

2023年对中国象棋的感悟(汇总6篇)

从某件事情上得到收获以后，写一篇心得感悟，记录下来，这么做可以让我们不断思考不断进步。好的心得感悟对于我们的帮助很大，所以我们要好好写一篇心得感悟下面我给大家整理了一些心得感悟范文，希望能够帮助到大家。

对中国象棋的感悟篇一

中国象棋是我国的传统文化之一，它悠久而深厚，自古以来就深受人们喜爱。作为棋类游戏的一种，中国象棋既有娱乐性，也有培养思维能力的作用。近日，我观看了一些中国象棋的案例，对象棋有了更深入的了解，也领悟到了一些思考的方法和策略。以下是我的观察和体会。

首先，观看案例过程中，我深深感受到象棋是一项既注重战略性，又注重思考力的竞技项目。在每一步棋的选择上，选手必须综合考虑各种情况和对手的可能反应，制定出最佳的走棋策略。特别是在案例中，每一步都形象生动地展示了棋局的走势和走棋的技巧，给我留下了深刻的印象。这给我的启示是，在生活中不论是学习还是工作，都需要有条不紊地制定计划和策略，才能够更好地实现目标。

其次，观看案例过程中，我也认识到象棋的智慧和艺术性。每一局棋的进展都充满了悬念和变化，选手们通过巧妙地布局 and 运用战术，不断攻守转换，让棋局充满了变数。这让我想到了生活中的决策和处理问题的方法。象棋教会了我们要灵活应变，根据实际情况做出决策，以应对不同的挑战和变化。不仅如此，象棋的步步为营也是值得借鉴的智慧。在生活中，我们也应该考虑到长远的利益和发展，以免一步走错，影响到最终的结果。

再次，观看案例过程中，我还发现象棋强调的团队合作和合

理分工。选手在每一步棋的选择上都要与己方棋子的位置和对手的布局相结合，通过合理的分工和协作，才能够在棋局中取得胜利。这给我的启示是，在集体活动或团队合作中，每个人应该充分发挥自己的优势和特长，共同创造更好的成绩。只有相互配合，形成合力，才能够更好地应对挑战和解决问题。

再者，观看案例过程中，我留意到象棋的胜负常常取决于选手的思考能力和冷静分析。在一局棋之中，每一步的决策都要考虑到全局的变化和可能的情况。选手需要在有限的时间内进行冷静的分析和判断，制定出最佳的走棋策略。这点不禁让我想到，生活中我们也要学会冷静思考，在面对问题和挑战时保持冷静和客观的分析，才能够做出明智的决策。

最后，观看案例过程中，我对象棋有了更深的认识和理解。它不仅是一项娱乐活动，更是一种培养思维能力和智慧的方法。通过观看案例，我不仅了解了象棋的规则和技巧，更体会到了它所能带来的智慧和思考的乐趣。我相信，在今后的生活中，我会更加热爱并投入到象棋中，不断提升自己的棋艺和思考能力。

总之，观看中国象棋案例，我收获颇丰。通过认真观察和思考，我更加深入地了解了象棋的思维模式和背后蕴含的智慧。同时，在观看案例的过程中，我也意识到了生活中的一些启示和思考方法。象棋教会了我们要有计划、有策略地行动，要灵活应变，要善于合作，要冷静思考，这些都是我们在生活中所需要的智慧和能力。我相信，通过不断观察和体会，我的思维能力和处理问题的方法会有所提升。

