

心智的角逐

棋牌乐

陈健 著

學生樂園

吕型伟 主编



上海古籍出版社

心智的角逐

棋牌乐

陈健 著

上海古籍出版社

沪新登字 109 号

主 编 吕型伟
副 主 编 冯海荣
许钧颐
王从仁
执行主编 冯海荣

学 生 乐 园
心智的角逐
——棋牌乐
陈 健 著

上海古籍出版社出版

(上海瑞金二路 272 号)

新华书店上海发行所发行 上海市印刷七厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 3.5 字数 70,000

1995 年 5 月第 1 版 1995 年 5 月第 1 次印刷

(平) 印数: 1—5,000

(精装) 印数: 1—3,500

ISBN 7-5325-1737-3

G · 67 定价: 3.50 元

前 言

吕型伟

一种十分奇怪的矛盾现象，在当代中国孩子们的身上发生。一方面，他们被捧为“小皇帝”，在物质上过着优裕的生活；另一方面，又似乎个个都是小奴隶，在精神上受着沉重的压力：做不完的作业，熬不尽的考试，老师促、父母逼，真是苦不堪言。

“减轻学生过重负担”！“还孩子们一个金色的童年”！人人都赞成，几乎没有受到任何的反对。可是要真正实行起来，却比要超级大国裁军还困难。

“愉快教育”、“乐学教育”的好经验，也早为教育界所公认，而推广起来却大为不易，至今仅停留在少数几个点上。

幸而在似乎漫无边际的苦海中，有一块可以由学生自由选择、自我调节、自主发展、自由遨游的天地，这就是十多年来发展起来的、内容十分丰富、形式多种多样的“第二课堂”。这是一块自由的天地，一条没有强加的压力但能充分发展个性的成才之路。

大力发展“第二课堂”的口号是我在 1983 年的一篇论文

中提出来的,现在已引起普遍的重视,被放在与原来的课堂教学并重的地位,不断发展扩大;而原来的课堂教学的时间与内容则在不断调整。减少时数,降低难度,使学生有更多的时间参加“第二课堂”的活动,这已成为我国当前教育改革的总趋势。

“第二课堂”的内容是很丰富的,而课外阅读则是其中最重要的内容之一。

书是各种信息的载体,书读得越多,获得的信息就越多,知识就越丰富,思路就越开阔,文化素养也就越高。古人就把“读万卷书、行万里路”作为做学问的必由之路,在今天信息化的社会,这就显得更加重要,读万卷书也显得太少了。

书是有学问的人写的,读书也就是与专家、学者交朋友、拜老师,同他们谈心,向他们请教,请他们指点人生道路上的迷津,向他们学习为人处世之道。

总之,在书本中遨游,是人生极大的乐事。

现在,每年出版的书不算太少,可适宜于中小学生学习阅读的却不多,放在书架上的也大多是复习资料、试题总汇等等增加学生压力、片面追求升学率的所谓辅导读物,而真正着眼于丰富学生知识、提高学生文化素养、启发学生求知兴趣的书实在太少。所以,作为一个老教育工作者,是多么热切盼望有更多的学者、专家来专门为中小学生学习写一些健康、高雅、内容丰富、深入浅出的读物,使年轻一代不仅在物质生活上是优裕的,在精神上也是十分充实、十分愉快。这是一件功德无量的大好事。记得在我们年轻的时候,冰心这位当时已经著名的大作家,专门为孩子们写过一本《寄小读者》的书,同学们都争着阅读,感到十分亲切而又得益匪浅,至今让我留着甜蜜的回忆。

《学生乐园》这一套丛书，正是在这样的指导思想下组织编写的，而且是由一家认真而有生气的出版社，邀约了一批同样认真而有生气的作者撰成的。丛书的内容以中、小学生喜闻乐见的活动为基点，“由古及今”、“由今溯古”、“古今中外融合”，将传统文化与相近相关的高雅健康的文化内容，融入中、小学生的实际生活，在潜移默化中提高中、小学生的文化素养及其动手能力。丛书初步计划分为二辑，各15册；以后视需要还可发展、增加。

我相信，这套丛书的出版，将会受到中学生，也包括小学高年级学生的欢迎。

1994. 7. 7

目 录

前 言.....	吕型伟 (1)
引 子.....	(1)

第一部 棋 类

烂 柯.....	(3)
永 动 机.....	(6)
动物狂欢节.....	(9)
千层宝阁.....	(16)
可爱的小金龟.....	(20)
棋格上的麦粒.....	(22)
枰上学步.....	(25)
吃 御 膳.....	(29)
世界冠军赛.....	(32)
橘 中 戏.....	(35)
独卒擒王.....	(36)
三仙炼丹.....	(37)
对面笑.....	(38)
马 后 炮.....	(39)

