

B.A. Maxmudov

SHAXMAT



**O'ZBEKISTON RESPUBLIKA OLIY VA O'RTA MAXSUS TA'LIM
VAZIRLIGI**

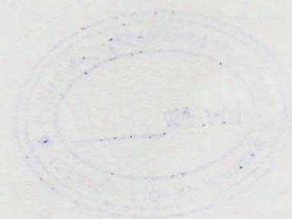
O'ZBEKISTON XALQARO ISLOM AKADEMIYASI

MAXMUDOV BAXRAMJON ABDUSALOMOVICH

SHAXMAT

O'quv-metodik qo'llanma

**Toshkent-2021
"Zebo prints"**



Maxmudov B.A./Shaxmat: O'quv-metodik qo'llanma I - Toshkent: "Zebo prints", 2023. –100 bet.

Mazkur o'quv-metodik qo'llanma Pedagog xodimlar o'rtasida shaxmat bo'yicha "Eng yaxshi innovatsion o'quv-metodik qo'llanma" tanlovini o'tkazish yuzasidan tayyorlangan bo'lib, u ikki bobdan iborat. Shuningdek, mazkur o'quv-metodik qo'llanma mazmunida shaxmatning sport turini o'rganishning nazariy asoslari, shaxmat sport turi bo'yicha o'rgatishda o'quv-mashg'ulotlarini tashkil etish va o'tkazish kabi ma'lumotlar keltirilgan. Undan oliy ta'lim muassasalari professor-o'qituvchilari va jismoniy tarbiya va sport mashg'ulotiga qatnashuvchilar foydalanishlari mumkin.

Mualliflar:

B.A.Maxmudov O'zbekiston xalqaro islom akademiyasi Jismoniy tarbiya va sport fani katta o'qituvchisi PhD

Taqrizchilar:

A.A.Mahkamov O'zXIA "Zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari" kafedrasida katta o'qituvchisi, PhD

J.Sh.Jammatov Urganch davlat universiteti "Jismoniy madaniyat nazariyasi va metodikasi" kafedrasida v.b. dotsenti, PhD.

O'zbekiston xalqaro islom akademiyasi Kengashining 2021-yil 27-noyabrda
4-sonli qarori bilan nashrga tavsiya etilgan.



Kirish

©Maxmudov B.A., 2021
©"Zebo prints", 2021

Mamlakatimizda shaxmatni aholi o'rtasida keng targ'ib qilish va uni ommaviy sport turiga aylantirish, o'sib kelayotgan yosh avlodning intellektual va madaniy rivojlanishi uchun zarur shart-sharoitlar yaratish, yuqori iqtidorga ega bo'lgan yoshlarni tanlash, saralab olish va ularni professional shaxmatchilar va xalqaro grossmeysterlar sifatida tayyorlash tizimini yo'lga qo'yish, trenyerlar uchun munosib mehnat sharoitini yaratish, shuningdek, O'zbekiston shaxmat maktabini yaratish maqsadida – O'zbekiston Respublikasi va boshqa mamlakatlar tashabbusi bilan 2019-yil 2-dekabr kuni Birlashgan Millatlar Tashkiloti Bosh Assambleyasining shaxmatni rivojlantirish bo'yicha maxsus rezolyutsiyasi qabul qilinganligi va ushbu rezolyutsiyaga muvofiq 20-iyul Butunjahon shaxmat kuni etib e'lon qilinganligi ma'lumot uchun qabul qilindi. Shuningdek, shaxmat bu vaqt o'tkazishning ma'lum darajada badiiylilik va ilmiylikka asoslangan intellektual foydali usuli hisoblanadi. Jismoniy mukammallik uchun sport qanchalik muhim bo'lsa, aqliy salohiyat uchun shaxmat shunchalik muhimdir. U insonlarga xos bo'lgan alohida xususiyatlarni rivojlantirish va aqlni mashq qildirishning qiziqarli hamda qulay yo'lidir.

Albatta, har birimiz o'z hayotimizda barcha qiyinchiliklarni yengib o'ta oladigan, oldimizga qo'ygan maqsadlarga mustaqil yetishishda albatta aqliy faoliyat muhim o'rin tutadi. Shu o'rinda mazkur sport turini yoshlar o'rtasida keng targ'ib qilish uning faoliyatini kengaytirish maqsadida biz mualliflar A.Maxmudov, U.Xoliqov hamda V.Abduazizovalar tomonida muqaddam nashr qilingan "Shaxmat amaliyoti" nomli o'quv adabiyotini takomillashtirgan holda shaxmatni o'rganuvchilar uchun mazkur o'quv-metodik qo'llanmani yaratdik.

Ushbu o'quv-metodik qo'llanmada shaxmat o'yinining tarixi, rivojlanishi, O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 14-yanvardagi "Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommaviylashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida" gi PQ-4954-son qarorlari shaxmatni o'rganish bo'yicha olib boriladigan darslar keltirib o'tilgan.

I BOB. SHAXMATNING SPORT TURINI O'RGANISHNING NAZARIY ASOSLARI

1.1. Shaxmatning paydo bo'lishi tarixi.

Hikoya paydo bo'lishi va rivojlanishi shaxmat ko'p asrlarni hisoblaydi. Arxeologik qazishmalar shuni ko'rsatadiki, taxtadagi chiplarni ko'chirish zarur bo'lgan o'yinlar 3-4 asrlarda bo'lgan. Miloddan avvalgi Qadimgi afsonaga ko'ra, shaxmat o'yini ma'lum bir Braxmin tomonidan yaratilgan. O'z ixtirosi evaziga u Rajadan ahamiyatsiz bo'lib ko'ringan mukofotni so'radi: chunki shaxmat taxtasida qancha dara donasi birinchi donaga joylashtirilsa, ikkinchisida ikkita don, ikkinchisida to'rtta don, uchinchi donada to'rt dona va hokazo. Aslida, butun sayyorada bunday don miqdori (1845×10^{19} donalari 180 km^3 hajmida saqlash mumkin bo'lgan) yo'qligi ma'lum bo'ldi. Hamma narsa haqiqatan ham u yoki bu tarzda sodir bo'lganmi, ma'lum emas, ammo bu yoki boshqa tarzda Hindiston shaxmatning vatani hisoblanadi. Hikoya bu yana bir bor shaxmatda kombinatsiyalar soni cheksizligini anglatadi, shu sababli ushbu qadimiy qiziqarli o'yin hech qachon o'z kuchini yo'qotmaydi.

Shaxmat, shohmot (fors. shohmot - shoh o'ddi) - sport turi. O'yindan maqsad raqib shohini mot qilish. Ikki xil (oq va qora) rangdagi 64 ta teng katakli taxta (sath)da ikki xil rangdagi 16 tadan dona (bittadan shoh va farzin, 2 tadan rux, fil va ot, 8 tadan piyoda)da o'ynaladi. Shaxmatda musobaqa paytida ma'lum sondagi yurishlar qilinishi uchun vaqt (dastlabki 40 ta yurish uchun 2,5, 2 va 1,5 soat va h.k.) va o'yin tugamasa qo'shimcha vaqt belgilanadi. Tezkor shaxmatda o'yinni tugatish uchun aniq vaqt (30, 25, 15 va 5 daqiqadan) beriladi. Sirtqida har bir yurishni amalga oshirish uchun masofa va aloqa vositasi turiga qarab, kun yoki haftalar belgilanishi mumkin.

Shaxmatning eng qadimiy shakli - chaturanga urushi o'yini yilning birinchi asrlarida paydo bo'lgan. Hindistonda armiya turi chaturanga deb nomlangan bo'lib, unga urush aravalari (rata) - qirlar, fillar (xastislar), otliqlar (ashva) va piyoda

askarlari (padati) kirgan. O'yin etakchi tomonidan boshqariladigan to'rtta qurol ishtirokida jangni ramziy qildi. Raqamlar kvadrat katak (Ashtapada) burchaklarida 64 katakchada joylashgan bo'lib, o'yinda 4 kishi ishtirok etdi. Shakllarning harakati suyaklarning otilishi bilan aniqlandi. Partiyani yutish uchun barcha dushman qo'shinlarini yo'q qilish kerak edi. Chaturanga Hindistonda 20-asrning boshlariga qadar mavjud bo'lgan va vaqt o'tishi bilan uning nomi «chaturraja» deb o'zgartirilgan - to'rtta shohning o'yini; raqamlar 4 rangda - yashil, sariq, qizil va qora ranglarda bo'yalishni boshladi. V asr oxiri va VII asr boshlarida O'rta Osiyoda vujudga kelgan shatrang (chatrang) o'yini chaturanga vorisi bo'ldi. Ushbu o'zgarishda, o'yinda ikkita «lager» va qirolning maslahatchisi farzini tasvirlangan yangi rasm bor edi; O'yinda atigi 2ta raqib qatnasha boshladi. O'yinning maqsadi raqibning shohini tekshirish edi. Shunday qilib, «tasodifiy o'yin» «aqlning o'yinini» almashtirdi. VIII-IX asrlarda. shatrang O'rta Osiyodan Sharq va G'arbga kirib borgan va arabcha shatrange nomi bilan ma'lum bo'lgan. Tentranja (IX-XV asrlar) chodir raqamlarining atamaları va tartibini saqlab qoldi, ammo raqamlarning ko'rinishi o'zgarishga uchradi. Haqiqat shundaki, din tirik mavjudotlardan shaxmat buyumlarini belgilashda foydalanishga qarshi edi, shuning uchun arablar bu maqsadda kichik silindr va konus shaklida mavhum figuralardan foydalanishni boshladilar. Bu ularning yaratilishini sezilarli darajada soddalashtirdi va bu o'z navbatida o'yinni keng omma orasida tarqalishiga yordam berdi. O'yinning rivojlanishi juda sekin edi, shuning uchun faqat qaroqchilar, qirollar va otlar zamonaviy qoidalar bo'yicha harakat qilishdi, boshqa shaxslarning harakatlar doirasi esa juda cheklangan edi. Masalan, malika faqat bitta maydonni diagonalni ko'chirdi.

Shunday qilib, shaxmat buyumlarini yaratish uchun mavhum tasvirlardan foydalanish shaxmatni idrokini o'zgartirishga yordam berdi - ular urush, jangning ramzi sifatida qabul qilinishni to'xtatdi va har kuni ko'tarilish va pasayishlar bilan bog'lana boshladi, bu shaxmat o'yiniga oid risolalarda Umar Xayyom, Saadi, Nizomiy aks ettirilgan.

Shaxmatning rivojlanishi. - Erta o'rta asrlarda (VIII-IX asrlar) arablar Ispaniyani zabt etish natijasida tentranni Ispaniyaga o'tkazdilar. Shundan so'ng, bu o'yin G'arbiy Evropada tarqala boshladi va u erda qoidalarini yanada o'zgartirish davom etdi, natijada zamonaviy shaxmatga aylandi.

Ammo shaxmat zamonaviy ko'rinishini faqat XV asrda qo'lga kiritdi, garchi bir necha asrlar davomida yuz berayotgan uzgarishlar tufayli turli mamlakatlar o'zlarining, ba'zida g'aroyib qoidalariga ega edilar. Masalan, 19-asrgacha Italiyada oxirgi gorizontali chiziqqa kirgan garov faqat taxtadan olib tashlangan bo'laklarga aylanishi mumkin edi va bunday bo'lmaganda garovga oxirgi gorizontali chiziqqa borish taqiqlanmagan. Bunday holda garov garovga qo'yilgan va raqib uni tortib olayotgan paytda olgan birinchi buyumga aylangan. Qirq va podsho o'rtasida bo'lak bo'lsa va qirol kaltaklangan maydondan o'tib ketsa, kastlingga ham ruxsat berildi.

Shaxmat tarixi juda boy va ular Evropada tarqalishi bilan shaxmat va san'at asarlari ushbu o'yin haqida gapira boshlaydigan narsalar paydo bo'la boshladi. Ezra tomonidan yozilgan shaxmat haqidagi birinchi she'r 1160 yilda paydo bo'lgan. 1283 yilda Evropada birinchi shaxmat kitobi - Dono Alfonso Xning risolasi nashr etilgan. Ushbu kitobni o'rganishda katta qiziqish mavjud shaxmat tarixi, chunki unda ikkala yangi Evropa shaxmati va allaqachon eskirgan shatraning tavsifi mavjud. Taxminan 820 yillarda O'rta Osiyoda «shaxmat» nomi ostida arab shatangligi paydo bo'ldi, rus tilida barchamizga ma'lum bo'lgan «shaxmat» degan nomga ega bo'lib, taxmin qilinishicha, to'g'ridan-to'g'ri Fors Kavkazdan va Xazar xoqonligidan yoki O'rta Osiyo xalqlaridan kelib chiqqan. Xorazm. Qanday bo'lmasin, o'yinning ruscha nomi tojiklar yoki o'zbeklardan meros bo'lib, Rossiyadagi raqamlarning nomlari arab yoki Markaziy Osiyo uchun ham bir xil yoki o'xshashdir. Keyinchalik evropaliklar tomonidan kiritilgan qoidalar, Rossiyada biroz kechikish bilan asta-sekin eski rus shaxmatini zamonaviyga aylantirdi. Ta'rif tavsiflash notasining paydo bo'lishi ham arab davri

bilan bog'liq bo'lib, buning natijasida o'ynagan qismlarni yozib olish imkoniyati paydo bo'ldi.

Ammo butun masihiy cherkovi shaxmat tarixi ularni qimor va mastlikka tenglashtirgan keskin salbiy pozitsiyani egalladi. Ammo cherkov taqiqlariga qaramay, shaxmat Evropada ham, Rossiyada ham tarqaldi va ruhoniylar orasida o'yinlarga bo'lgan ehtiros boshqa sinflarga qaraganda kamroq edi (agar bo'lmasa). Va 1393 yilda, Evropada, Regensburg sobori taqiqlangan o'yinlardan shaxmatni olib tashladi. E'tibor bering, Rossiyada shaxmatga cherkov taqiqining rasmiy bekor qilinishi to'g'risida ma'lumot yo'q, ammo hech bo'lmaganda XVII-XVIII asrlardan boshlab bu taqiq amalda kuchga ega emas edi. U Ivan dahshatli shaxmat o'ynagan. Aleksey Mixaylovich davrida shaxmat sudyalari orasida keng tarqalgan edi, diplomatlar orasida shaxmat o'ynash qobiliyati keng tarqalgan edi. Evropada o'sha davrning hujjatlari saqlanib qolgan, ularda rus elchilari shaxmat bilan yaxshi tanishligi va juda kuchli o'ynashlari haqida aytilgan. U shaxmat malikasi Sofiya bilan juda sevardi. Pyotr I davrida, yig'ilishlar ajralmas shaxmat o'yinlari bilan o'tkazildi.

Shaxmatning rivojlanishi va tarqalishi uchun pozitsiyaviy maktabning ahamiyati beqiyosdir. Faqat ma'lum bir hisob-kitobga asoslangan o'yinning o'rniga, pozitsiyalarning ijobiy va salbiy tomonlarini xolis baholash asosida sof ilmiy usul taklif qilindi.

XX asr boshlarida rasm, haykaltaroshlik va musiqa sohasida yangi yo'nalish paydo bo'ldi - modernizm. Va shundan keyin shaxmatda «gipermodernizm» yoki «neo-romantizm» yo'nalishi paydo bo'ldi. Gipermodernistlar pozitsional maktabning bir qator qarashlarini tanqid qildilar. Masalan, ular pozitsiyali maktab garov markazining rolini yuqori baholaydi va markaziy maydonlar ustidan nazorat nafaqat piyodalar tomonidan, balki bo'laklarda ham amalga oshiriladi. Bu bir qator yangi boshlang'ichlarning paydo bo'lishiga olib keldi: Retining oqlar uchun debyuti, Nimtsoviichning himoyasi, Grunfeldning himoyasi, Yangi hind va qadimgi hindlarning mudofaasi, shuningdek, Alexinning qora tanlilar uchun himoyasi.