对中国象棋的感悟篇二

中国象棋的书籍有很多，有些让人目不暇接。我是一名象棋菜鸟，想从实际的角度，对一些书籍进行分类，与象棋爱好者分享。

以下就实际的角度，说明象棋书籍的学习，以提高棋艺。

一，入门，

《象棋入门(升级版)》羽坤，吉林科学技术文献出版社；《象棋实用残局》，刘健，成都时代出版社。

二，古谱，

误，但不要紧，对于读者来讲，不必穷研细究。

三，竞技，

《大师棋路》(吕钦，许银川，洪智，赵国荣，赵鑫鑫)，上海科学技术文献出版社。

名手对局(胡荣华，柳大华，李来群等)，以及年度杯赛，联赛。

四，现代，

56, 57, 58, 59炮对屏风马;屏风马抗中炮，进炮封车对中炮;以及中炮直横车与屏风马两头蛇等。相关书籍，读者可自行查阅。

4.2现代残排棋谱：《象局汇存》，《趣味象棋》，《江湖百局秘谱》，《江湖排局集成》，《当代经典排局》等。

4.3中局战术的书籍，《象棋让子秘籍》。可以学习其中的局面分析的方式，和控制局面的方式。

棋书。

残局是象棋艺术的精华，提高棋艺要学习残局，排局，学习其中的局面判断方式，战术技巧;中局复杂多变，没有固定的规

律，读者需要运用一些战术技巧，分析中盘局面，进行战术搏杀。

中国象棋心得篇3

对中国象棋的感悟篇三

中国象棋是中国优秀的传统棋类游戏，不仅能够培养智力，提高思维能力，还能够让人在游戏中感受到中华文化的独特魅力。我最近观看了一些中国象棋案例，对此有了一些新的认识和体会。通过观察棋局，学习棋谱，我体会到了中国象棋的深奥之处以及如何在游戏中提高自己的思考能力和判断力。从这些观察中，我明白了智慧在中国象棋中的重要性，也慢慢领悟到了人生的道理。

首先，观看中国象棋案例让我了解到了中国象棋的魅力所在。这些棋局的布局和走子都恰到好处，每步都体现出了棋手思考的结果。通过观察这些案例，我明白了中国象棋运筹帷幄，有的放矢的道理。在面对困境时，要冷静地思考局面，找到最佳的解决方案。而这一点，不仅仅可以应用在中国象棋中，同样适用于我们在现实生活中遇到的问题。只有经过深思熟虑，才能够取得更好的结果。

其次，通过学习这些棋局，我对中国象棋的棋谱也有了更深入的了解。中国象棋的棋谱丰富多样，每一家都有自己的特点和风格。观看这些案例，我可以学习到不同的开局、中局和残局的走法，进一步提高我的象棋水平。同时，我也发现了中国象棋中的一些套路和技巧，这些对于初学者来说是很有帮助的。在实战中，通过学习这些案例，我们可以更好地发挥自己的优势，找到对手的弱点，制定出更好的战略。

再次，观看这些案例也让我意识到了智慧在中国象棋中的重

要性。中国象棋是一种纯粹的思维游戏，需要玩家具备丰富的知识和敏锐的观察力。观看这些案例，我明白了在中国象棋中，不仅需要计算力强，还需要有不同的思维方式和技巧。在棋局中，我们可以采取主动进攻策略，也可以采取稳健守势策略，取决于每一步的走子。

最后，通过观看这些案例，我还体会到了中国象棋中的收放自如。在每一步中，我们需要有效地利用好棋子，合理地走子。观察这些案例，我明白了最宝贵的棋子不一定是最高级的棋子，而是那些能够给对手造成最大威胁的棋子。在现实生活中，我们也需要学会巧妙地运用自己的资源，找到最佳的解决方案。有时候，退一步可能会获得更大的收获，这也是中国象棋中的收放自如的体现。

通过观看中国象棋案例，我对这个古老的棋类游戏有了更深入的了解和体会。在学习棋局和棋谱的过程中，我意识到了中国象棋的复杂性和高深之处。通过分析棋局，我们不仅能够提高自己的思考能力和判断力，还能够生活中找到更好的解决方案。中国象棋教会了我如何在困境中保持冷静和思考，以及如何巧妙地运用自己的资源。我相信，通过不断学习和实践，我会在中国象棋中不断提高自己的水平，并且将这些智慧应用到生活的方方面面。

对中国象棋的感悟篇四

中国象棋[1]在中国有着悠久的历史，属于二人对抗性游戏的一种。由于用具简单，趣味性强，成为流行极为广泛的棋艺活动。是我国正式开展的78个体育项目之一，为促进该项目在世界范围内的普及和推广，在中国古代，象棋被列为士大夫们的修身之艺，现在则被视为怡神益智的一种有益的活动。在棋战中，人们可以从攻与防、虚与实、整体与局部等复杂关系的变化中悟出某种哲理。二，象棋可以让人在对弈中，开阔自己的视野，让人看的更远，更顾全大局。

