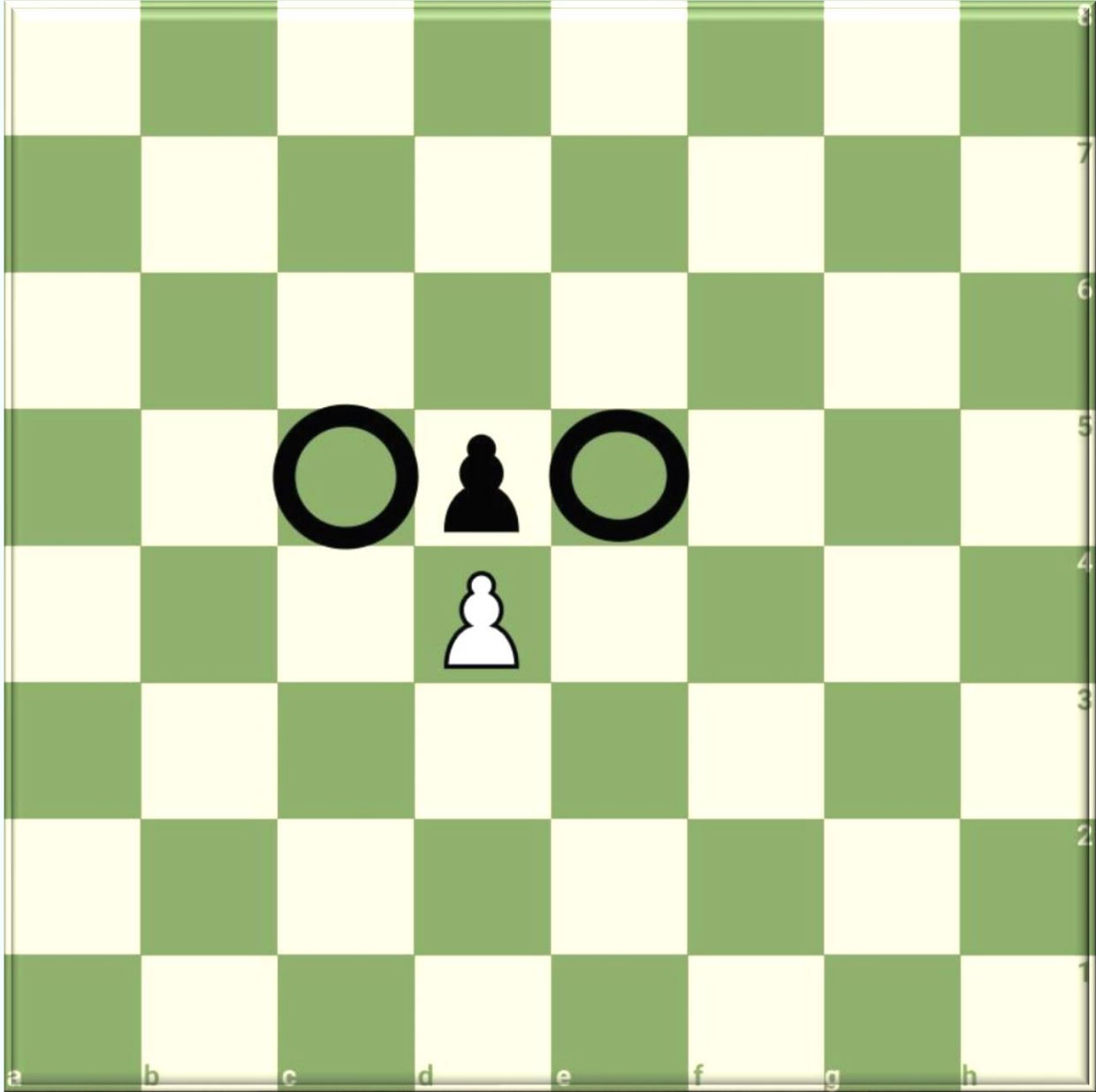
- ➔ Piyonlar oyunun başında yandaki gibi konumlanırlar.
- ➔ İlk karesinde bir Piyon isteğe bağlı olarak, ileri doğru ya **1 kare** ya **2 kare** gidebilir.
- ➔ Piyonlar sadece düz hareket edebilirler ve başlangıç konumu hariç tek kare ilerleyebilir. Başlangıç konumunda isterse bir kare isterse iki kare ileri doğru hareket edebilir.
- ➔ Piyonlar satrançta geri gidemeyen tek taşıdır.
- ➔ Piyonların puan değeri **1**'dir.