Bundan tashqari, gipermodernistlar Uaytning tashabbusi va o'yin tengligini bosqichma-bosqich to'lash uchun pozitsion o'yin maktabi tarafdorlari tomonidan ilgari surilgan Blekni tark etishdi. Ular faol harakatlarga qarshi kurashishga, tashabbusni qo'lga olishga, qarshi chiqishga harakat qilishdi.

Gipermodern shaxmat maktabining vakili Nimtsovich, shuningdek, o'yinning o'rtasida turli xil manevr texnikasini ishlab chiqish va amaliy qo'llash uchun - manevr, oldini olish, harakatchanlikni cheklash, blokadani va boshqalarni bajarish uchun xizmat qiladi.

Boshqa bir afsonaga ko'ra, shaxmat bitta sharqona donishmand tomonidan yaratilgan, uning ismi Shishah edi va u Bobilda yashagan. Uning qo'l ostida yosh Amolni taxtga o'tirdi, u jamiyatning quyi qatlamlariga, ayniqsa dehqonlarga katta qarshilik ko'rsatdi. Katta umidsizlikda dehqonlar shoh saroyida juda hurmatga sazovor bo'lgan Shishaga murojaat qilishdi va undan yordam so'rashdi. Asosan ular uni podshohni dehqon ham davlatga foyda keltiradigan odam ekanligiga ishonitirishga ko'ndirishdi. Buni shohga ishonitirish uchun Shishah shaxmat o'yini yaratdi va qirolga shaxmat o'yinini o'rgatdi. Shunday qilib, u unga dehqonlar, ya'ni. bordagi piyodalar hali ham shohning eng yaxshi qo'riqchisi hisoblanadi. Qirol shu tarzda shaxmat o'yinining asosiy g'oyasini tushundi va dehqonlarga zulm o'tkazishni bas qildi va o'zining maslahatchisini saxovat bilan taqdirladi.

Boshqa bir afsonaga ko'ra, Tseylondan kelgan shoh Ravanning rafiqasi shaxmat o'yini yaratgan. Uning qamal qilingan poytaxtida hamma yuragini yo'qotib, kurashni davom ettirish uchun jasoratini yo'qotganida, umidsiz shoh Ravan shaharni dushmanga berishga qaror qildi. Ammo qirolning rafiqasi, qirolicha Ranalyan, qahramon ayol edi, u hatto barcha mudofaa vositalari tugamaguncha, dushmanga taslim bo'lmaslik kerakligini isbotlash uchun shaxmat o'yinini ixtiro qildi, hech bo'lmaganda bitta lombard askari borda qolguncha. g'alabadan umid ham yo'q!

Ilmiy farazlar, shaxmatning yaratilishini Misr, Iroq va Hindistondagi arxeologik kashfiyotlarga asoslanib, miloddan avvalgi 2-3 ming yillikka qoldirdi.

Ammo miloddan avvalgi 570 yilgacha ushbu o'yin adabiyotida biron bir eslatma yo'qligi sababli, ko'plab tarixchilar ushbu sanani shaxmatning tug'ilgan kuni deb bilishadi. Shaxmat o'yinining birinchi eslatmasi milodning 600 yildagi Fors she'rida bo'lgan va bu she'rda shaxmat ixtiroosi Hindistonga tegishli.

Shaxmatning eng qadimiy shakli - chaturanga urushi o'yini yilning birinchi asrlarida paydo bo'lgan. e. Hindistonda Chaturanga harbiy aravalar (rata), fillar (xastislar), otliqlar (ashva) va piyodalar (padati) qo'shinlarini shakllantirish deb nomlangan. O'yin lashkar boshchiligidagi qo'shinning to'rtta shoxi ishtirokidagi jangni ramziy qildi. Ular 64 kvadratik maydonning (Ashtapada) burchaklarida joylashgan edi, o'yinda 4 kishi ishtirok etdi. Shakllarning harakati suyaklarning otilishi bilan aniqlandi. Chaturanga Hindistonda 20-asr boshlariga qadar mavjud bo'lgan. va «chaturraja» deb nomlana boshladilar - to'rt qirolning o'yini; raqamlar 4 rangda - qora, qizil, sariq va yashil ranglarda bo'yalishni boshladi.

1.2. O'zbekistonda tarixiy shaxmat tanlovlari

XX asrning 20-yillaridan O'zbekistonda shahmatning zamonaviy qoidalari keng targ'ib etilishi bu sport turining rivojlanishiga turtki berdi. Toshkent, Samarqand, Ko'qon va boshqa shaharlarda shaxmat to'garaklari ochildi. Azmiddin Xo'jayev, Sergey Freyman, Po'lat Saidxonov, Zokir Xo'jayev kabilar shahmatni targ'ib etishda jonkuyarlik ko'rsatishdi. 1930 yildan erkaklar, 1935 yildan ayollar o'rtasida O'zbekiston chempionatlari o'tkazila boshlagan (Aleksandr Grushevskiy va Larisa Pinchuk eng ko'p - 8 martadan chempion bo'lishgan). Turli davrlarda Fyodor Duz-Xotimirskiy, Salo Flor, Tigran Petrosyan, Paul Keres, Aleksandr Kotov, Mark Taymanov, Viktor Korchnoy, Anatoliy Karpov kabi taniqli grossmeysterlarning O'zbekistonga kelib, ma'ruzalar o'qishi, bir yo'la o'yin (seans)lar o'tkazishi, musobaqalarda qatnashishi mamlakatimiz shaxmati rivojiga samarali ta'sir etdi. 20-asrning 50-yillaridan boshlab Mamajon Muhitdinov, Ulug'bek Elbekov, Sergey Pinchuk, Roman Kim, Alla Mkrtychan kabi shaxmat jonkuyarlarining yangi avlodi voyaga yetdi. Respublika shaxmat klubi

foydalanishga topshirildi, turli toifadagi musobaqalar o'tkazila boshlandi, gazeta va jurnallarda shaxmat ruknlari, O'zbekiston televideniyesida shaxmat ko'rsatuvi ochildi, shahmatga oid kitoblarni nashr etish yo'lga qo'yildi. Isaak Birbrager, Yefim Ruxlis kabi shaxmat kompozitorlari turli tanlovlarda g'olib chiqishdi. Georgiy Borisenkoga sirtqi shaxmat bo'yicha xalqaro grossmeyster unvoni berildi. Georgiy A'zamov esa O'zbekistondan yetishib chiqqan 1-xalqaro (1984) grossmeyster bo'ldi.

XX asrning 90-yillaridan O'zbekiston shaxmatida yuksalish boshlandi. Erkaklar terma jamoasi jahon shaxmat olimpiadasida 2-o'rinni egalladi (1992), Osiyo chempionatida g'alaba qozondi (1999). Ibrohim Hamroqulov o'smirlar o'rtasida jahon birinchiligida g'olib chiqdi (1998). Rustam Qosimjonov Osiyoning birinchi (1998), jahonning 17-chempioni (2004) bo'ldi.

FIDE tasnifi bo'yicha jahon chempionlari V. Steynits, YE. Lasker, X.R. Kapablanka, A. Alyoxin, M. Eyve, M. Botvinnik, V. Smislov, M. Tal, T. Petrosyan, B. Spasskiy, R. Fisher, A. Karpov, G. Kasparov, A. Xalifman, V. Anand, R. Ponomaryov, R. Qosimjonov nufuzli musobaqalarda yuqori natijalar ko'rsatgani uchun FIDE quyidagi shaxmatchilarimizga xalqaro grossmeyster unvonini berdi: Valeriy Loginov, Aleksandr Nenashev, Grigoriy Serper, Sergey Zagrebelskiy, Saydali Yo'ldoshev, Aleksey Barsov, Mixail Saltayev, Rustam Qosimjonov, Rena Mamedova, Shuhrat Safin, Marat Jumayev, Dmitriy Qayumov, Timur Gareyev. Bir necha shaxmatchi va murabbiylar O'zbekiston Respublikasining faxriy unvoni va orden-medallari bilan mukofotlanishdi. Mamlakatda bolalar va yoshlar o'rtasida ham shaxmatni rivojlantirishga katta e'tibor berilyapti. Shaxmat "Umid nihollari", "Barkamol avlod", "Universiada" musobaqalari dasturiga kiritilgan. O'zbekistonlik yosh shaxmatchilar bolalar-o'smirlar o'rtasida o'tkazilayotgan xalqaro musobaqalarda sovrinli o'rinlarni egallab kelishyapti. Hozirgi vaqtda Toshkent va viloyatlardagi shahriga ixtisoslashgan bolalar-o'smirlar sport maktablari, shaxmat klublari va to'garaklarida 268 murabbiy faoliyat ko'rsatyapti. Mamlakatimizda 7984 kishi

(2320 nafari xotin-qizlar) shaxmat bilan bevosita shug'ullanishadi, ulardan 3220 nafari shaxmat razryad va unvonlariga ega.

1.3. "Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommaviylashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida" gi O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 14-yanvardagi PQ-4954-son qarorlari

Mamlakatimizda shaxmatni aholi o'rtasida keng targ'ib qilish va uni ommaviy sport turiga aylantirish, o'sib kelayotgan yosh avlodning intellektual va madaniy rivojlanishi uchun zarur shart-sharoitlar yaratish, yuqori iqtidorga ega bo'lgan yoshlarni tanlash, saralab olish va ularni professional shaxmatchilar va xalqaro grossmeysterlar sifatida tayyorlash tizimini yo'lga qo'yish, trenyerlar uchun munosib mehnat sharoitini yaratish, shuningdek, O'zbekiston shaxmat maktabini yaratish maqsadida:

1. O'zbekiston Respublikasi va boshqa mamlakatlar tashabbusi bilan 2019-yil 2-dekabr kuni Birlashgan Millatlar Tashkiloti Bosh Assambleyasining shaxmatni rivojlantirish bo'yicha maxsus rezolyutsiyasi qabul qilinganligi va ushbu rezolyutsiyaga muvofiq 20-iyul Butunjahon shaxmat kuni etib e'lon qilinganligi ma'lumot uchun qabul qilinsin.

2. Quyidagilar O'zbekistonda shaxmatni rivojlantirishni yangi bosqichga olib chiqishning asosiy yo'nalishlari etib belgilansin:

"Maktabda shaxmat" loyihasini amalga oshirish, uning doirasida umumiy o'rta ta'lim maktablarida boshlang'ich sinflar o'rganuvchilari uchun shaxmatga o'qitish tizimini yanada rivojlantirish orqali qamrovni yilma-yil oshirib borish, o'rganuvchilar va maktablar o'rtasida turnirlar o'tkazish;

bolalar va o'smirlarning shaxmat bilan shug'ullanishga qiziqishini oshirish, uni ommaviylashtirish, bu borada ta'lim muassasalari, mahalla va tashkilotlarda shaxmat bo'yicha musobaqalarni muntazam ravishda tashkil etish;

yuqori iqtidorga ega bo'lgan yosh shaxmatchilarni tanlash va saralab olish (seleksiya) tizimini tubdan takomillashtirish, ularni bosqichma-bosqich tayyorgarlikdan o'tkazib borish orqali professional shaxmatchilar va xalqaro grossmeyster bo'lib yetishishini ta'minlash, shuningdek, imkoniyati cheklangan shaxmatchilarni qo'llab-quvvatlash;

shaxmat infratuzilmasini yanada rivojlantirish hamda xalqaro talablarga moslashtirish, bolalar-o'smirlar shaxmat maktablarini, shu jumladan davlat-xususiy sheriklik asosida tashkil qilish;

shaxmat sohasida malakali mutaxassislarni tayyorlash, qayta tayyorlash, malakasini oshirish, tanlab olish va rivojlantirishga ilg'or ilmiy-metodik hamda innovatsion texnologiyalarni joriy etish;

shaxmat bo'yicha respublika hamda xalqaro musobaqalar va olimpiadalar g'oliblari, xalqaro grossmeyster, xalqaro toifadagi sport ustasi, xalqaro unvonlarga ega bo'lgan trenyerlar va hakamlar unvonlarini qo'lga kiritgan shaxmatchilarni pul mukofotlari bilan taqdirlash;

shaxmatni intellektual sport turi sifatida keng yoritish hamda targ'ib qilish ishlarini tashkillashtirish, shuningdek, shaxmat bo'yicha O'zbekiston terma jamoasi a'zolarining xalqaro shaxmat musobaqalarida ishtirok etishini ta'minlash.

3. Quyidagilar:

Shaxmatni 2025-yilgacha rivojlantirish davlat dasturi 1-ilovaga muvofiq;

Shaxmatni 2025-yilgacha rivojlantirish davlat dasturini 2021-yilda amalga oshirish bo'yicha "Yo'l xaritasi" 2-ilovaga muvofiq;

Shaxmatni 2025-yilgacha rivojlantirishning maqsadli ko'rsatkichlari (indikatorlari) 3-ilovaga muvofiq tasdiqlansin.

Belgilab qo'yilsinki, Davlat dasturi erishilgan natijalar, maqsadli ko'rsatkichlar va shaxmatni ommalashtirish bo'yicha tegishli davrga mo'ljallangan asosiy yo'nalishlardan kelib chiqqan holda Vazirlar Mahkamasi tomonidan har yili alohida-alohida tasdiqlanadigan "Yo'l xaritalari" asosida bosqichma-bosqich amalga oshiriladi.

4. Belgilansinki, Shaxmatni 2025-yilgacha rivojlantirishning maqsadli ko'rsatkichlari (indikatorlari), shu jumladan, quyidagilarni nazarda tutadi:

2025-yilga qadar shaxmat bilan muntazam shug'ullanuvchilar sonini 3 foizga yetkazish;

qo'shimcha ustuvor sport turi sifatida shaxmat rivojlantirilishi lozim bo'lgan respublika tuman (shahar)lari sonini 40 taga yetkazish;

kelgusi 5 yil ichida davlat-xususiy sheriklik asosida 25 ta shaxmat maktablari va klublari faoliyatini yo'lga qo'yish;

bolalar-o'smirlar sport maktablarida faoliyat ko'rsatayotgan shaxmat bo'limlari va seksiyalari sonini 20 foizga oshirish, shuningdek, ularda shaxmat bilan shug'ullanayotgan bolalar qamrovini 10 500 ga yetkazish;

mamlakatimizning Xalqaro shaxmat federatsiyasidagi (FIDE) reyting ko'rsatkichlarini yaxshilash va 2025-yilda birinchi 10 talikka kirishiga erishish.

5. Xalq ta'limi vazirligi, Jismoniy tarbiya va sport vazirligi va O'zbekiston shaxmat federatsiyasining 2021/2022 o'quv yilidan boshlab:

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018-yil 9-avgustdagi "O'zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo'yicha qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida"gi PQ-3906-son qarori bilan 150 ta umumiy o'rta ta'lim maktablarining o'rganuvchilarini tajriba tariqasida shaxmatga o'qitishni tashkil qilish amaliyotini kengaytirish va shu munosabat bilan yana qo'shimcha 150 ta maktabni (shu jumladan, Qoraqalpog'iston Respublikasi va viloyatlarda (Toshkent viloyatidan tashqari) 10 tadan, Toshkent viloyati va Toshkent shahrida 15 tadan maktab) shaxmatga ixtisoslashtirish, shuningdek, ularning o'rganuvchilarini chuqurlashtirilgan holda shaxmatga o'qitish;

4-ilovaga muvofiq tanlov asosida 1 000 ta umumiy o'rta ta'lim maktabida 2, 3 va 4-sinf o'rganuvchilarini "Jismoniy tarbiya" fani doirasida 18 soatlik reja asosida shaxmatga o'qitishni yo'lga qo'yish hamda ularga metodik yordam ko'rsatish;

qolgan barcha umumiy o'rta ta'lim maktablari 2, 3 va 4-sinf o'rganuvchilarini "Jismoniy tarbiya" fani doirasida shaxmatga o'qitish to'g'risidagi takliflari qabul qilinsin.