双马饮泉.....	(40)
大胆偷心.....	(41)
海底捞月.....	(42)
老卒搜根.....	(43)
龟勉同心.....	(44)
孙中山遗局.....	(46)
四国大战.....	(46)
百里雄关.....	(49)
五子联珠.....	(50)
公孙舞剑.....	(55)
三棋会战.....	(57)
秋山会猎.....	(59)
满天星斗.....	(61)
五步一人.....	(63)
翻天覆地.....	(64)
梅花争艳.....	(66)
水中捞月.....	(68)
并肩作战.....	(69)
第二部 牌 类.....	(72)
大吃小.....	(72)
韩信点将.....	(73)
21 点.....	(75)
接 龙.....	(76)
钓 鱼.....	(77)
百猜百中.....	(78)
抽 乌 龟.....	(81)

拱猪捉羊.....	(82)
关 牌.....	(83)
24 点.....	(85)
点 24.....	(86)
整顿队伍.....	(88)
40 分.....	(89)
惠 斯 特.....	(91)
桥 牌.....	(92)
请你试一试.....	(97)

引 子

听说要把校园里的棋牌活动编写成小册子，同学们欢呼雀跃，七嘴八舌地议论开来。

“李老师准备为小册子取名为《心智的角逐——棋牌乐》。”小明是消息灵通人士。

“真是太开心了！”路小刚兴奋地说，“我们将拥有更多的新朋友。”

“棋牌乐中有一乐——‘得好友’之乐！”小高说，“第一，棋牌游戏有好几百种，它们是人类智慧的产品，是人类的好朋友。第二，人们以棋牌会友，比赛中彼此成了‘战友’，共享战斗的乐趣。”

珊珊提出：“如果能在前言里告诉我们的同龄人，不要误以为我们是一群‘玩’的专业户就好了，我们虽然活跃在棋牌乐园，但是在各门功课上都非常出色！”

阿珍说：“是呀！棋牌乐中有‘怡情休闲’之乐，对于我们学生来说智力游戏能调剂精神，转移一下大脑的兴奋点，起到积极休息的作用，实在很有好处呢！只要掌握好分寸，非但不会影响学习，反而能提高成绩。”

小冬补充道：“棋牌乐的魅力在于‘争胜’之乐。争胜好强

应当看成是人类的禀性,如果没有奋发进取的竞争精神,人类社会不可能繁荣。棋牌角逐,集中体现和激发了人的这一本性。”

小马点头赞成:“高层次的棋牌比赛都要求参与者带着强烈的胜负感,有时小小的棋牌会牵动亿万人的心,会给人们带来鼓舞和欢欣!”

“也有失败的痛苦。”胖胖“博士”若有所思,“然而失败的痛苦往往使棋牌的乐趣变得内涵更丰富,更深刻。人们常常在受挫时问‘为什么’、‘怎么办’,其实这正是进步的起点。于是发现要达到胜利,必须讲究科学的思维,比如说全局观念、辩证法、正确的逻辑推理等等,谁在这方面高明,收获胜利果实的机会就多。”

阿梅说:“在运用游戏技术,处理错综复杂的局面的时候,我们的记忆力、计算能力、灵活性等都得到了锻炼。”

姚启平说:“心智角逐既是双方拼搏争胜的过程,又是互相协调、共同创作的经历。一切杰作需要卓越的想象力、创造性和敏锐的感觉,我常常想,一个人如果努力去完成一局好棋、好牌,也可以算是一种艺术的创造。”

小芳说:“棋牌对青少年的意志品质有磨砺作用,甚至能改变人的性格。”

乐乐接着说:“使胆小畏缩变为勇敢,优柔寡断变为果断,浮躁冲动变为沉着。在溺爱中滋生的骄娇二气,通过逆境的磨炼,失败的教训,也会让位于谦虚、谨慎和坚韧。”

李老师也参加发言:“棋牌乐也许还包含这种乐趣,人们从中得到启发,领悟人生世事的种种哲理。所谓‘欲穷千里目,更上一层楼’,生活境界达到前所未有的高度,就一定会体验到前所未有的睿智的快乐!”