中国象棋象棋是由两人轮流走子，以“将死”或“困毙”对方将(帅)为胜的一种棋类运动，有着数以亿计的爱好者。它不仅能丰富文化生活，陶冶情操，更有助于开发智力，启迪思维，锻炼辩证分析能力和培养顽强的意志。

对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即终了。轮到走棋的一方，要将某个棋子从一个交叉点走到另一个交叉点，或者吃掉对方的棋子而占领其交叉点，都算走一着。双方各走一着，称为一个回合。

象棋是中华民族的传统文​​化，不仅在国内深受群众喜爱，而且流传国外。

1、先秦六箒戏用象牙做的棋子。黑白各六枚。《楚辞·招魂》：“菑蔽象碁，有六箒些。”王逸注：“言宴乐既毕，乃设六箒，以菑蔽作箒，象牙为碁，丽而且好也。”洪兴祖补注引鲍宏《博经》：“用碁十二枚，六白，六黑。”

2、古代弈之一种，亦曰象戏。相传战国时已有之。汉刘向《说苑·善说》：“燕则鬪象棋而舞郑女。”其后北周武帝制《象经》，集百僚讲说。据传《象经》有日月星辰之象，以寓兵机。《隋书·经籍志》兵家著录《象经》一卷，题周武帝撰，书亦不传。宋·司马光作有《古局象棋图》，与今象棋不同。

3、现今通行的象棋，相传为唐代牛僧孺所制。刻圆木或牙、骨为棋子三十二枚，红黑各半。两人对弈，红方以帅统仕、相及俦、傜、炮各二，兵五；黑方以将统士、象及车、马、炮各二，卒五。弈时双方轮流行棋，以“将死”或“困毙”对方将(帅)为胜。象棋的棋子设置受到古代两军作战形式的影响，周朝时军队的基本编制“伍”是由5名步兵组成的，作战兵器也由弓、殳、矛、戈、戟5种为一组配合使用。这就是棋阵双方各有5个小卒的缘由。

根据出古文物与文献，恰图兰卡在波斯库思老一世时发展成沙特兰兹，经丝路传入中国成北周象戏、在唐代成为宝应象棋，最后中国人在宋代改造成的中国象棋。有苏联学者发表文章，试图批驳印度起源说。1972年南斯拉夫历史学家比吉夫的专著《象棋-宇宙的象征》断定象棋首先出公元569年的中国(象戏)，然后才逐渐传播开来。但后来证实比吉夫此说错误，因为印度文献记载与出土实物三世纪前就有最早的象棋游戏恰图兰卡。晏殊的《类要》记载象棋是在三国魏黄初年间传入中国。象棋的形制不断地变化。国际仍以印度起源说为主。中国象棋具有悠久的历史。

一、起源于传说时代的神农氏。元代僧人念常在《佛祖历代通载》中说：“神农以日月星辰为象，唐相国牛僧孺用车、马、士、卒加炮代之为机矣”。

二、起源于传说时代的黄帝。北宋晁补之《广象戏格·序》说：“象戏兵戏也，黄帝之战，驱猛兽以为阵，象，兽之雄也。故戏兵以象戏名之。”

三、起源于周武王伐纣时。明代谢单制《五杂俎》云：“象戏，相传为周武伐纣时作，即不然，亦战国兵家者之流，盖彼时重车战也。”

四、起源于战国之时。《潜确居类书》载：“雍门周谓孟尝君：‘足下燕居，则斗象棋，亦战国之事也。’盖战国用兵，故时人用战争之象为棋势也。”