Jismoniy tarbiya va sport vazirligi O'zbekiston shaxmat federatsiyasi bilan birgalikda 2021/2022 o'quv yiliga qadar 1 000 ta umumiy o'rta ta'lim maktabining 2, 3 va 4-sinf o'rganuvchilarini shaxmatga o'rgatish uchun 18 soatlik o'quv rejasini ishlab chiqsin va ushbu maktablarni o'quv qo'llanma, magnitli doska, shaxmat taxtasi, figuralari, soati va boshqa zarur anjomlar bilan ta'minlasin hamda ushbu maqsadlarga vazirlikka respublika budjetidan 2021-yil uchun ajratilgan mablag'lar hisobidan 10 milliard so'mgacha mablag'larni yo'naltirsin.

6. Xalq ta'limi vazirligi Jismoniy tarbiya va sport vazirligi hamda O'zbekiston shaxmat federatsiyasi bilan birgalikda 2021-yil 1-iyulga qadar:

mazkur qarorning 5-bandi to'rtinchi xatboshisida ko'rsatilgan umumiy o'rta ta'lim maktablari 2, 3 va 4-sinf o'rganuvchilarini "Jismoniy tarbiya" fani doirasida shaxmatga o'qitish bo'yicha ta'lim dasturlarini ishlab chiqsin va tasdiqlasin, shuningdek, ularni o'quv qo'llanma, magnitli doska, shaxmat taxtasi, figuralari, soati va boshqa zarur anjomlar bilan ta'minlash choralari ko'rsin;

shaxmatga ixtisoslashtirilayotgan qo'shimcha 150 ta umumiy o'rta ta'lim maktablari ro'yxatini tasdiqlasin, shuningdek, ularning o'rganuvchilarini chuqurlashtirilgan holda shaxmatga o'qitish bo'yicha alohida dastur ishlab chiqsin.

Moliya vazirligi Xalq ta'limi vazirligi bilan birgalikda 2021/2022 o'quv yiliga qadar Xalq ta'limi vazirligiga respublika budjetidan 2021-yil uchun ajratilgan mablag'lar hisobidan:

shaxmatga ixtisoslashtirilayotgan qo'shimcha 150 ta umumiy o'rta ta'lim maktabini o'quv qo'llanma, magnitli doska, shaxmat taxtasi, figuralari, soati va boshqa zarur anjomlar bilan ta'minlash uchun 7,5 milliard so'mgacha mablag'larni yo'naltirsin;

qolgan barcha umumiy o'rta ta'lim maktablari (mazkur qarorning 5-bandi beshinchi xatboshisida ko'rsatilgan maktablar bundan mustasno) 2, 3 va 4-

sinf o'rganuvchilarini "Jismoniy tarbiya" fani doirasida shaxmatga umumiy o'qitish va zarur anjomlar bilan ta'minlash uchun 20 milliard so'mgacha mablag'larni yo'naltirsin.

7. Xalq ta'limi vazirligi Jismoniy tarbiya va sport vazirligi hamda O'zbekiston shaxmat federatsiyasi bilan birgalikda:

2021-yil 1-martdan boshlab umumiy o'rta ta'lim maktabi "Jismoniy tarbiya" fani o'qituvchilari (o'qituvchi-trenyerlar)ning shaxmat bo'yicha malakasini oshirish choralari ko'rsin;

2021-yildan boshlab har yili bir oy davomida umumiy o'rta ta'lim maktablarida shaxmat bo'yicha viloyat, respublika va xalqaro musobaqalar g'oliblari, xalqaro grossmeyster, xalqaro toifadagi sport ustasi, xalqaro unvonlarga ega bo'lgan trenyerlar va hakamlarni jalb qilgan holda "Shaxmat oyligini" tashkil etsin;

2021-yildan boshlab har yili umumiy o'rta ta'lim maktablari o'rganuvchilari o'rtasida shaxmat bo'yicha jamoaviy "Shohruh" turnirini tashkil etsin va o'tkazsin;

umumiy o'rta ta'lim maktablari o'rganuvchilari va "Jismoniy tarbiya" fani o'qituvchilari o'rtasida har yili shaxmat bo'yicha respublika birinchiligini o'tkazsin.

8. Jismoniy tarbiya va sport vazirligi O'zbekiston shaxmat federatsiyasi hamda Xalq ta'limi vazirligi bilan birgalikda:

ta'lim va boshqa muassasalar o'qituvchilari hamda qiziqish bildirgan shaxslarni shaxmat bo'yicha to'lov-shartnoma asosida qisqa muddatli kurslarda qayta tayyorlash va malakasini doimiy ravishda oshirib borish tizimini joriy qilsin, tegishli o'quv dasturini ishlab chiqsin va tasdiqlasin;

jismoniy va yuridik shaxslarning homiylik xayriya mablag'lari hisobidan mahalla va tashkilotlarda shaxmat bo'yicha turli musobaqalar va turnirlarni tashkil etish choralari ko'rsin.

9. Belgilansinki, 2021-yil boshlab har yili:

iyun — avgust oylari davomida mahalla bolalari o'rtasida "Mahalla kubogi" shaxmat musobaqalari tashkil etiladi;

may — iyul oylari davomida mahalla oilalari o'rtasida "Shaxmatchi oila" turniri o'tkaziladi, mahalladagi oilalarning jamoaviy tarzda ishtirok etishi ta'minlanadi;

ikki marotaba vazirlik, idora va tashkilotlarda xodimlar o'rtasida "Shaxmat kunlari" o'tkaziladi.

10. Jismoniy tarbiya va sport vazirligi hamda O'zbekiston shaxmat federatsiyasining 2021-yildan boshlab har yili an'anaviy tarzda:

Toshkent shahrida O'zbekiston Respublikasi Prezidenti sovrini uchun xalqaro shaxmat turniri, O'zbekistonlik birinchi xalqaro grossmeyster G.T. Agzamov xotirasiga bag'ishlangan xalqaro turnir, shuningdek, shaxmat bo'yicha XVII Jahon chempioni R.M. Qosimjonov xalqaro turnirini;

Samarqand shahrida "Sohibqiron kubogi" xalqaro shaxmat turnirini;

Xiva shahrida "Al-Beruniy" xalqaro shaxmat turnirini;

Buxoro, Termiz va Xiva shaharlarida "Turizm va shaxmat haftaligi"ni tashkil etish va o'tkazish to'g'risidagi takliflari ma'qullansin.

11. O'zbekiston shaxmat federatsiyasi va O'zbekiston milliy paralimpiya assotsiatsiyasining:

shaxmat maktablari va klublari faoliyatiga ko'mak berish maqsadida O'zbekiston shaxmat klublari assotsiatsiyasini tashkil etish;

jismoniy imkoniyati cheklangan shaxmatchilarni qo'llab-quvvatlash maqsadida O'zbekiston milliy paralimpiya assotsiatsiyasi tarkibida shaxmat bo'yicha alohida bo'linmani tashkil qilish to'g'risidagi tashabbuslari ma'qullansin.

Oldingi tahrirga qarang.

Adliya vazirligi tashkil qilayotgan assotsiatsiyani uning arizasiga muvofiq davlat ro'yxatidan o'tkazish choralari ko'rsin.

(11-bandning to'rtinchi xatboshisi O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 30-apreldagi PF-6218-sonli Farmoni tahririda - Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi, 30.04.2021-y., 06/21/6218/0398-son)

O'zbekiston milliy paralimpiya assotsiatsiyasiga bir oy muddatda shaxmat bo'yicha bo'linmani malakali mutaxassislar bilan to'ldirish, zarur anjomlar va vositalar bilan jihozlash bo'yicha choralar ko'rish tavsiya qilinsin.

12. Belgilansinki, 2021/2022 o'quv yilidan boshlab:

O'zbekiston davlat jismoniy tarbiya va sport universitetining Farg'ona filialida shaxmat bo'yicha ta'lim yo'nalishi ochiladi;

boshqa oliy ta'lim muassasalarida shaxmat yo'nalishiga zarur ehtiyojdan kelib chiqib, O'zbekiston shaxmat federatsiyasining tavsiyasiga asosan alohida qabul kvotalari belgilanadi;

pedagog xodimlar o'rtasida shaxmat bo'yicha "Eng yaxshi innovatsion o'quv metodik qo'llanma" tanlovi tashkil etiladi, qo'llanmani ommalashtirish va joylarga yetkazish bo'yicha zarur choralar ko'riladi.

Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi, Jismoniy tarbiya va sport vazirligi, Maktabgacha ta'lim vazirligi, O'zbekiston shaxmat federatsiyasi mazkur bandda nazarda tutilgan vazifalar ijrosini to'liq va sifatli ta'minlasin.

13. O'zbekiston shaxmat federatsiyasining 2019-yil 16-fevraldagi navbatdan tashqari hisobot-saylov konferensiyasi qarori bilan Shaxmat bo'yicha Respublika ixtisoslashtirilgan bolalar-o'smirlar sport maktabi negizida Xalqaro shaxmat akademiyasi tashkil etilganligi ma'lumot uchun qabul qilinsin.

14. Belgilansinki, Xalqaro shaxmat akademiyasi:

O'zbekistonda shaxmat sport turi bo'yicha o'quv-metodik va tayyorlovning asosiy bazasi hisoblanadi;

shaxmat sport turi bo'yicha o'quv-metodik qo'llanmalar va darsliklarni ishlab chiquvchi va markazlashgan holda tarqatuvchi muassasa hisoblanadi;



faoliyati Davlat budjeti, jismoniy va yuridik shaxslarning homiylik xayriya mablag'lari, shuningdek, qonun hujjatlarida taqiqlanmagan boshqa manbalar hisobidan moliyalashtiriladi;

direktori, direktor o'rinbosarlari, instruktor-metodistlari, trenyerlari va o'qituvchilarining mehnatiga haq to'lash Vazirlar Mahkamasining 2005-yil 21-dekabrda "Xalq ta'limi xodimlari mehnatiga haq to'lashning takomillashtirilgan tizimini tasdiqlash to'g'risida"gi 275-son qaroriga muvofiq;

direktori, direktor o'rinbosarlari, instruktor-metodistlari, trenyerlari va tibbiyot xodimlari mehnatini rag'batlantirish Vazirlar Mahkamasining 2010-yil 23-sentabrda "Sport maktablari faoliyatini hamda sport maktablari trenyerlari va mutaxassislari mehnatini moddiy rag'batlantirish tizimini yanada takomillashtirish to'g'risida"gi 211-son qaroriga muvofiq;

tibbiyot va farmatsevtika xodimlari mehnatiga haq to'lash Vazirlar Mahkamasining 2005-yil 21-dekabrda "Tibbiyot xodimlari mehnatiga haq to'lashning takomillashtirilgan tizimini tasdiqlash to'g'risida"gi 276-son qaroriga muvofiq amalga oshiriladi;

mustaqil ravishda xo'jalik va moliyaviy faoliyati masalalarini hal qiladi;

direktori va direktor o'rinbosarlari O'zbekiston shaxmat federatsiyasining taqdimnomasiga asosan Jismoniy tarbiya va sport vazirligi tomonidan lavozimga tayinlanadi va lavozimidan ozod etiladi.

15. O'zbekiston shaxmat federatsiyasi huzurida yuridik shaxs tashkil etmagan holda Shaxmatni ommaviylashtirish va rivojlantirish jamg'armasi (keyingi o'rinlarda - Jamg'arma) tashkil etilsin.

Quyidagilar Jamg'armani shakllantirish manbalari etib belgilansin:

O'zbekiston shaxmat federatsiyasiga a'zolik badallari;

mahalliy, xorijiy va xalqaro tashkilotlarning grantlari;

homiylar - jismoniy va yuridik shaxslar, O'zbekiston Respublikasi rezidentlari va norezidentlarining mablag'lari;

Jamg'armaning vaqtincha bo'sh mablag'larini tijorat banklariga joylashtirishdan olinadigan daromadlar;

qonun hujjatlarida taqiqlanmagan boshqa manbalar.

Jamg'arma mablag'laridan shu jumladan:

Xalqaro shaxmat akademiyasi, bolalar-o'smirlar shaxmat maktablari, O'zbekiston shaxmat federatsiyasi va uning hududiy bo'linmalari xodimlarini moddiy rag'batlantirish, shuningdek, ularning moddiy-texnika bazasini rivojlantirish;

shaxmatni ommaviylashtirish bo'yicha xalqaro hamkorlikni kuchaytirish maqsadida shaxmatchilar, trenyerlar, hakamlar va boshqa mutaxassislarning xorijiy davlatlarga tashriflarini tashkil etishga ko'maklashish maqsadlari uchun foydalanilishi ma'lumot uchun qabul qilinsin.

O'zbekiston shaxmat federatsiyasiga Jismoniy tarbiya va sport vazirligi bilan kelishilgan holda ikki oy muddatda Jamg'arma faoliyatini tashkil etish, mablag'larini shakllantirish va ulardan foydalanish tartibini ishlab chiqish va tasdiqlash tavsiya etilsin.

16. Jismoniy tarbiya va sport vazirligi, Axborot texnologiyalari va kommunikatsiyalarini rivojlantirish vazirligi hamda O'zbekiston shaxmat federatsiyasining shaxmat bo'yicha musobaqalar va turnirlarni onlayn o'tkazish platformasi (www.uzchess.uz), shuningdek, tahsil olayotgan o'rganuvchilar va talabalar hamda o'qituvchilar, trenyerlar va mutaxassislarning yagona elektron bazasini yaratish to'g'risidagi taklifi ma'qullansin.

Belgilansinki:

platforma va elektron bazani ishlab chiqish hamda ularga xizmat ko'rsatish va keyinchalik modernizatsiyalash bo'yicha buyurtmachining funksiyalari O'zbekiston shaxmat federatsiyasiga yuklatiladi;

platforma va elektron baza 2021-yil 1-mayga qadar Shaxmatni ommaviylashtirish va rivojlantirish jamg'armasi, homiylar - yuridik va jismoniy

shaxslarning mablag'lari hisobidan ishlab chiqiladi va doimiy ravishda texnik qo'llab-quvvatlanadi;

platforma orqali shaxmat bo'yicha musobaqalar va turnirlar onlayn tarzda o'tkaziladi, ularning g'oliblari pul mukofotlari bilan taqdirlanadi;

platforma orqali o'tkaziladigan shaxmat bo'yicha musobaqalar va turnirlar g'oliblarini pul mukofotlari bilan taqdirlash Shaxmatni ommaviylashtirish va rivojlantirish jamg'armasi mablag'lari hisobidan amalga oshiriladi.

17. Jismoniy tarbiya va sport vazirligi, Moliya vazirligi, O'zbekiston shaxmat federatsiyasi uch oy muddatda quyidagilarni nazarda tutuvchi Hukumat qarori loyihasini Vazirlar Mahkamasiga kiritin:

shaxmat bo'yicha respublika hamda xalqaro musobaqalar va olimpiadalar g'oliblari, xalqaro grossmeyster, xalqaro toifadagi sport ustasi, xalqaro unvonlarga ega bo'lgan trenyerlar va hakamlar unvonlarini qo'lga kiritgan shaxmatchilarni pul mukofotlari bilan taqdirlash;

mamlakatimizda tashkil etiladigan mahalliy va xalqaro musobaqalarda ishtirok etadigan mahalliy hakamlar hamda xalqaro seminar ma'ruzachilari uchun to'lanadigan kunlik to'lovlarni xalqaro standartlarga va toifalarga moslashtirish.