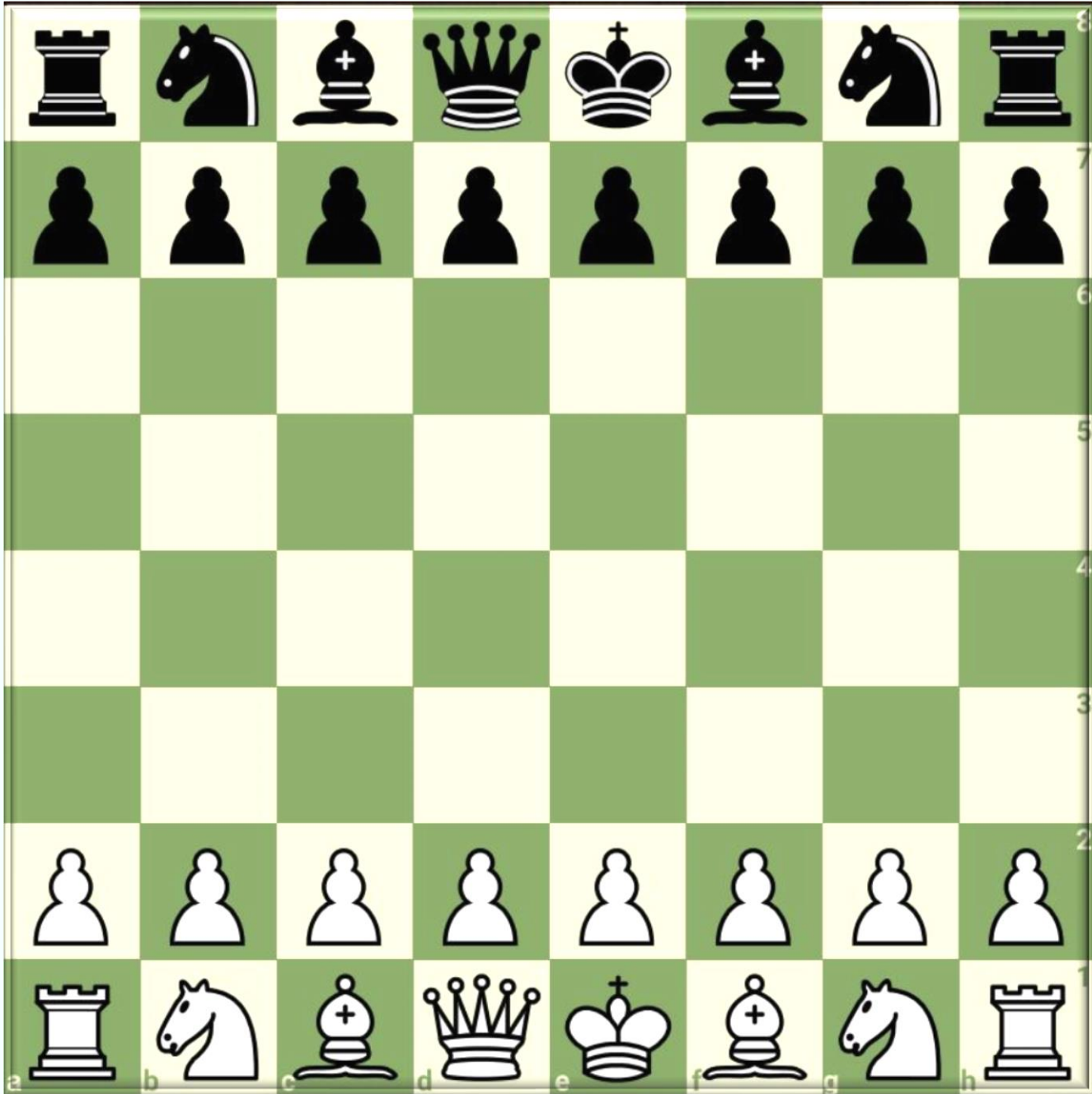
- ➔ Yan tarafta başlangıç konumunda bir piyon görüyoruz.
- ➔ Piyon isterse tek kare yani siyah yuvarlak ile işaretlenmiş kareye ilerler.
- ➔ Piyon başlangıç konumunda olduğu için isterse iki kare ilerleyerek kırmızı yuvarlak ile işaretlenmiş kareye de gelebilir.
- ➔ İki kare ilerleme durumu sadece başlangıç konumunda duran piyon için geçerlidir onun dışında piyon tek kare ilerler.