第一部 棋 类

墙报新辟了一个专栏——《棋牌乐园》。

《棋牌乐园》打开了一扇窗，窗儿虽小，映入眼帘的却是一个新奇有趣的世界。

烂 柯

在《棋牌乐园》，同学们第一次看到“烂柯”这个古怪的词，以及它的神话故事：

今日的浙江省衢州市，在晋代叫做信安县。信安县境内有座高山，山脚的小村落里住着几十户人家，村民多以采药打柴为生。

有个樵夫王质，年轻又聪明，不仅劳动是把好手，围棋也下得很出色，在这一带几乎人人都认识他。

这一天，王质早早起床，拿了斧子、绳索上山去砍柴。他爬得很高很高，在云海里七转八转，来到一个陌生的地方，想不到绝壁后面云气一开，竟然别有天地——好优美的风景啊！在苍松翠柏中，他发现一座小石桥，石桥通向一个石洞。他走近一瞧：巨大的山洞，洞府里有石栏杆、石椅子、石桌子……令他更惊讶的是：竟然有两个小孩在石桌上下围棋。

“这是谁家的孩子？”王质纳闷，因为山村里的人他都认识。

王质轻轻地把斧子、绳索放在地上，凑近前去看两人下棋。虽说是小孩，着法却十分新颖，往往出乎王质的意料，等棋局进行下去，才让人悟出其中蕴含着的奥妙。黑方取地，白方就形成了外势。黑方侵袭，企图削弱，却遭到了白方的奋勇反击，眼看奄奄一息。然而，随着又一场战役的展开，白空中的黑子又神奇地死灰复燃……棋局的形势时而急迫，王质觉得自己仿佛同棋童一起骑上了蛟龙的背脊，四海翻腾，风雷就在身边轰鸣；棋局时而平和，他又感到自己宛如躺在绿茵草坪，春风轻拂，听得见山泉低低的倾诉……

小孩掏出些枣儿，一面下棋一面咀嚼。王质咽了一口口水，似乎也有点饿了。小孩随手递给他一枚枣子，他不加思索地吃了。口中辨不出有什么样的滋味，不过，自后再也没有饥饿的感觉。

棋战实在太精彩了，王质追随小孩的思路，神游局内，如痴如醉，也不知过了几个时辰。一个小孩突然抬头对他说：

“咦，你怎么还在看棋？你的斧头柄都烂掉啦！”

王质猛地惊醒，“真是的，我把砍柴的事都忘了！”他扭头瞧地上，斧头已经铁锈斑斑，斧柄果真朽烂了，旁边的绳索竟成了一撮灰土。他怔怔地站在洞口，弄不明白怎么回事，抬头望天色，日头已偏西了，心里嘀咕是该回家了。

进村时，又遇上件奇怪的事：迎面遇到的人他都不认识！难道走错了路？不，不会的——村头的老公孙树和石头井台分明在那儿！王质满心疑团，忍不住拉着一位老人，自报了姓名，希望老人告诉他村里发生了什么变故。老人听了王质的

话，露出惊诧的神色，他将王质打量了半天，颤颤地说：“哎呀，这是怎么回事呢？我记得祖辈有名叫王质的，那都是几百年前的事了。”

王质惊呆了。他回头想寻找什么，只见山依然高耸入云，太阳已经西坠，天际淡红一抹，透着说不出的神秘……

因为这个神话，围棋多了个奇特的别名——烂柯。

这是不是意味着，围棋是一项浪费时间与精力的角逐，一种只适宜于闲暇无聊的“神仙”的游戏呢？

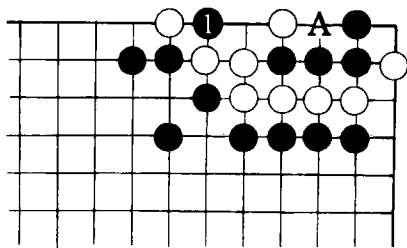
李老师说：“下围棋，特别是专业棋手下棋，确实存在着‘马拉松’式的情形。在本世纪初，日本的两位棋手一盘棋共下了九天，其中一步棋整整长考了八个钟头，后来这盘棋被称为‘一手八时间’的名局，载入了围棋史册。如果查一查，棋史上还有更漫长的棋局。不过，这在日常生活中毕竟少见，通常一小时左右下完一盘棋，比专业快棋比赛的用时还少。既调剂精神，又锻炼思维，全然谈不上时间或精力的浪费。

“烂柯神话本身也说明了人们对围棋的理解和认同，将它看作是一种妙趣无穷的智力游戏。你们看，神仙和凡人都被围棋迷住了，不管是‘当局者’还是‘旁观者’，一样地投入，饭也没心思吃，家也忘记回，连斧头柄都烂掉了。

“下围棋同干一切事情一样，需要认真和执着。因此，‘烂柯’其实也在揭示这样的道理，即认识围棋战斗的真谛，追求更高更美的艺术境界，需要人毕生的甚至世世代代的努力。在这个意义上，‘烂柯’和‘不朽’意外地相一致。”