18. Quyidagilar:

Qo'shimcha ustuvor sport turi sifatida shaxmat rivojlanishi lozim bo'lgan respublika tuman (shahar)lari ro'yxati 5-ilovaga muvofiq;

Qoraqalpog'iston Respublikasi, viloyatlar va Toshkent shahrida 2022-2024-yillarda bolalar-o'smirlar shaxmat maktablarini tashkil qilish rejasi 6-ilovaga muvofiq tasdiqlansin.

Belgilansinki, qo'shimcha ustuvor sport turi sifatida shaxmat rivojlantiriladigan tuman (shahar)larda umumiy o'rta ta'lim maktabi o'rganuvchilari, o'qituvchi-trenyerlar, mahalla aholisi o'rtasida shaxmat bo'yicha doimiy ravishda musobaqalar va shaxmat haftaliklari o'tkazib boriladi va ushbu tadbirlar mahalliy budjet hamda boshqa mablag'lar hisobidan moliyalashtiriladi.

Iqtisodiy taraqqiyot va kambag'allikni qisqartirish vazirligi Jismoniy tarbiya va sport vazirligi bilan birgalikda 2022-yil va kelgusi yillarda O'zbekiston Respublikasi Investitsiya dasturini shakllantirishda ishlab chiqilgan loyiha-smeta hujjatlariga asosan bolalar-o'smirlar shaxmat maktablarini qurish ishlari uchun markazlashgan kapital quyilmalar limitlari ajratilishini ta'minlasin.

Qurilish vazirligi bolalar-o'smirlar shaxmat maktablarini innovatsion texnologiyalarga asoslangan, arzon, energiya tejamkor va tez barpo etiladigan yengil konstruksiya va materiallardan qurish bo'yicha loyiha-smeta hujjatlarini kompleks ekspertizadan o'tkazishni ta'minlasin va qurilish-montaj ishlarining sifatli bajarilishi ustidan davlat arxitektura-qurilish nazoratini o'rnatin.

19. Quyidagilar:

O'zbekistonda shaxmatni jadal rivojlantirish bo'yicha respublika kengashi (keyingi o'rinlarda — Respublika kengashi) tarkibi 7-ilovaga muvofiq;

Qoraqalpog'iston Respublikasi, viloyatlar va Toshkent shahrida shaxmatni jadal rivojlantirish bo'yicha hududiy ishchi guruhlar (keyingi o'rinlarda — hududiy ishchi guruhlar)ning namunaviy tarkibi 8-ilovaga muvofiq tasdiqlansin.

Respublika kengashi (A.A. Abduhakimov):

bir oy muddatda Qoraqalpog'iston Respublikasi, viloyatlar va Toshkent shahrida shaxmatni 2021-yilda rivojlantirishni yangi bosqichga olib chiqish bo'yicha manzilli hududiy dasturlarni tasdiqlasin, shuningdek, ularning to'liq va sifatli ijro etilishi yuzasidan doimiy monitoring o'rnatin;

hududiy ishchi guruhlar hamda boshqa mas'ul vazirlik va idoralar faoliyatini muvofiqlashtirsin, ular tomonidan bajarilgan ishlar to'g'risidagi hisobotlarni eshitish hamda aniqlangan kamchiliklarni bartaraf etish choralari ko'rsin;

shaxmatni rivojlantirish va ommaviylashtirish, shu jumladan, platforma orqali o'tkaziladigan shaxmat bo'yicha musobaqalar va turnirlar g'oliblarini pul mukofotlari bilan taqdirlash maqsadida mahalliy, xorijiy va xalqaro tashkilotlarning grantlari, homiylar — yuridik va jismoniy shaxslarning mablag'larini jalb qilsin.

20. Moliya vazirligi mazkur qarorga asosan joriy yilda ko'zda tutilgan chora-tadbirlarni va kelgusi yillarda amalga oshirilishi belgilangan vazifalar uchun zarur mablag'larni 2021-yil Davlat budjetida Jismoniy tarbiya va sport vazirligi uchun ko'zda tutilgan mablag'lar doirasida, 2022-yildan boshlab esa Davlat budjeti parametrlarida nazarda tutishni ta'minlasin.

21. O'zbekiston Milliy teleradiokompaniyasi "Sport" telekanalida shaxmat bo'yicha mahalliy va xalqaro musobaqalar, shaxmatchilarimiz tomonidan erishilgan yutuqlar, shuningdek, shaxmatni intellektual sport turi sifatida keng yoritish va targ'ib qilish ishlarini muntazam tashkillashtirib borsin.

Qoraqalpog'iston Respublikasi Vazirlar Kengashi Raisi, viloyatlar va Toshkent shahar hokimlari hududiy telekanallar va ommaviy axborot vositalarida mazkur qarorning maqsad va vazifalarini keng yoritish ishlarini doimiy ravishda tashkillashtirib borsin.

22. Ushbu qarorda belgilangan chora-tadbirlarning samarali va o'z vaqtida amalga oshirilishini ta'minlash maqsadida:

a) Respublika kengashi (A.A. Abduhakimov) o'n kun muddatda mas'ul vazirlik, idora va tashkilotlar rahbarlari ishtirokida videokonferensaloqa vositalaridan foydalangan holda majlis o'tkazib, mazkur qarorga muvofiq amalga oshirilishi lozim bo'lgan ishlar to'g'risida axborot bersin, shuningdek, har chorakda ijrosini muhokama qilsin va aniqlangan kamchiliklarni o'z vaqtida bartaraf etsin;

b) Jismoniy tarbiya va sport vazirligi (D.X. Nabiyeu):

mazkur qaror va "Yo'l xaritasi"da belgilangan chora-tadbirlarni amalga oshirishning pirovard maqsadiga erishilishini ta'minlasin;

Milliy axborot agentligi, O'zbekiston shaxmat federatsiyasi, boshqa manfaatdor vazirlik va idoralar bilan birgalikda ikki hafta muddatda bir yilga mo'ljallangan media-rejani tasdiqlasin hamda shaxmatni targ'ib qilishga qaratilgan mavzuli va ko'chma dasturlar, tok-shoular, intervyular va roliklar namoyish etilishini tashkillashtirsin;

har chorakda mazkur qaror bajarilishi holati, mavjud muammolar, maqsadli ko'rsatkichlarda belgilangan natijalarga erishish holati to'g'risida Respublika kengashiga hisobot berib borsin;

v) "Yo'l xaritasi"ning bajarilishiga va baholash mezonlarida nazarda tutilgan ko'rsatkichlarga erishishga mas'ul vazirlik hamda idoralar zimmasiga yuklatilgan vazifa va topshiriqlarni o'z vaqtida, sifatli va to'liq bajarish, "Yo'l xaritasi"ni ijro etish holati to'g'risida har chorak yakuni bo'yicha Jismoniy tarbiya va sport vazirligiga axborot taqdim etsin;

g) O'zbekiston shaxmat federatsiyasi va O'zbekiston Milliy olimpiya qo'mitasiga mazkur qarorni amalga oshirishda mas'ul vazirlik va idoralarga doimiy ravishda har tomonlama amaliy yordam ko'rsatish tavsiya etilsin.

23. Jismoniy tarbiya va sport vazirligi O'zbekiston shaxmat federatsiyasi, manfaatdor vazirlik va idoralar bilan birgalikda ikki oy muddatda qonun hujjatlariga ushbu qarordan kelib chiqadigan o'zgartirish va qo'shimchalar to'g'risida Vazirlar Mahkamasiga takliflar kiritsin.

24. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018-yil 9-avgustdagi "O'zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo'yicha qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida"gi PQ-3906-son qarorining o'z kuchini yo'qotgan deb hisoblansin.

25. Mazkur qarorning ijrosini nazorat qilish O'zbekiston Respublikasi Prezidentining maslahatchisi A.A. Abduvaxitov va O'zbekiston Respublikasi Bosh vazirining o'rinbosari A.A. Abduhakimov zimmasiga yuklansin.

Amalga oshirilayotgan chora-tadbirlar natijadorligi yuzasidan 2021-yil 1-iyul va 2022-yil 1-yanvargacha O'zbekiston Respublikasi Prezidentiga axborot berilsin.

II BOB. SHAXMAT SPORT TURI BO'YICHA O'RGATISHDA O'QUV-MASHG'ULOTLARINI TASHKIL ETISH VA O'TKAZISH

1-DARS. SHAXMAT TAXTASI BILAN TANISHISH

Darsning maqsadi:

o'rganuvchilarni shaxmat o'yinining maqsadi, ushbu o'yinning paydo bo'lish tarixi hamda shaxmat janglari bo'lib o'tadigan shaxmat taxtasi bilan tanishtirish. Nazariy bilimlarni didaktik mashqlar va mustaqil ishlarni bajarish asosida mustahkamlash. O'rganuvchilarda ushbu o'yinga qiziqish uyg'otish.

Darsni o'tkazish metodikasi:

shaxmat o'yinining paydo bo'lish tarixini o'qituvchi rivoyatlar asosida so'zlab beradi va o'rganuvchilar bilan birgalikda ularni muhokama qiladi. Namoyish taxtasi va 3D videofayllardan foydalangan holda shaxmat taxtasi va uning katakchalari, chiziqlari bilan o'rganuvchilarni tanishtiradi. O'rganuvchilar bilan hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajaradi va o'rganuvchilarning amaliy topshiriqlarni mustaqil bajarishini nazorat qiladi.

Dars uchun zarur jihozlar:

shaxmat taxtasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, 3D videofaylli disk, shaxmat taxtasining gorizontal, vertikal va diagonal chiziqlarining qog'ozli maketlari.

Darsning nazariy va metodik asoslari:

o'rganuvchilarga nazariy bilimlarni yetkazish uchun quyidagi (1-dars matni) matnni tavsiya qilamiz. O'qituvchi ushbu matndan foydalangan holda boshqa dars matnini shakllantirishi mumkin.

“Assalomu alaykum, aziz bolajonlar! Biz sizlar bilan eng qadimiy va chinakamiga sehrli SHAXMAT o'yinini o'rganishni boshlaymiz.

Biz o'yin qoidalari bilan tanishishdan avval “Shaxmat” nomli o'yin qachon va qayerda paydo bo'lganligi haqida bilib olsak. Shaxmatning kelib chiqishi bo'yicha ko'plab rivoyatlar mavjud. Kelinglar, birga ushbu o'yinning tarixiga sayohat

qiladigan qisqacha videorolikni tomosha qilamiz (*o'qituvchi «Shaxmat tarixi» videorolikni qo'yib beradi*).

Bolajonlar, sizlar bilan shaxmat tarixiga sayohat qildik va shaxmatning paydo bo'lishi to'g'risida turli rivoyatlar mavjudligini va ushbu rivoyatlarda shaxmat taxminan 2000 yil oldin Hindistonda paydo bo'lgan va uni hindistonlik bir donishmand yaratganligini bilib oldik. Demak, ushbu o'yin avvaliga “Chaturanga” deb nomlangan va unda to'rtta qo'shin bo'lib (piyoda, otliq, fil va rux), ularning har birini o'zining rojasi (shohi) boshqargan. Donalar to'rt xil rangda bo'lgan: qora, yashil, sariq va qizil. Chaturanga o'yini uchun mo'ljallangan taxta hozirgi zamonaviy shaxmat taxtasi singari 64 ta katakchalardan iborat bo'lgan. Chaturanga o'yinini to'rt kishi o'ynagan va har bir ishtirokchi keyingi qadamni (yurishni) kim bajarishini aniqlash uchun suyak (tosh)lar tashlagan.

VI–VII asrlarda arablar uning shaklini bir necha marotaba o'zgartirgan: o'yinchilar ikkita kamaydi, suyakdan voz kechildi, yurishlar navbat bo'yicha bo'ldi, g'alaba raqibning barcha donalarini yo'q qilgani uchun emas, uning shohini mot qilganligi uchun berildi va bu o'yin “Shatranj” deb nomlandi.

Shaxmatning hozirgi zamonaviy qiyofasi XV asrning oxirida vujudga keldi, endilikda mavjud yurishlarga farzin va fil ega bo'ldi, ungacha bu sipohlarning harakati cheklangan edi. «Shaxmat» so'zi ikkita so'zdan tashkil topgan bo'lib, bunda «Shax» – forscha so'z bo'lib, forslar o'zlarining monarxlarini shunday ataganlar, «mot» esa arabcha so'z, aniq tarjimasi – «o'ldi», «mag'lub bo'ldi» degan ma'noni bildiradi.

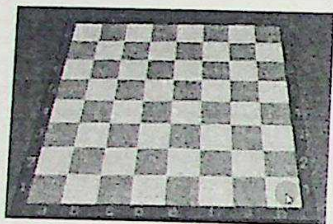
Endi o'yinning o'ziga qaytamiz. Shaxmat o'yini uchun maxsus taxta va shaxmat donalari zarur (*o'qituvchi №1 videorolikni qo'yib beradi*). Shaxmat taxtasida shaxmatni ikki kishi, biri oq donalar bilan, ikkinchisi qora donalar bilan o'ynaydi. O'yinchilar navbatma-navbat yurishni bajaradi, har doim birinchi yurishni oqlar boshlaydi. Yurishni o'tkazib yuborish mumkin emas. O'yinning maqsadi – raqib shohini mot qilish.

Biz shaxmat o'yini uchun shaxmat taxtasi va donalar kerakligi haqida fikr yuritdik. Bu darsda biz shaxmat taxtasi bilan tanishamiz.

Nima uchun biz shaxmat taxtasini yaxshi bilishimiz kerak?

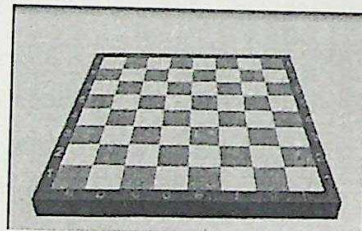
Chunki shaxmat taxtasida shaxmat kurashlari ro'y beradi, bu kurash maydoni hisoblanadi. Shaxmat taxtasining o'yinchilar o'rtasida to'g'ri joylashishi juda muhim.

Shaxmat taxtasini qanday to'g'ri joylashtirish kerak?



Sodda qoidani eslab qoling, shaxmat taxtasi shunday joylashtirilishi kerakki, har bir o'yinchi uchun shaxmat taxtasining o'ng burchak katakchasi oq rangda bo'lishi kerak (*rasmda ushbu katakcha sichqoncha ko'rsatkichi bilan ko'rsatilgan*).

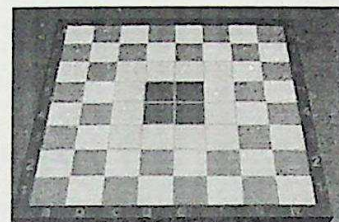
Bolalar, kelinglar, endi shaxmat taxtasi bilan tanishamiz. Shaxmat taxtasi to'rtburchak shaklga ega hamda qora va oq kataklardan tashkil topgan. Aytishingiz mumkinki, biz ko'rayotgan shaxmat taxtasi boshqa rangda-ku, deb. Ha, to'g'ri, lekin shaxmat olamida och va to'q ranglardagi katakchalarni oq va qora deb nomlash qabul qilingan. Bolalar, e'tibor berdingizmi, ushbu katakchalar shunday qiziqarli joylashganki, oq katakdan keyin qora, qora katakdan keyin esa oq kataklar ketma-ket keladi.



Kataklar qanday shaklda? To'g'ri, ularning barchasi to'rtburchak. Endi sizlarga yana bir savol: kataklar soni nechta, qaysi kataklar ko'p: oqmi yoki qora? Yaxshisi, birgalikda sanaymiz! Barakalla, taxtada jami 64 ta katak: 32 ta oq va 32 ta qora katak mavjud.