- ➔ Piyonlar düz gider ve çapraz yer.
- ➔ Yanda gördüğünüz konumda siyah kareler ile işaretlenmiş karelerde rakip taş olması durumunda piyon çapraz olarak yiyebilir onun dışında piyonlar çapraz olarak hareket edemez.



- ➔ Bir piyon önünde başka bir taş olduğu zaman hareket edemez.
- ➔ Yandaki konumda piyonun hareket edebilmesinin tek yolu siyah yuvarlak ile işaretlenmiş karelere rakip bir taşın gelmesi ve beyaz piyonun o taşı almasıdır.



Yanda taşların oyunun başında nasıl dizildiğini görüyorsunuz.



Sağ alt kare beyaz olduğu için tahta doğru konumlandırılmış.



Vezirler kendi rengindeki karelere şahlar zıt renklerdeki karelere koyulmuş.



1.Sıradaki yataya beyaz taşlar 8.sıradaki yataya siyah taşlar yerleştirilmiş.



Yani Yan tarafta doğru şekilde dizilmiş bir satranç tahtası var.



SATRANÇ'IN

YARARLARI



- ➔ Kötü alışkanlıklar edinilmesine engel olur.
- ➔ Planlı hareket etmenin önemini ve gerekliliğini kavratır.
- ➔ Süratli, doğru ve çabuk düşünebilmeye yardımcı olur, olaylara doğru yorumlarla yaklaşabilme yeteneklerini geliştirir.
- ➔ Kişiliği ve karakteri olumlu yönde etkiler ve geliştirir.
- ➔ "Kendine güven" duygusu aşılır ve bunu geliştirir.
- ➔ Kendi güç ve yeteneklerini daha iyi tanıyarak, bireysel güç ve yetenekleri açığa çıkarmaya ve bireysel doğru kararlar alabilmeye yardımcı olur.
- ➔ Dikkatini tek konu üzerinde yoğunlaştırabilme alışkanlığı kazandırır.
- ➔ Diğer ders konularının daha iyi anlaşılıp kavramasına yardımcı olur. Bilimselliği ön plana alarak araştırmalar yapmaya yönlendirir.

- ➔ Konulara karşı şüpheci yaklaşımı benimsetir, onları ezberci zihniyetten arındırır.
- ➔ Kişileri düşünen, araştıran, yargılayan varlıklar haline getirir ve yaratıcılıklarında özgür bırakan bir ortam hazırlar.
- ➔ Başarıya ancak ve ancak sistemli ve disiplinli bir çalışmayla varılabileceğini gösterir.
- ➔ Mücadeleci bir ruh yapısına sahip olmanın gerekliliğini benimsetir.
- ➔ Başarısızlıklar karşısında yılmamayı, başarı için daha da çok çalışmanın gerekli olduğunu öğretir.
- ➔ Başarılarından büyük hazlar duyarak daha da başarılı olmaya yönlendirir.
- ➔ Yeni hedefler göstererek bu yeni hedefler doğrultusunda motivasyon sağlar.
- ➔ Kurallara uymayı, dostça oynamayı, kaybetmeyi kabullenmeyi, kazananı kutlamayı öğretir.



✱ İsmet DİNLER ✱



Rehber Öğretmen/Psikolojik Danışman