五、起源于北周武帝之时。《太平御览·工艺部·象棋》说：“周武帝造象棋。”明人罗欣《物原》也持此说。

六、英人威廉·琼斯在本世纪初曾说，中国不是产象国，印度是产象国，认为中国象棋是从印度传入的，近代学者胡适也持此论。

许多学者认为，据古籍可靠记载，象棋在战国时期已经流行了。除上引《潜确居类书外》，汉刘向《说苑·善说》也记载了战国孟尝君下象棋的事：“雍门周调孟尝君，足下燕则斗象棋，亦战斗之事乎，”战国时的作品《楚辞·招魂》中也有“菑蔽象棋，有六薄些”的句子。所有这些，说明在战国时代“象棋”已经成为一项经常的活动了。因此，有的学者认为，象棋产生的时间，当在战国之前。但“前”到什么时候？有人认为可上推到春秋时期，并认为象棋是模仿当时兵制而产生的。他们的依据，是，象棋的“象”，是“象征”的意思，而与动物象无关。比如，以舞蹈象征战斗，则名“象舞”，而以著棋象征战斗，则名为“象棋”。象棋各子的得名，也是由象征不同兵种而来的。这种情况正好与春秋时期的兵制，即将、帅、车、马、士、兵、卒等相吻合。因此，象棋产生于春秋时期是合乎当时历史情况的。但对于此种说法，有的学者则不以为然，认为这毕竟还是一种推论。

象棋的发展分为七个时期，即孕育期、童年期、争鸣期、高潮期、中落潮、鼎盛期和稳步期。传说其鼻祖是博艺该象棋，有六博些。分曹并进，迨相迫些。成梟而牟，呼五日些。昆即玉，六博亦昆蔽象棋。用象棋一词指六博始见于此。当然象棋与六博的形制完全不同，六博是一种掷采行棋角胜的局戏，象棋则是一种靠智谋、技术、修养等较量的竞技运动。由于六博与后来的象戏有着一定的渊源关系，象棋一词的诞生，孕育着日后象棋的产生，故将象棋名词诞生之时至南北前周武帝宇文邕制《象经》前，这一段时期称为象棋的孕育期。

战国时期，已经有关于象棋的名称，但是指象牙作的六博棋子，如：《楚辞·招魂》中有“菑蔽象棋，有六簿些；曹并进，迨相迫些；成梟而牟，呼五白些。”《说苑》载：雍门子周以琴见孟尝君，说：“足下千乘之君也，……燕则斗象棋而舞郑女。”由此可见，远在战国时代，六博已在贵族阶层中流行开来了。六博当在周代建朝(公元前11世纪)前后产生于中国南部的氏族地区。棋制由棋、箸、局等三种器具组成。

两方行棋，每方六子，有说法棋子种类有为：梟、卢、雉、犊、塞(二枚)。但古文物证实六博棋子非多兵种，这是因错把樗蒲混为一谈，梟、卢、雉、犊、塞是樗蒲掷具的排列组合，不是兵种。棋子用象牙雕刻而成。箸，相当于骰子，在棋之前先要投箸。局，是一种方形的棋盘。六博是“投六箸行六棋”，斗巧斗智，相互进攻逼迫，以获得多博筹为胜，不同于吃王为胜的象棋，没有演化关系。就如丘处机与吴承恩都写有同名的《西游记》，六博与中国象棋只是曾有同种称呼。

后来又出现一种叫“塞”的棋戏，但与象棋也无关。秦汉时期，塞戏颇为盛行，当时又称塞戏为“格五”。从湖北云梦西汉墓出土的塞戏棋盘和甘肃武威磨嘴子汉墓出土的彩绘木俑塞戏，可以映证汉代边韶《塞赋》中对塞戏形制的描写。六博、塞戏、象棋这三者间无论是规则、棋子、棋盘都大相迳庭，并无演化关系。

象棋游戏最早称为象戏，此一词出北周，意思是象徴的游戏。至南北朝时期的北周朝代，武帝(公元 561 ~ 578 年在位)制《象经》，王褒写《象戏·序》，庾信写《象戏经赋》，标志着象棋形制第二次大改革的完成。后周武帝依当时的象棋编制《象经》，有日月星辰之象，象戏名称由此而来，称为北周象戏。后来演变的唐代宝应象棋，形式为八乘八的黑白棋盘，棋子为立体造型。释念常《佛祖通载》卷二二，载“始以车、马、将、卒代日、月、星、辰者，岂异人乎，正牛僧孺耳”。

隋唐时期，象棋活动稳步开展，史籍上屡见记载，其中最重要的是牛僧孺《玄怪录》中关于宝应元年(公元 762 年)岑顺梦见象棋的一段故事。结合能见到的北宋初期饰有“琴棋书画”四样图案，而以八格乘八格的明暗相间的棋盘来表示棋的苏州织锦，和河南开封出土的背面绘有图形的铜质棋子，可以得到这样的结论：唐代的象棋形制，和早期的国际象棋颇多相似之处。当时象棋的流行情况，从诗文传奇中诸多记