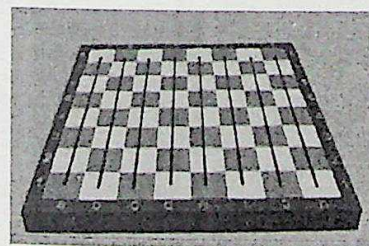
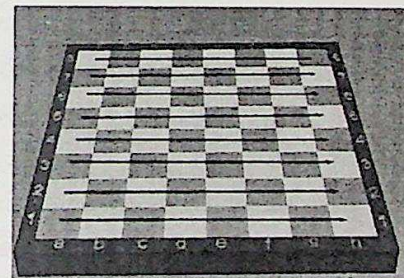
Endi yana bitta topshiriqni bajarishga harakat qilib ko'ringchi. Shaxmat taxtasida burchak kataklari nechta ekanligini hisoblab chiqing. Agar siz shaxmat taxtasida 4 ta burchak kataklarini topgan bo'lsangiz, bu to'g'ri! Endi ulardan oqlari nechta, qoralari nechta? Juda to'g'ri, 2 ta oq va 2 ta qora burchak kataklar bor.

E'tibor qiling, bolalar, bu burchak kataklari ham navbatlanadi. Oq katakdan keyin qora burchak katak, undan keyin yana oq katak keladi. Biz burchak kataklarini bilishimiz kerak, chunki ular bizga shaxmat taxtasini to'g'ri joylashtirishga yordam beradi (*eslab qoling, har bir o'yinchining o'ng burchak katagi har doim oq, chap burchak katagi esa har doim qora bo'lishi kerak*).



Shaxmat o'yinida markaz yoki markaziy kataklar o'ta muhim o'rin egallaydi. Kelinglar, bu markaziy kataklar qayerda joylashganini ko'ramiz? Videoda ushbu markaz katakchalar yashil rang bilan ajratilgan. Ular kichik markaz deb ataladi. Agar sizning donalaringiz kichik markazni egallashga ulgurmagan bo'lsa, xafa bo'lishga shoshilmang! Sizda kichik markaz kabi muhim bo'lgan katta markazni egallash imkoniyati bor. Videoda ushbu katta markaz katakchalari sariq rang bilan ajratilgan. Bolalar, eslab qoling, o'yinning boshlanishida bu markaziy kataklarni egallashga yoki uni nazorat qilishga harakat qilish kerak.

Shaxmatda chiziqlar haqida bilish ham juda muhim sanaladi. Siz, qanaqa chiziqlar, biz ularni ko'rmayapmiz, deb aytishingiz mumkin? Bu chiziqlar gorizontal, vertikal va diagonal deb nomlanadi. Ular katakchalarning qo'shilishidan hosil bo'ladi.

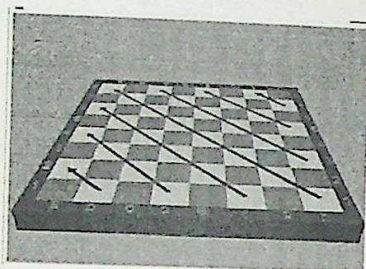
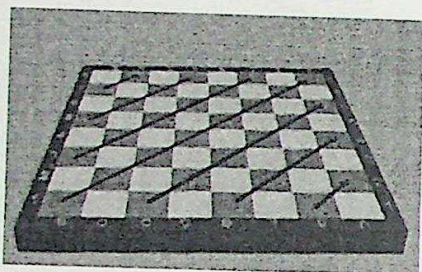


Taxtaning chap chetidan o'ng chetigacha o'tuvchi chiziqlar gorizontal chiziqlar yoki oddiy — **gorizontal** deb nomlanadi. Gorizontal chiziqlar 8 ta, ularning barchasi 1 dan 8 gacha raqamlanadi (*o'qituvchi sichqonchaning ko'rsatkichi bilan ikkinchi*

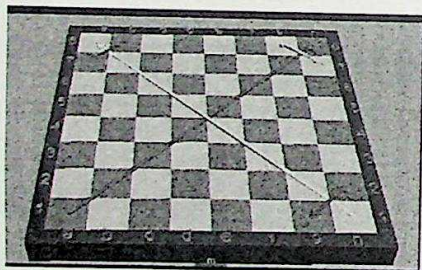
gorizontalni ko'rsatadi va tushuntiradi «2-gorizantal», «7-gorizantal» va boshq.).

Textaning pastki chetidan yuqori chetigacha o'tuvchi chiziqlar **vertikal** chiziqlar deb nomlanadi. Ular ham 8 ta va ingliz harflari: **A, B, C, D, E, F, G, H** kabilar bilan belgilanadi (o'qituvchi ularni ko'rsatadi va o'qib beradi, masalan, *vertikal-a, vertikal-b* va h.k.).

Bir xil ranglardagi katakchalarni birlashtiruvchi chiziqlar **diagonal** deb nomlanadi.



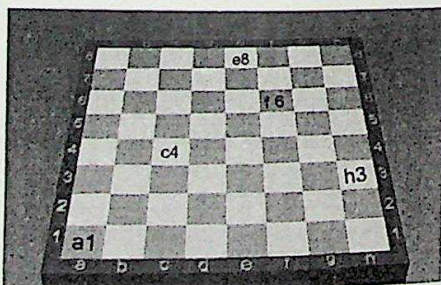
Oq va qora maydonlar bo'yicha diagonalalar bo'ladi (o'qituvchi ushbu diagonalarni ko'rsatadi).



Shuningdek, diagonalalar uzun (8 katakchadan iborat) va qisqa (2 katakcha) bo'ladi (o'qituvchi ko'rsatadi va tushuntiradi, masalan, *oq katakchalar diagonal, qora katakchalar diagonal* va boshq.). Oq va qora katakchalar bo'yicha

diagonalalar soni bir xil, ya'ni 13 tadan bo'ladi.

Bolalar, siz taxta yonlaridagi raqamlar va harflarga e'tibor qildingizmi? Ular yordamida o'zining va raqib shaxmat donalarining joylashuvini yozib borish mumkin. Masalan: **a1** – bu



katakcha «a» vertikal va 1 gorizontaldagi katakcha degani (o'qituvchi katakchalarni ko'rsatib o'qib beradi: *a1, c4, e8, f6, h3*).

Bolalar, endi shaxmat taxtasi bo'yicha olingan yangi bilimlarni mustahkamlash uchun quyidagi didaktik o'yinlarni o'ynaymiz: «**Sirli chiziqlar**», «**Kim tezroq?**» va «**Kim aqlli?**».

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «**Sirli chiziqlar**». O'qituvchi vertikal, gorizantal va diagonal chiziqlarni tasodifiy ravishda ko'rsatadi, o'rganuvchilar ularning nomini aytishi kerak, masalan, ikkinchi gorizantal, vertikal **G** va boshq.

2. «**Kim tezroq?**» O'qituvchi o'rganuvchilarga gorizantal va vertikal chiziqlarning qog'oz maketini tarqatadi. O'rganuvchilar ulardan shaxmat taxtasini qurishlari kerak. Shaxmat taxtasini kim tezroq va to'g'ri qura olsa, o'sha g'olib bo'ladi.

3. «**Kim aqlli?**». O'qituvchi o'rganuvchilarga katakchalarning nomlangan qog'oz maketini tarqatadi. O'rganuvchilar ulardan shaxmat taxtasini qurishlari kerak. Shaxmat taxtasini kim tezroq va to'g'ri qura olsa, o'sha g'olib bo'ladi.

Bolalar, keling, bugun biz nima haqda gaplashganligimizni takrorlab olamiz:

DARS YAKUNI:

- 1) shaxmat taxminan 2000 yil avval Hindistonda paydo bo'lgan;
- 2) shaxmat o'yini uchun maxsus shaxmat taxtasi va shaxmat donalari zarur. Barcha shaxmat kurashlari shaxmat taxtasida bo'lib o'tadi;
- 3) shaxmat taxtasi har doim shunday joylashishi kerakki, o'yinchining o'ng burchak katakchasi oq rangda bo'lsin;
- 4) shaxmat taxtasi almashib keladigan 64 ta oq va qora maydonlardan tashkil topgan. Oq va qora maydonlar soni bir xil, ya'ni 32 tadan;

5) taxtaning chetlarida shaxmat donalarining joylashishi va ko'chib yurishi bo'yicha bizga kerak bo'lgan katakcha manzillarini yozadigan sonlar va harflar joylashgan;

6) shaxmat taxtasi donalar ko'chib yuradigan gorizontal, vertikal va diagonal chiziqlarga ega.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

1. Shaxmat qachon va qayerda paydo bo'lgan?

- A. 15–16 asrda Ispaniyada
- B. Taxminan 2000 yil avval Hindistonda
- V. Taxminan 2000 yil avval Xitoyda
- G. Bizning eramizgacha Italiyada
- D. Aniq emas

2. Shaxmatning foydali tomonlarini sanang?

- A. Aql va xotirani rivojlantiradi
- B. Rejalashtirish va avvaldan ayta olishni o'rgatadi
- V. Konsentratsiya – diqqatni bir yerga jamlash, sabr-toqatni o'rgatadi
- G. Irodani mustahkamlaydi
- D. Barcha javoblar to'g'ri

3. «Shoh Mot» nima ma'noni bildiradi?

- A. «Hukmdor mag'lub»
- B. «Hukmdor yaralangan»
- V. «Hukmdor g'olib»
- G. «Hukmdor qochdi»
- D. «Hukmdor jangda»

4. Shaxmat taxtasida nechta katakchalar bor?

- A. 32 ta
- B. 36 ta
- V. 72 ta
- G. 64 ta
- D. 54 ta

2-DARS. SHAXMAT DONALARI VA ULARNING BOSHLANG'ICH JOYLASHUVI

Darsning maqsadi: shaxmat taxtasi bilan bog'liq shaxmatning tayanch tushunchalarini takrorlash va mustahkamlash. O'rganuvchilarni oq va qora shaxmat donalari, ularning shaxmat taxtasidagi boshlang'ich vaziyati bilan tanishtirish. Mustaqil ishlar uchun berilgan didaktik mashqlar va misollar bilan olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: o'yinning boshlanishida shaxmat taxtasidagi har bir shaxmat donalari va ularning joylashishi bilan o'rganuvchilarni tanishtirish, taxtaga shaxmat donalarini tez va xatosiz qo'yishni o'rgatish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning amaliy topshiriqlarni mustaqil bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi, donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, 3D videofayl.

Darsning nazariy va metodik asoslari: dars boshlanishidan avval o'tilgan mavzuni takrorlash. Shaxmat taxtasidagi chiziqlar (gorizontal, vertikal, diagonal), qora, oq va burchak maydon, maydon manzili, shaxmat taxtasini qanday to'g'ri qo'yilishini yodga olish. Keyin yangi materialni tushuntirishga o'tish. Yangi materialni tushuntirishda quyidagi matni tavsiya qilamiz:

O'tgan darsda shaxmat kurashlari o'tadigan shaxmat taxtasi bilan tanishgandik. Bugun esa ushbu kurashlarning ishtirokchilari – shaxmat donalari bilan tanishamiz. Bundan tashqari, biz o'yinning boshlanishida ular qanday joylashishini va har bir shaxmat donasining qiymatini ko'rib chiqamiz.

O'yin boshlanishida har bir o'yinchida donalar 16 tadan: ularning birinchisida oq, ikkinchisida qora donalar. Oq va qoralarda quyidagi donalar bo'ladi: shoh, farzin, 2 ta rux, 2 ta fil, 2 ta ot va 8 ta piyoda.

Oq va qora donalar quyidagi nom va belgilarga ega (*o'qituvchi quyidagi jadvalni taqdim etadi*):

O'zbek cha nomi	belgilari	Grafik tasviri	Inglizcha nomi	belgilari
Shoh	Sh		King	K
Farzin	Fr		Queen	Q
Rux	R		Rook	R
Fil	F		Bishop	B
Ot	O		Knight	N
Piyoda	-		Pawns	-

O'yin boshlanishida shaxmat taxtasida har bir dona o'zining aniq joyiga ega bo'ladi. Oq donalar bilan biz ularni joylashtirishni boshlaymiz, ular 1 va 2 gorizontalda joylashadi (*o'qituvchi №2 videodarsni ko'rsatadi*).

Eng chekkalardagi maydonda rux joylashadi, keyin 2 ta ot: bittasi qora maydonda, boshqasi oq, so'ngra fillar: bittasi qora maydonda, boshqasi oqda, markazdagi oq maydonda esa farzin va nihoyat shoh qora maydonda joylashadi. Boshlang'ich vaziyatda shoh qaysi maydonda, qaysi maydonda farzin turishini almashtirib yubormaslik uchun quyidagi qoidani bilib olish kerak: «Farzin o'zining rangini yaxshi ko'radi» (oq farzin oq maydonda, qora farzin qora maydonda). Har bir sipohning oldida ikkinchi gorizontalda 8 ta piyodani qo'yamiz (*o'qituvchi tushuntirish davrida shaxmat donalarini va ushbu donalar turgan maydonni ko'rsatadi*).

Endi esa qora donalar tomoniga o'tamiz va ularni joylashtiramiz. Ular xuddi oq donalar kabi faqat qarama-qarshi tomonda 8, 7 gorizontallarda joylashadi.

Eng chekkalardagi maydonda rux joylashadi, keyin 2 ta ot: biri qora maydonda, boshqasi oqda, shuningdek, keyin fillar: biri qora maydonda, boshqasi oqda, markazdagi qora maydonda farzin va nihoyat shoh oq maydonda joylashadi. Har bir sipohning oldida yettinchi gorizontalda 8 ta piyodani qo'yamiz.

Biz o'yinning boshlanishida shaxmat taxtasida oq va qora donalar qanday joylashganligini ko'ramiz.

Endi esa har bir donaning qiymatini bilib olamiz. Shaxmat o'yinida piyodaning soni bo'yicha har bir sipohni shartli baholash qabul qilingan. Shoh qiymatga ega emas, u Bebaho! Xuddi shunday shohni yo'qotish bu o'yin tugadi degani (esda tuting, «shoh mot» – shoh o'ldi). Farzin eng muhim sipoh va shuning uchun u juda qimmatbaho, u 9 ta piyodaga teng. Farzindan keyin eng muhimi – rux, u 5 ta piyodaga teng. Oq ruxmi, qora ruxmi, qat'iy nazar, har biri 5 ta piyodaga teng. Navbatdagi sipoh ot. Ot 3 ta piyodaga tenglashtiriladi. Bu shu ma'noni anglatadiki, agar o'yinda otni 3 ta piyodaga almashtirsangiz, bu teng almashish bo'ladi. Ot kabi fil ham 3 ta piyodaga teng. Bundan ot va fil sipohlarining kuch bo'yicha tengligi kelib chiqadi. Shunday qilib, agar siz o'yinda filni otga almashtirsangiz yoki teskarisi bo'lsa, bu teng almashinuv amalga oshirilganligini bildiradi.

Nazariy materialni mustahkamlash uchun o'qituvchi o'rganuvchilar bilan birgalikda didaktik o'yinlar o'ynashi zarur.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «**Kim tezroq donalarni kerakli joyiga joylaydi**». Bolalar boshlang'ich holatda donalarni joyiga qo'yish bo'yicha musobaqalashadilar. Barcha donalarni kim tezroq va to'g'ri joyiga qo'ysa, o'sha g'olib bo'ladi.

2. «**Xato qani?**». O'qituvchi bila turib boshlang'ich holatda donalarni noto'g'ri joylashtiradi. O'rganuvchilar bu xatoni to'g'rilashlari kerak. O'rin almashish ham mumkin, o'rganuvchilar joylashtiradi, o'qituvchi to'g'rilaydi (*o'rganuvchilar xatolarni payqashi va to'g'rilashi uchun o'qituvchiga ayrim hollarda noto'g'ri «to'g'rilash» joylashtirish tavsiya qilinadi*).