永 动 机

工业界不存在永动机，但是围棋里却找得着！



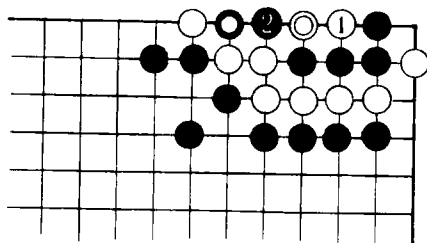
(图一)

李老师与同学们讨论图一的死活题，得出这么个惊人的结论。小高说：“黑1扑入时，白棋已经没办法了。因为接下来黑在A位成‘刀五’，白棋是死形。”

李老师说：“如果白方先占住空间，阻止黑在A位落子呢？”

小冬摆出图二的变化。

“呀，白1送吃，黑2只好吃，白又反提，到了白5再次送吃，形成循环不息的运动，黑棋无法歼灭白棋，白棋也没能消灭黑棋。”胖胖对双方这种特殊的活法深感兴趣。



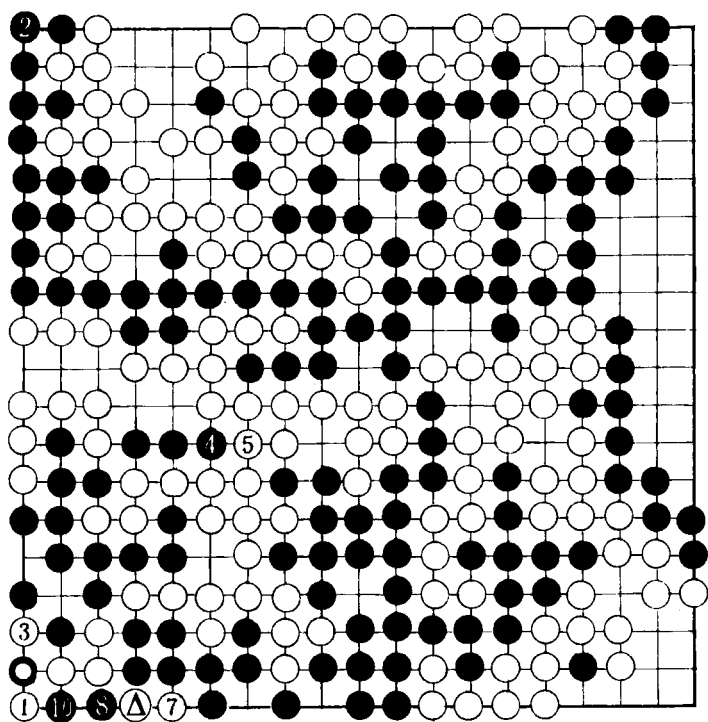
③ = ○

① = ●

⑤ = ①

(图二)

“是的，这就像是‘永动机’，一旦起动，永远不息，除非黑方放弃剿杀的念头。”李老师笑着说，“这种棋势，围棋术语称



⑥ = ○

⑨ = ③

⑪ = △

⑫ = ○

⑬ = ⑦

(图三)

为‘长生’。”

“双活是静态的，而长生是动态的。”小明这样理解。

“但是，下棋要求轮流落子。如果局里出现长生，双方就再不能顾及到旁的地方了，怎么办？”小高问。

“下围棋出现长生而对局者都不愿变换着法，只好判为‘无胜负’。”李老师解释道，“其实长生在实战中非常罕见，如果真的出现，人们非但不会觉得麻烦，反而会欣喜万分地视为珍品。1993年日本的‘本因坊战’中，林海峰九段执黑对小松英树八段的一局棋里弈出了长生棋形，据说这是正式比赛中史无前例的，引起了轰动。”

“李老师，能不能把棋摆出来让大家开开眼界？”同学们急切地要求。

李老师连声说：“好，好！”于是他在棋盘上摆起这局长生名局。（图三）

这一局的形势，是谁打赢左上的单劫谁就胜半目。当小松八段在左下角白1打吃时，林海峰九段毅然在左上角黑2粘，抢先解除了劫争。但是左下角会不会出事呢？

白3提劫，黑4绝好的劫材，当白5接时，黑6提劫。白7是本身劫，至白9，眼看左下的劫要使白棋获胜，不料林九段走出了黑10送吃——永动机发动了！白11别无选择，到白13再度送吃两子，循环不休的长生跃然盘上。由于双方不肯退让，实际上也无法退让，这盘棋就宣布为无胜负。

“太精彩了！”胖胖赞叹道，“难怪围棋会烂柯呢！”

大家都笑了。