载中，都可略见一斑。而象棋谱《樗薄象戏格》三卷则可能是唐代的著作。

宣称武则天梦见与大罗天女下象棋的说法，则为以讹传讹，根据《唐国史补》、宋元话本小说《梁公九谏》中〈第六谏〉、《狄仁杰传》、《天中记》、《渊鉴类函》，武则天是梦见下双陆棋。武后尝问狄仁杰云：“朕昨夜梦与人双陆，频不见胜，何也？”对曰：“双陆输者，盖为宫中无子，是上天之意。假此以示陛下，安可久虚储位哉？”

现代的象棋型式，到宋代方才制定。宋代的理学家程颢有一首咏象棋的诗说：“大都博奕皆戏剧，象戏翻能学用兵。车马尚存周戏法，偏神兼备汉官名。中军八面将军重，河外尖斜步卒轻，却凭纹愁聊自笑，雄如刘项亦闲争。”他诗中还没提到炮，炮这兵种，是最后加入的，当然是要在中国人发明了火药火器之后，才反映在象棋上。宋代是象棋广泛流行，形制大变革的时代。北宋时期，先后有司马光的《七国象戏》，尹洙的《象戏格》、《棋势》，晁补之的《广象戏图》等著术问世，民间还流行“大象戏”。

北宋当时的象棋有大象戏与小象戏，皆已有炮棋子。小象戏大至为近代象棋的形式，有 32 枚棋子，盘大小定为纵十路横九路，将帅待在九宫之正中，没有士而有偏、俾两棋子。之后象棋更平民化，不少文人雅士都喜爱下象棋，下象棋者更成为一种职业。

至南宋象棋一词才开始指的中国象棋。南宋时，小象戏已成为象棋的形式，将帅待在九宫底，已有士这棋子。陈元靓《事林广记》中，记载了最早的两局完整的象棋棋谱和最古老的排局「二龙出海势」。

1. 教你成为中国象棋高手
2. 中国象棋入门基础知识

3. 中国象棋基础知识大全
4. 中国象棋基础知识
5. 下中国象棋的二十招必杀技
6. 中国象棋开局需要了解的六个技巧
7. 象棋第一步走法
8. 象棋开局布阵法
9. 中国象棋的历史

对中国象棋的感悟篇五

中国象棋作为一种古老而深入人心的棋类游戏，拥有悠久的历史 and 庞大的粉丝群体。观看中国象棋案例不仅仅是对这项游戏的了解，更是对人类思维和智慧的一次深入剖析。最近，我观看了一些中国象棋案例，不禁让我对这个游戏和人类的思考方式产生了一些新的体会。

首先，观看中国象棋案例让我意识到在这个游戏中，思考是至关重要的。在一个棋局中，每一步的选择都需要经过深思熟虑，并且需要考虑对手的可能反应。在观看案例的过程中，我看到了一些高手能够在短短几步之内看透整个棋局的走向，并做出最佳的选择。这种高度的思维能力让我佩服不已，并且也启发了我在生活中更加注重思考的重要性。

其次，观看中国象棋案例让我认识到在这个游戏中，决策的前瞻性和灵活性是取胜的关键。在一个棋局中，每一步都可能对整个棋局产生深远的影响。观看案例时，我看到一些高手能够根据对手的走法做出迅速的反应，并在短时间内改变

策略。这种灵活性和前瞻性是他们胜利的关键。对于我个人来说，这一点是我需要在自己的决策中借鉴和发展的。

再次，观看中国象棋案例让我明白了在这个游戏中，耐心和沉着是非常重要的品质。在一个棋局中，往往需要经历几十步甚至几百步才能分出胜负。而观看案例时，我看到一些高手在决胜之前能够保持清醒的头脑和平和的心态。他们能够耐心等待最佳时机的到来，并且不为对手的一些小动作而分心。这种耐心和沉着在日常生活中同样是非常重要的品质，它们有助于我们更好地处理各种困难和挑战。