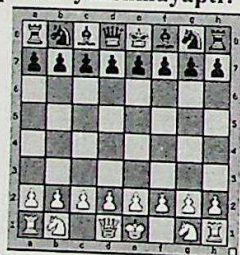
3. «Sehrli dona». O'qituvchi saylanma tartibida donalarni birin-ketin o'rganuvchilarga ko'rsatadi. O'rganuvchilar bu donalarning nomini va belgilarini aytishlari kerak.

DARS YAKUNI:

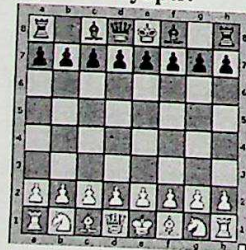
1. O'yinning boshlanishida ikkala o'yinchida ham 16 tadan donalar bo'ladi.
2. Oq donalar 1 va 2 gorizontalda, mos ravishda qora donalar 7 va 8 gorizontalda joylashtiriladi.
3. Boshlang'ich holatda shoh qanday maydonda, qanday maydonda farzin turishini adashtirib yubormaslik uchun quyidagi qoida mavjud: «Farzin o'zining rangini yaxshi ko'radi».
4. Quyidagi sipohlarning qiymatini piyodalar bilan o'lchash shartli qabul qilingan: farzin – 9 ta piyodaga, rux – 5 ta piyodaga, fil va ot – 3 ta piyodaga teng. Shoh esa bebaho!

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

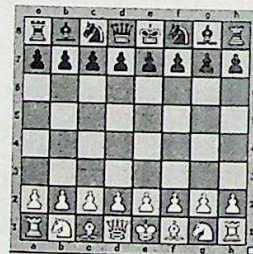
1. Shaxmat taxtasida qaysi sipohlar yetishmayapti?



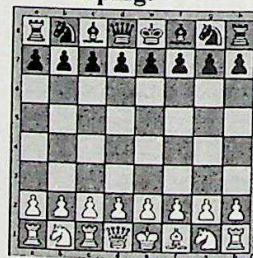
3. Qoralarda qaysi sipohlar yetishmayapti?



2. Barcha donalar to'g'ri joylashganmi?



4. Taxtadagi ortiqcha sipohni toping!



3-DARS. RUX

Darsning maqsadi: shaxmat taxtasi va shaxmat donalari bilan bog'liq tayanch tushunchalarni takrorlash va mustahkamlash. Ta'lim oluvchilarni shaxmat sipohi – «Rux», uning boshlang'ich vaziyatdagi o'rni, ruxning yurishi va ruxlarning urishi bilan tanishtirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: ruxning taxta (yurish va urish) bo'yicha harakatlanish yo'llarini tushuntirish, namoyish taxtasi va 3D videofayldan foydalanib, «sipohni yurish», «mumkin bo'lmagan yurish» tushunchasini ko'rib chiqish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofaylli disk.

Darsning nazariy va metodik asoslari: avvalo, o'tilgan mavzuni takrorlash. O'rganuvchilar namoyish taxtasida sipohlarning boshlang'ich joylashuvini aytib beradi. Har bir donalarning qanday nomlanishini va dona qiymatini eslab o'tishadi. Yangi mavzu uchun quyidagi materialni tavsiya qilamiz:

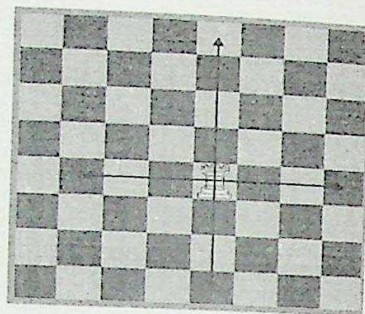


«Sharqning ko'plab mamlakatlarida shaxmatdagi ruxni eng kuchli sipoh deb bilishadi, hatto farzindan bir necha barobar ustun ko'rishadi.



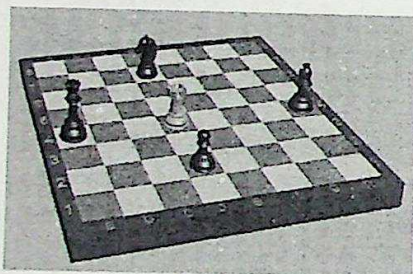
“Rux”ning nomi qayerdan olingan? Qadimda katta kemalar bo'lmagan va odamlar yelkanli yoki eshkakli qayiqlarda suzishgan. Bunday katta suv transportini «Qayiq» deb nomlashgan. Shaxmatdagi rux minorali qal'aga o'xshaydi. Ruxning boshqacha (eskirgan) nomi – «to'ra» (qadimgi to'raning nomi qo'rg'onda qo'llanilgan qattiq hujumda qamal qilingan minora).

Boshlang'ich vaziyatda oqlarda va qoralarda shaxmat taxtasining burchakdagi maydonlarida joylashgan ikkitadan rux bor. Ruxning yo'lida donalar yo'q bo'lgan sharoitda gorizontal yoki vertikal yo'nalish bo'yicha xohlagan maydonga harakatlanishi mumkin (o'qituvchi №3 videodarsni ko'rsatadi).



Bolalar, o'ylab ko'ring, rux diagonal bo'yicha harakatlanishi mumkinmi? Yo'q, albatta, rux to'g'ri chiziqli sipoh.

Agar rux yo'lida o'zining donasini uchratsa, uning uchun bu yo'l yopiladi. Agar rux yo'lida raqibning donasini uchratsa, unda rux donani urishi, uning joyini bo'shatib, o'rniga o'zi turishi mumkin.



Rux qanday harakatlansa, donalarni shunday uradi. Bu vaziyatda rux farzinni, otni, filni yoki piyodani urishi mumkin. Rux o'zining donalari ustidan ham, raqib donalar ustidan ham sakrab o'tishi mumkin emas.

Didaktik o'yinlar orqali nazariy ma'lumotlarni mustahkamlaymiz.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Labirint». O'qituvchi donalar yordamida labirint yaratadi va ruxni yashiradi. O'rganuvchilar labirintda boshqa rux yordamida yashiringan ruxga yo'l topishi kerak.

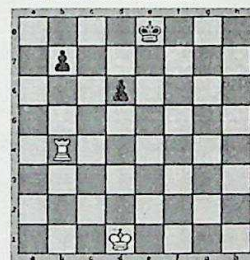
2. «Ruxlar jangi ostida». Taxtaga bir necha donalar qo'yilgan. Rux barcha donalarni olishi kerak. Kim kam yurish bilan barcha donalarni olsa, o'sha g'olib bo'ladi.

DARS YAKUNI:

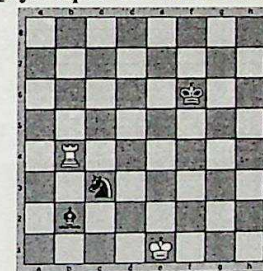
1. O'yin boshlanishida rux taxta burchagidagi maydonda joylashadi.
2. Rux to'g'ri chiziqli sipoh, faqat gorizontal va vertikal yo'nalish bo'yicha harakatlanadi.
3. Rux raqib donalarini qanday harakatlansa, shunday uradi.
4. Rux o'zining donalari ustidan ham, raqib donalar ustidan ham sakrab o'tishi mumkin emas.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

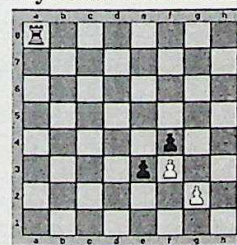
1. Piyodalardan qaysi biri rux urishi mumkin?



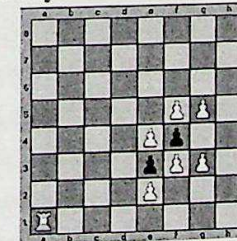
2. Qaysi sipoh rux urishi mumkin?



3. Rux piyodalarni qanday urishi mumkin? Piyodalar harakatlanmaydi.



4. Rux piyodalarni qanday urishi mumkin? Piyodalar harakatlanmaydi.



4-DARS. FIL

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni shaxmat sipohi – «Fil» bilan tanishtirish. Filning yurishi va fil bilan olish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: fil qanday yurishi va u raqib donasini qanday olishi mumkinligini tushuntirish. To'liq oq va to'liq qora fil tushunchasi. Namoyish taxtasi va 3D videofayllardan foydalanish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlar bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

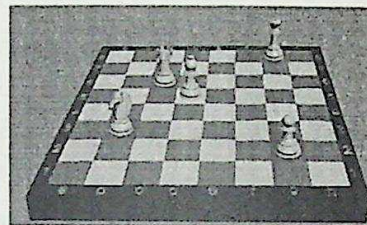
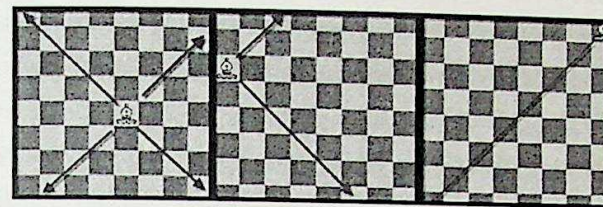
Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: rux qanday yuradi va u raqibning donalarini qanday urishi bo'yicha o'tilgan materiallarni qaytarish. Keyin, yangi sipoh – filni o'rganishga o'tiladi. O'qituvchi quyidagilarni ta'kidlaydi: boshlang'ich vaziyatda o'yinchida 2 ta fil va muhim jihatlardan biri shundan iboratki, oq fil oq maydonda turibdi va faqat oq diagonal bo'yicha harakatlanadi (oq maydonli), qora fil esa qora maydonda turibdi va faqat qora diagonal bo'yicha yuradi (qora maydonli).

Fil sipohini tushuntirishda quyidagi didaktik material tavsiya qilinadi.

«Bolalar, biz sizlar bilan yana bir shaxmat sipohi – fil bilan tanishamiz. Namoyish taxtasiga qaranglar va fillar boshlang'ich vaziyatda qayerda joylashganligini aytinglar. Boshlang'ich vaziyatda bitta fil farzin va ot o'rtasida, boshqa fil esa shoh va ot o'rtasida joylashadi (*o'qituvchi namoyish taxtasida fillar ko'rsatilayotgan tushuntirishlarni kuzatib boradi*). Kelinglar, bu maydonlarga nom beramiz (*bolalar oq va qora fillarning qaysi maydonlarda turganligini aytadilar*).

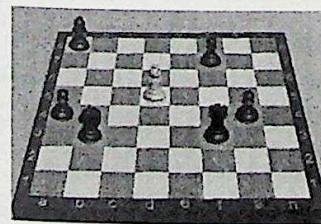
O'qituvchi filni, faqat gorizontal va vertikal yuradigan ruxdan farq qilishini ta'kidlab, u faqat diagonal bo'yicha harakatlanishini, qanday yurishini tushuntiradi (*o'qituvchi №4 videodarsni qo'yadi*). Shu bilan birga, diagonal nima ekanligini bolalar eslaydilar va aytadilar.



Bolalar, e'tibor qarating, fil bir yurishda boshqa donalardan xoli bo'lgan diagonal bo'yicha har qanday sondagi maydonga ko'chishi mumkin. Agar fil yo'lida o'zining donasini uchratsa, u uchun yo'l yopiladi. Bu vaziyatda to'liq oq fil o'zining donasi orqali sakrab o'tishi mumkin emas. Sizlar videoda ko'ryapsizlarki, qizil rang bilan belgilangan maydon orqali fil o'tishi mumkin emas.

Agar fil yo'lida raqib donani uchratsa, u uni urishi, taxtada uning joyini bo'shatib, o'rniga turishi mumkin.

Bu vaziyatda fil raqib farzinini, ruxini, filini va otini urishi mumkin. Maydondagi yashil rang oq fil bu donalarni urishini bildiradi.



Bu vaziyatda oq fil raqib ruxini, otini, filini va piyodasini urishi mumkin. Biroq rux, ot va piyoda himoyalangan (*shuning uchun ularning maydoni qizil rangda belgilangan*). Qora fil himoyasiz (*uning maydoni yashil rang bilan bo'yalgan*). Fil qora filni urishi mumkin.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «**Labirint**». O'qituvchi labirint yaratadi va labirintda sandiqchani yashiradi. Fil labirint bo'yicha o'tishi va sandiqchani topishi kerak.

2. «**Fillar jangi ostida**». Taxtaga bir nechta piyoda joylashtirilgan. Fil kam yurish qilib barcha piyodalarini olishi kerak.

DARS YAKUNI:

1. O'yinning boshlanishida bitta fil farzin va ot o'rtasida, boshqa fil esa shoh va ot o'rtasida joylashadi.

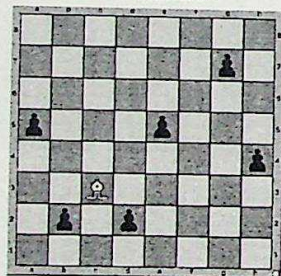
2. Fillardan biri oq maydonda turadi va faqat oq diagonal bo'yicha yuradi, ikkinchi fil esa qora maydonda va faqat qora diagonal bo'yicha yuradi.

3. Fil qanday yursa, raqib donasini shunday uradi.

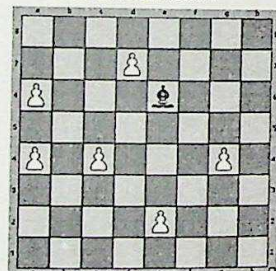
4. Fil o'zining donalari orqali ham, raqib donalar orqali ham sakrab o'tishi mumkin emas.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

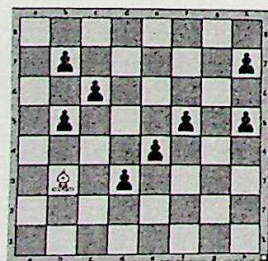
1. Fil barcha piyodalarini qanday urishi mumkin?



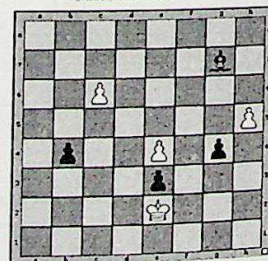
2. Fil barcha piyodalarini qanday urishi mumkin?



3. Nechta eng kam yurishda fil barcha piyodalarini uradi?



4. Qora piyodaga shoh hujum qilgan. Fil bilan uni himoya qila olasizmi?



5-DARS. FARZIN

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni yangi sipoh – «Farzin» bilan tanishtirish, u qanday yurishini va qanday urishini tushuntirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: Yangi sipoh – «Farzin» bilan tanishtirishda rux va filning yurishlarini takrorlash. Farzin eng kuchli sipohligini, u rux va fil kabi yurishini tushuntirishda namoyish taxtasi va 3D videodarslardan foydalanish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: boshlanishida rux va filning yurishlarini qaytarish. Keyin farzinni shaxmat taxtasida quyidagi 3 ta yo'nalish bo'yicha joyini o'zgartirish o'rtasida o'zlashtirish: gorizontal, vertikal va diagonal. Farzin qanday yursa, shunday uradi. Farzin sipohini tushuntirish uchun quyidagi materialni tavsiya etamiz (o'qituvchi №5 videodarsni ulaydi):

«Qadrli o'rganuvchilar! Ushbu darsda biz sizlar bilan shaxmat taxtasidagi eng kuchli sipohlardan biri farzin bilan tanishamiz. «Farzin» farsadan olingan bo'lib, «maslahatchi», «sarkarda» degan ma'noni anglatadi. Sizlar qanday o'ylaysizlar, taxta bo'yicha farzin harakatini to'g'ri o'rganib olishimizda biz nimalarni bilishimiz zarur (farzin bilan olishni va yurish qoidalarini bilish kerak)?