最后，观看中国象棋案例让我感受到这个游戏所包含的智慧和美学。在一个棋局中，每一步都展现了棋手的智慧和美的理解。观看案例时，我看到一些高手的棋局布局 and 选择都非常巧妙，使我不禁为之赞叹。这种智慧和美学的结合让中国象棋成为了一种非常有趣和挑战性的游戏，并且可以通过观看案例来更好地欣赏其中的魅力。

通过观看中国象棋案例，我对这个古老的游戏有了更深入的了解，也对人类的思考方式和智慧有了更深刻的认识。我意识到思考、决策、耐心、沉着以及智慧和美学在这个游戏中的重要性。这些体会对我个人的成长和发展起到了积极的促进作用，使我更加全面地认识到了生活中的方方面面。无论是在棋局中还是在生活中，这些体会都将成为我不断前进的动力。

对中国象棋的感悟篇六

棋盘

棋子活动的场所，叫做“棋盘”，在长方形的平面上，绘有九条平行的竖线和十条平行的横线相交组成，共九十个交叉点，棋子就摆在这些交叉点上。中间第五、第六两横线之间未画竖线的空白地带，称为“河界”，整个棋盘就以“河界”分为相

等的两部分；两方将帅坐镇、画有“米”字方格的地方，叫做“九宫”。

棋子

象棋的棋子共三十二个，分为红黑两组，各十六个，由对弈双方各执一组，每组兵种是一样的，各分为七种：

红方：帅(1)、仕(2)、相(2)、车(2)、马(2)、炮(2)、兵(5)

黑方：将(1)、士(2)、象(2)、车(2)、马(2)、炮(2)、卒(5)

对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即终了。轮到走棋的一方，将某个棋子从一个交叉点走到另一个交叉点，或者吃掉对方的棋子而占领其交叉点，都算走一着。双方各走一着，称为一个回合。

各种棋子的走法

帅(将)：帅和将是棋中的首脑，是双方竭力争夺的目标。它只能在“九宫”之内活动，可上可下，可左可右，每次走动只能按竖线或横线走动一格。帅与将不能在同一直线上直接对面，否则走方判负。

仕(士)：仕(士)是帅(将)的贴身保镖，它也只能在九宫内走动。它的行棋路径只能是九宫内的斜线。

相(象)：相(象)的主要作用是防守，保护自己的帅(将)。它的走法是每次循对角线走两格，俗称“象走田”。相(象)的活动范围限于“河界”以内的本方阵地，不能过河，且如果它走的“田”字中央有一个棋子，就不能走，俗称“塞象眼”。

车：车在象棋中威力最大，无论横线、竖线均可行走，只要无子阻拦，步数不受限制。因此，一车可以控制十七个点，

故有“一车十子寒”之称。

炮：炮在不吃子的时候，走动与车完全相同。

马：马走动的方法是一直一斜，即先横着或直着走一格，然后再斜着走一个对角线，俗称“马走日”。马一次可走的选择点可以达到四周的八个点，故有“八面威风”之说。如果在要去的方向有别的棋子挡住，马就无法走过去，俗称“蹩马腿”。

兵(卒)：兵(卒)在未过河前，只能向前一步步走，过河以后，除不能后退外，允许左右移动，但也只能一次一步。

任何棋子走动时，如果目标位置上有对方的棋子，就可以把对方的棋子拿出棋盘，再换上自己的棋子(即“吃子”)。只有炮的吃子方式与其他子不同：炮与被吃子之间必须隔一个棋子，进行跳吃，俗称“架炮”或“炮打隔子”。

一方的棋子攻击对方的帅(将)，并在下一着要把它吃掉，称为“将军”，或简称“将”。被“将军”的一方必须立即“应将”，即用自卫的着法去化解被“将”的状态。如果被“将军”而无法“应将”，就算被“将死”。轮到走棋的一方，帅(将)虽没被对方“军”，却被禁在一个位置上无路可走，同时己方其它棋子也都不能走动，就算被“困毙”。

对局时，一方出现下列情况之一，为输棋(负)，对方取胜：

帅(将)被对方“将死”，即被对方将军却无法应将；

被“困毙”，即虽未被对方将军，本方却已无棋可走动；

自己宣布认输。

一方长将不变，长将一方算输。

出现以下情况，算和局

一方轮走时，提议作和，对方同意；

双方长将不变，符合“棋例”中“不变作和”的规定，双方又不愿变着时。