Farzin – bu eng kuchli sipoh. Nima uchunligini bilasizmi (bolalar javoblar variantini taklif qiladi)? Farzin rux va fil kabi yurishlarni birgalikda olinganidek yuradi. U ikkita sipoh – rux va filni o'zida mujassam eta oladi.

O'qituvchi namoyish taxtasida farzinning yurishini, shuningdek, u raqib donalarni qanday urishini ko'rsatadi. Nazariy bilimlarni mustahkamlash uchun o'rganuvchilar bilan didaktik o'yinlarni o'ynash zarur.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «**Labirint**». Turli donalardan labirint quriladi va unda rux yashirinadi. Farzin labirint orqali (to'g'ri yurishni bajarib) ruxga yetishi kerak.

2. «**Farzin va boshqa donalar**». Shaxmat taxtasida raqibning rux va fillari joylashadi. Farzin raqibning barcha sipohlari urishi kerak.

3. «**Farzin jangi ostida**». Taxtada raqibning ruxi va fili joylashgan. Farzin kam yurish soni bilan barcha sipohlarni olish kerak. Sipohlar harakatlanmaydi.

DARS YAKUNI:

1. «Farzin» forschadan olingan bo'lib, «maslahatchi», «sarkarda» degan ma'noni anglatadi.

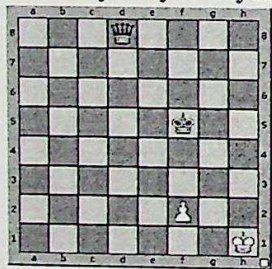
2. Farzin – bu eng kuchli sipoh.

3. Farzin rux va fil kabi yurishlarni birgalikda olinganidek yuradi.

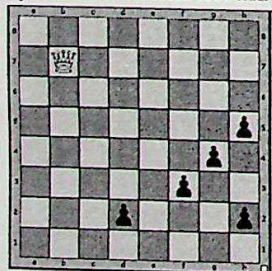
4. U ikkita sipoh – rux va filni o'zida mujassam eta oladi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

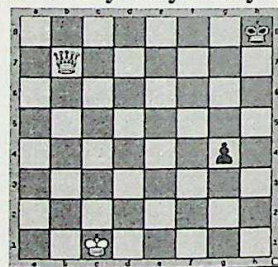
1. Farzin piyodani qanday urishi mumkin? Piyoda yurmaydi.



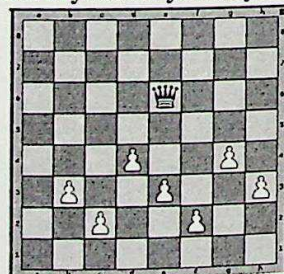
3. Farzin barcha piyodalarni 5 ta yurishda urishi kerak.



2. Farzin piyodani qanday urishi mumkin? Piyoda yurmaydi.



4. Barcha piyodalarni 7 ta yurishda urish. Piyodalar yurmaydi.



6-DARS. PIYODA

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni eng kichik dona – «Piyoda» bilan tanishtirish. Piyodaning yurishi va piyoda bilan olish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

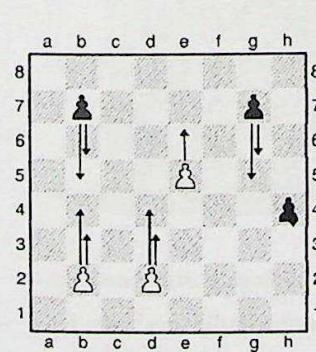
Dars o'tish metodikasi: shaxmat donalarining boshlang'ich vaziyatini takrorlash, piyodalarning joylashuviga e'tibor qaratish. Shaxmat donasi «piyoda», uning boshlang'ich vaziyatda turgan joyi bilan ta'lim oluvchilarni tanishtirish, taxta(yurish va olish) bo'yicha harakatlanish yo'llarini tushuntirish, oq piyodalarni (2 gorizontaldan 8 ga) harakatini va qora piyodalarni (7 gorizontaldan 1 ga) harakatini tahlil qilish, olingan bilimlarni didaktik topshiriqlarni bajarish yordamida mustahkamlash.

Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: piyoda kichikligiga va kuchsizligiga qaramay, o'yinda muhim rol o'ynashini bolalarga tushuntirish. Piyodani tushuntirish uchun quyidagi didaktik materialni tavsiya etamiz.

Bolalar, bilasizlarmi, XVIII asrning (1726–1795 yy.) kuchli shaxmatchilaridan biri Fransua-Andre Danikaan Filidor «Piyoda – shaxmatning yuragi» degan iborani aytgan. Bu shaxmat o'yinida piyoda katta rol o'ynashini anglatadi.

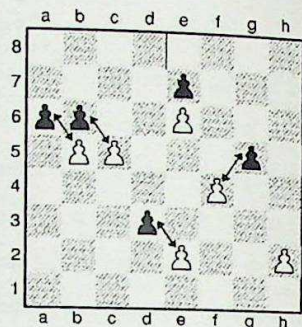


Boshlang'ich vaziyatda oq piyodalar ikkinchi gorizontalgacha, qora piyodalar esa yettinchi gorizontalgacha joylashadi. Har bir o'yinchida sakkiztadan piyoda bo'ladi.

Piyodalar to'g'ri va faqat oldinga yuradi (o'qituvchi №6 videodarsni ulaydi). Bu piyoda orqaga yurmasligini bildiradi. Piyoda bir yurishda

vertikal bo'yicha bir maydon oldinga borishi mumkin. Partiyada har bir piyoda bir marta nafaqat bir maydonga, balki darhol ikkita maydon oldinga borishi mumkin (xohish bo'yicha).

Agar ikkita piyoda bir-biriga qarama-qarshi tursa, unda ikkala piyoda uchun ham yo'l yo'q. Piyoda bitta katakcha oldinga qiyalab uradi (diagonal bo'yicha) va raqib donasini urib, uning o'rnida turadi.



Piyoda uchun quyidagi o'ziga xos qoida bor: piyodani o'zgartirish qoidasi – agar piyoda oxirgi gorizontalgaga (oq 8 ga, qora 1 ga) yetsa, u darhol o'zining rangidagi to'rtta sipohdan biriga – farzin, rux, fil yoki otga aylanishini anglatadi. Piyodaning qaysi sipohga aylanishini shaxmatchining o'zi aniqlaydi. Piyoda shohga yoki piyodaga aylanmasligini esda saqlash muhim.

DIDAKTIK O'YINLAR:

Nazariy materialni mustahkamlash uchun o'rganuvchilarga «Piyoda jangi» sport-didaktik o'yinini o'tkazish tavsiya etiladi. *Shaxmat taxtasiga har tomondan uchtadan piyoda qo'yiladi. Kim raqib piyodasini olsa yoki birinchi bo'lib oxirgi gorizontalgaga yetsa va boshqa sipohga aylansa, o'sha yutadi. Ikkala tomon piyodalardan qo'shib, sonini ko'paytirib, bu o'yinni murakkablashtirishi kerak.*

DARS YAKUNI:

1. Boshlang'ich vaziyatda oq piyodalar ikkinchi gorizontalgaga, qora piyodalar esa yettinchi gorizontalgaga joylashadi.
2. Har bir o'yinchida 8 tadan piyoda bo'ladi.
3. Piyodalar to'g'ri va faqat oldinga yuradi. Bu esa piyoda orqaga yurmasligini bildiradi.
4. Piyoda bir yurishda vertikal bo'yicha bir maydon oldinga borishi mumkin. Partiyada har bir piyoda bir marta nafaqat bir maydonga, balki boshlang'ich

holatda turganida darhol ikkita maydon oldinga borishi ham mumkin (xohish bo'yicha).

5. Agar ikkita piyoda bir-biriga qarama-qarshi tursa, unda ikkala piyoda uchun ham yo'l yo'q.

6. Piyoda bitta katakcha oldinga qiyalab uradi (diagonal bo'yicha) va raqib donasini urib, uning o'rnida turadi.

7. Piyoda uchun quyidagi o'ziga xos qoida bor: piyodani o'zgartirish qoidasi – agar piyoda oxirgi gorizontalgaga (oq 8 ga, qora 1 ga) yetsa, u darhol o'zining rangidagi to'rtta sipohdan biriga – farzin, rux, fil yoki otga aylanish mumkin. Piyodaning qaysi sipohga aylanishini shaxmatchining o'zi aniqlaydi. Piyoda shohga yoki piyodaga aylanmadi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

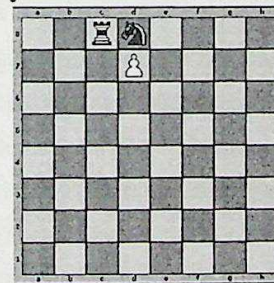
1. Piyoda qanday yuradi?

- a) faqat bir maydon oldinga
- b) faqat ikki maydon oldinga
- v) bir maydon oldinga, o'zining boshlang'ich yurishida ikki maydon oldinga yurishi mumkin.
- g) diagonal bo'yicha
- d) har qanday tomonga

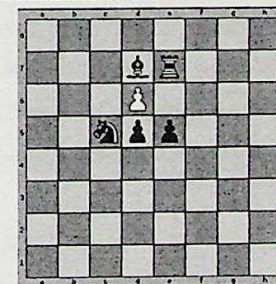
2. Piyoda qanday uradi?

- a) faqat bir maydon oldinga
- b) faqat ikki maydon oldinga
- v) boshlang'ich vaziyatda ikki maydon oldinga
- g) diagonal bo'yicha bir maydon oldinga
- d) har qanday tomonga

3. Piyoda ruxni urishi mumkinmi?



4. Oq piyoda otni urishi mumkinmi? Nima uchun?



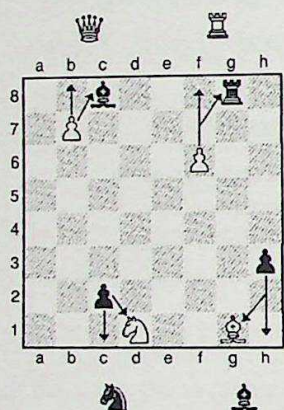
7-DARS. PIYODA BILAN O'YIN AMALIYOTI

Darsning maqsadi: shaxmat donasi – piyoda bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Piyodaning quyidagi o'ziga xos o'yin amaliyoti malakalarini shakllantirish: piyodani o'zgartirish qoidasi, kesib olish qoidasi.

Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida piyoda bilan amaliyot o'yini.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor.

Darsning nazariy va metodik asoslari:



piyoda to'g'risida quyidagi nazariy materiallarni takrorlash: boshlang'ich vaziyat, piyodaning yurishi, piyoda bilan urish, piyoda harakatining yo'nalishi, "maydon jangi" tushunchasini tahlil qilish, piyoda uchun quyidagi o'ziga xos qoida borligini: piyodani o'zgartirish qoidasi – agar piyoda oxirgi gorizontalgacha (oq 8 ga, qora 1 ga) yetsa, u darhol o'zining rangidagi to'rtta sipohdan biriga – farzin, rux, fil yoki otga aylanishini, shuningdek, piyodaning qaysi sipohga

aylanishini shaxmatchining o'zi aniqlashini hamda piyoda shoh yoki piyodaga aylanmasligini esda saqlash lozim.

O'rganuvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida amaliy topshiriqlarni bajarish. So'ngra o'qituvchi nazorati ostida o'rganuvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun qo'llanmaning yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya etamiz.

8-DARS. KESIB OLISH

Darsning maqsadi: piyodani kesib urish qoidasini tushuntirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarni «jang maydoni» va «kesib olish» tushunchalari bilan tanishtirish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni qanday bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: piyodani "kesib olish" qoidasi o'rganuvchilarga muayyan qiyinchilik tug'diradi. Aniqrog'i, bu qoidani qayerda, qachon va qanday qo'llash biroz mushkul bo'lishi mumkin. Shaxmat partiyasida piyoda bilan kesib urish vaziyati har doim ro'y bermaydi, o'yinchilar bu qoidadan kam foydalanishadi. Bu qoidani bajarish ixtiyoriy. Ba'zan bu qoidani qo'llashdan (yoki qo'llamaslikdan) partiyaning taqdiri hal bo'lishi mumkin. Quyidagi didaktik materialni diqqat o'rganishni bilan tavsiya qilamiz (*o'qituvchi №7 videodarsni ulaydi*).

«Kesib olish» – bu yurishda piyoda raqibning piyodasini urishi mumkin, agar u "urilgan maydon" orqali sakrasa, bilingki, piyoda o'zining birinchi yurishida ikki maydon oldinga borishi mumkin, ya'ni bir maydondan sakrab o'tilgan. Agar bu maydonga raqib piyodasi o'tsa, unda u olishni bajarishi mumkin.

Raqibning piyodasini olish faqat uni ikki maydonga ko'chishidan keyin darhol amalga oshirilishi mumkin. Kesib olishni javob yurishida bajarish mumkin, aks holda, kesib urish qoidasi buziladi.

Agar piyoda boshlang'ich vaziyatdan jang ostida ushlab turgan raqib piyodasini bir maydon orqali "sakrab o'tsa", bunday holda raqibning piyodasi bu piyodani bitta katak orqali emas, bir maydon yurgandek urish huquqiga ega.

Piyoda yurib o'tgan bu maydonni begona piyoda «urgan» bo'ladi va shuning uchun u «kesib urishni» bajarishi mumkin.



Bu vaziyatda qora piyoda «urilgan» f6 maydon (bu maydon qizil rangda belgilangan) orqali sakrab o'tadi. Oq piyoda g5 da, bu piyodani olib f6 maydonda turishi mumkin yoki oldinga g6 ga borishi mumkin.

Bolalar, eslab qoling! «Piyodani kesib urish» qoidasi faqat piyodalar bilan bajariladi.

Nazariy materialni mustahkamlash uchun o'rganuvchilar bilan didaktik o'yinlar o'ynash kerak.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Mumkin yoki mumkin emas». O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchilar esa kesib urish mumkin yoki mumkin emasligini aniqlashi kerak.

2. «To'g'ri yoki yo'q». O'qituvchi kesib urishni bajaradi va o'rganuvchilarning birortasidan kesib urish to'g'ri qilindimi, deb so'raydi?

DARS YAKUNI:

1. Shaxmat partiyasida piyoda bilan kesib urish vaziyati har doim ham ro'y bermaydi, o'yinchilar bu qoidadan kam foydalanishadi.

2. «Kesib olish» – bu yurishda piyoda raqibning piyodasini urishi mumkin, agar u «urilgan maydon» orqali sakrab o'tsa, agar bu maydonga raqib piyodasi o'tgan bo'lsa, unda u olishni bajarishi mumkin.

3. Kesib olishni javob yurishida bajarish mumkin, aks holda, kesib urish qoidasi buziladi.

4. «Piyodani kesib urish» qoidasi faqat piyodalar bilan bajariladi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

II. Postanovka uchebnov zadachi i poisk outi vevo resheniya

1. Qaysi gorizontalda kesib urish

2. Kesib urish majburiymi?

ro'y beradi?

a) 2 va 7 gorizontalda

a) ha, majburiy

b) 4 va 5 gorizontalda

b) yo'q, majburiy emas

v) 3 va 6 gorizontalda

v) piyodani shoh e'lon qilishida

3. Boshqa donalar kesib urishi

4. Piyoda boshqa sipohlarni urishi

mumkinmi?

mumkinmi?

a) ha, mumkin

a) yo'q, mumkin emas

b) agar donani shoh e'lon qilsa

b) ha, mumkin

v) yo'q, mumkin emas

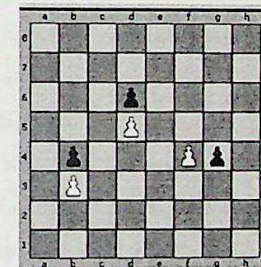
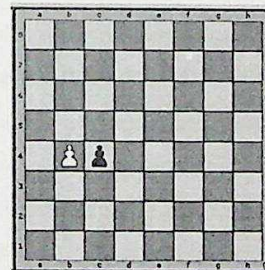
v) agar sipohni shoh e'lon qilsa

5. Oq piyoda b2 b4 ga bordi. c4

6. Oq piyoda f2 f4 ga bordi. g4

dagi piyoda qanday o'ynashi kerak?

dagi piyoda qanday o'ynashi kerak?



9-DARS. OT

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni eng qiziqarli sipoh – «Ot» bilan tanishtirish. Otning yurishi va ot bilan olish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

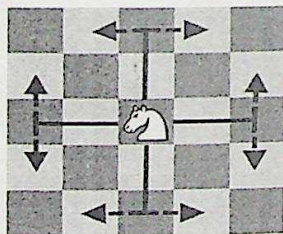
Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarni shaxmat sipohi ot bilan tanishtirish, otning boshlang'ich joylashuvdagi o'rnini eslash, otning qanday yurishi va raqib donasini qanday olishi mumkinligini, otning o'ziga xosligini tushuntirish, didaktik topshiriqlarni hamkorlikda bajarish, o'rganuvchilarning amaliy topshiriqlarni mustaqil bajarishi yordamida olgan bilimlarini mustahkamlash.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: shaxmat o'yinida ot murakkab sipohlardan biridir. Bu otning donalar orqali sakrab o'tishi va yetarli darajada murakkab (bosh qotiradigan) trayektoriyada yurishdek o'ziga xoslik bilan o'zaro bog'langan. Bolalar otning yurishini to'g'ri bajarishni va olishini darhol esda saqlay olmaydilar. Shuning uchun o'qituvchi ushbu darsga puxta tayyorlanishi va uni maksimal ravishda ravon tushuntirishi juda muhim. O'rganuvchilarni taxta yoniga chaqiring va ulardan otni yurgizishni talab qiling. Bu jarayonni yaxshiroq tushunish uchun quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz (*o'qituvchi №8 videodarsni ulaydi*).

Shaxmat donalari ichida eng mug'ombiri bu – ot. Nima uchun deysizmi? Chunki otning yurishini topish juda qiyin. Ot bosh qotiradigan trayektoriya bo'yicha yuradi. Otning maydon markazidan harakat yo'nalishi rasmda ko'rsatkich chiziqlarda ko'rsatilgan.

Biladigan bolalar ot ruscha «G» harfiga, boshqa bolalar esa inglizcha «L» harfiga o'xshab yurishini aytadilar. Bu fikrlarning qay biri to'g'riroq?

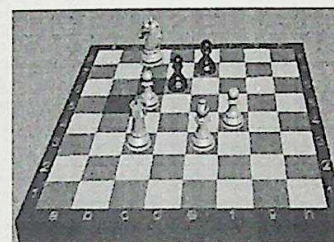


Shaxmatchi Vladimir Nabokov juda qiziq tushuntirish yo'lini o'ylab topdi. U ot baqaga o'xshab sakrab yurishi va yonboshga yurishini aytib o'tdi. Ya'ni ot har qanday yo'nalishda gorizontal yoki vertikal ikki maydon oldinga, keyin shu maydon taraflaridagi bir maydonga yuradi va shu maydonda to'xtaydi.

U yo'nalishining o'rtalarida to'xtashi mumkin emas. Ot barcha donalar orqali sakrashni mumkin bo'lgan yagona shaxmat sipohi hisoblanadi.



Raqib donalari orqali sakrayotganda ot ularni urmaydi, ular taxtada qoladi.



Otning yana bir o'ziga xos xususiyati shundan iboratki, u oq maydondan yurish qilib qoraga, qoradan oqqa tushadi. Ot ham faqat yurgan maydonidagini uradi va donani urib,

o'rnini egallaydi.

Nazariy bilimlarni mustahkamlash uchun bolalar bilan didaktik o'yinlar o'ynang.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Ot va piyoda». Ot bir tomondan va bir nechta piyodalar (3 ta bilan boshlash mumkin) boshqa tomondan raqibning barcha piyodalarini yo'q qilsa, ot g'olib bo'ladi. Yoki piyoda oxirgi gorizontalgacha yetib borsa, ular g'alaba qozonadi.

2. «Ot va boshqa donalar». Ot bir tomondan va boshqa sipohlar (rux, fil, farzin) boshqa tomondan raqibning sipohlarini ursa, ot g'alaba qozonadi yoki sipoh otni ursa, u g'olib bo'ladi.

3. «Ot jangi ostida». Taxtada bir necha piyoda va ot joylashgan. Ot qancha kam yurish bilan barcha piyodalarni olishi kerak?

DARS YAKUNI:

1. Shaxmat o'yinida ot murakkab sipohlardan biridir. Bu otning donalar orqali sakrab o'tishi va yetarli darajada murakkab (bosh qotiradigan) trayektoriyada yurishdek o'ziga xos yurish bilan bog'liq.

2. Ot har qanday yo'nalishda gorizontali yoki vertikal ikki maydon oldinga, keyin shu maydon taraflaridagi bir maydonga yuradi va shu maydonda to'xtaydi.

3. Ot barcha donalar orqali sakrashni mumkin bo'lgan yagona shaxmat sipohi hisoblanadi.

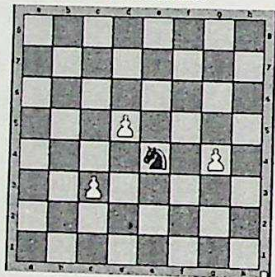
4. Raqib donalari orqali sakrayotganda ot ularni yemaydi, ular taxtada qoladi.

5. Otning yana bir o'ziga xos xususiyati shundan iboratki, u oq maydondan yurish qilib qoraga, qoradan oqqa tushadi.

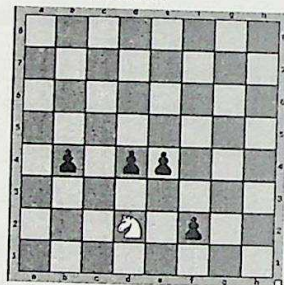
6. Ot ham faqat yurgan maydonidagini uradi va donani urib, o'rmini egallaydi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

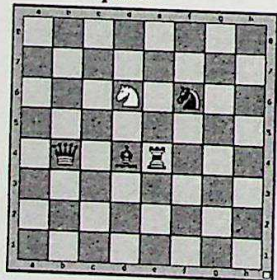
1. Ot piyodalarining qaysi biri urishi mumkin?



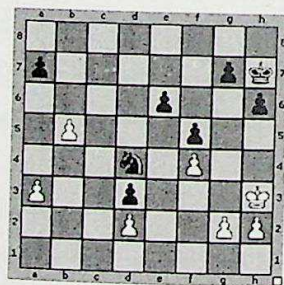
2. Qaysi piyoda otning zarbasi ostida?



3. Oq ot qaysi sipohga hujum qildi?



4. Ot qaysi donaga hujum qildi?



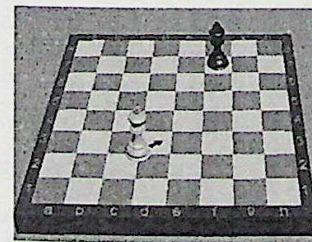
10-DARS. SHOH

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni eng bosh sipoh – «Shoh» bilan tanishtirish. Shohning yurishi, shoh bilan olish va shohning xavfsizligi. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: ta'lim oluvchilarni shaxmat sipohi – shoh, uning boshlang'ich vaziyatda joylashgan o'rni bilan tanishtirish, shohning taxta (yurish va olish) bo'yicha harakatlanish yo'llarini tushuntirish. O'yinning maqsadi raqib shohini (shohni asrga olish) mot qilish ekanligini o'rganuvchilarga yetkazish, didaktik topshiriqlarni hamkorlikda bajarish, o'rganuvchilarning amaliy topshiriqlarni mustaqil bajarishi yordamida olgan bilimlarini mustahkamlash.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

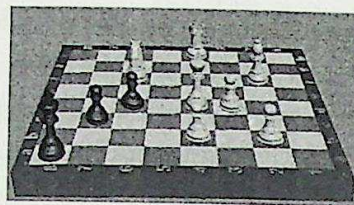
Darsning nazariy va metodik asoslari: shoh eng ahamiyatli sipoh va bir vaqtda o'zining sekin harakat sababli kuchsizdir. U taxta bo'yicha har tomondan qo'shni maydonlarga harakatlanadi, ya'ni oldga, orqaga, o'ngga, chapga va diagonal bo'yicha harakatlanish imkoniga ega. Shoh sipohini tushuntirish uchun quyidagi didaktik materialdan foydalanishni tavsiya qilamiz (*o'qituvchi №9 videodarsni ulaydi*). Biz shaxmat taxtasida eng muhim va bosh sipoh – shohni o'rganishga kirishamiz. Shaxmat o'yinining maqsadi raqibning barcha donalarini olish emas, raqib shohini mot qilishdan iborat (shohni asrga olish). Shu sababdan o'yin nomi «Shoh mot – shoh mag'lub». Shuning uchun bolalar o'yinning birinchi yurishidan o'z shohining xavfsizligini va raqib shohni qanday mot qilishni o'ylashi kerak.



Shoh har qanday yo'nalishda bir maydon yuradi. Shohni jangga qo'yish va jangda qoldirish mumkin emas (agar shohga hujum bo'lsa, uni himoya qilish, kerak bo'lsa, o'zining har qanday donasini qurbon qilishi kerak). Shaxmatda shohni

urib va shaxmat taxtasidan olib bo'lmaydi. Unga hujum qilish ("shoh") va uni asr olish («mot» qo'yish) mumkin.

U raqibning donalari hujum qilayotgan maydonlarga yura olmaydi (bu vaziyatda ushbu maydonlar qizil rang bilan ajratilgan). Shoh qanday yursa, shunday uradi.



Bolalar, o'yin qoidasi bo'yicha shohlar bir-biriga keskin yaqin kelish huquqiga ega emas.

O'rganuvchilar nazariy bilimlarini mustahkamlash uchun didaktik o'yinlarni o'ynashi kerak.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Shoh va piyoda». Bir tomondan shoh va boshqa tomondan bir necha piyoda raqibning barcha piyodalarini yo'q qilsa, shoh g'olib bo'ladi yoki piyoda oxirgi gorizontalgacha yetib borsa, ular g'alaba qozonadi.

2. «Shohlar jangi». Ikkala tomondan shoh va piyodalar bir-biriga qarama-qarshi turadi. Kim raqibning barcha piyodalarini yo'q qilsa, o'sha g'olib bo'ladi.

Dars yakuni:

1. Shoh shaxmat taxtasida eng muhim ahamiyatli bosh sipoh va bir vaqtda o'zining sekin harakat usuli sababli kuchsizdir.

2. Shoh taxa bo'yicha har tomondan qo'shni maydonlarga harakatlanadi, ya'ni oldga, orqaga, o'ngga, chapga va diagonal bo'yicha harakatlanish imkoniga ega.

3. Shaxmat o'yinining maqsadi raqibning barcha donalarini olish emas, raqib shohini mot qilishdan iborat (shohni asrga olish).

4. Bolalar o'yinning birinchi yurishidan o'z shohining xavfsizligini va raqib shohni qanday mot qilishni o'ylashi kerak.

5. Shoh har qanday yo'nalishda bir maydon yuradi.

6. Shohni jangga qo'yish va jangda qoldirish mumkin emas (agar shohga hujum bo'lsa, uni himoya qilish, kerak bo'lsa, o'zining har qanday donasini qurbon qilishi kerak).

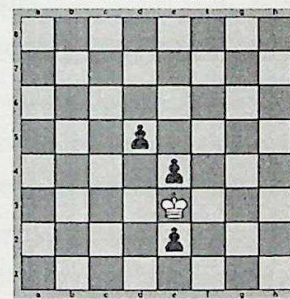
7. Shaxmatda shohni urib va shaxmat taxtasidan olib bo'lmaydi. Unga hujum qilish («shoh») va uni asr olish («mot» qo'yish) mumkin.

8. U raqibning donalari hujum qilayotgan maydonlarga yura olmaydi. Shoh qanday yursa, shunday uradi.

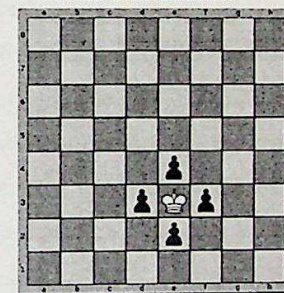
9. O'yin qoidasi bo'yicha shohlar bir-biriga keskin yaqin kelish huquqiga ega emas.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

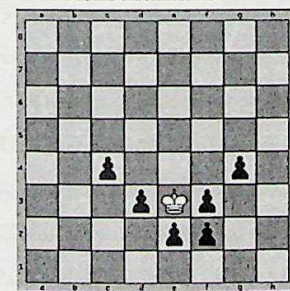
1. Shoh piyodalardan qaysi birini urishi mumkin?



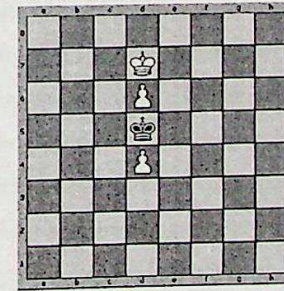
2. Shoh bu vaziyatda piyodalarni urishi mumkinmi?



3. Shoh piyodalardan qaysilarini urishi mumkin?



4. Qora shoh piyodaning qaysi birini urishi mumkin?



11-DARS. ROKIROVKA

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni «Rokirovka» tushunchasi bilan tanishtirish. Rokirovka o'tkazishning maqsadi va qoidasi. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarni rokirovka, uzun va qisqa rokirovka, rokirovka qilinishi mumkin bo'lgan shartlar tushunchasi bilan tanishtirish.

Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: bolalarga shaxmatda rokirovka nima uchun kerakligini va rokirovka majburiy bo'lmagan qoida ekanligini tushuntirish. Bolalarni qisqa va uzun rokirovka o'tkazish shartlari bilan tanishtirish. Tushuntirish uchun quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz (*o'qituvchi №10 videodarsni ulaydi*).

«Rokirovka» — bu bir vaqtda shoh va ruxning yurishi, bosh maqsadi — shohni xavfsizlashtirish. Rokirovka yordamida bir yurish bilan shohning vaziyatini o'zgartirish (u piyodani orqasida himoya topadi), bir vaqtda kuchli sipoh — ruxni chiqarish mumkin.

Odatda, shaxmat taxtasida bir yurishda faqat bitta dona joyini o'zgartiradi, rokirovkada bir vaqtda shoh va rux joyini o'zgartiradi. Har bir shaxmatchi partiyada faqat bir marta rokirovka qilishi mumkin.

Eslab qoling! Rokirovka shoh bilan quyidagicha boshlanadi: u rux yo'nalishi bo'yicha ikki maydon siljiydi, rux esa shoh orqali sakraydi va uning yonida turadi. Diqqatingizni jamlang, shohning yon tomonidan shoh va ruxning o'rtasida ikkita maydon turibdi, farzinning yon tomonidan esa uchta. Shu bilan birga, uzun (farzinning yon tomoni) va qisqa rokirovka (shohning yon tomoni)ga ajraladi. Endi rokirovka qoidalari bilan tanishamiz.

Rokirovkaga ruxsat beriladi, agar:

1. Bu partiyada shoh va rux yurish qilmaganda.
2. Shoh va rux o'rtasida begona va o'zining donalari bo'lmasa.
3. Shoh kisht ostida bo'lmasa, ya'ni shohga hujum qilinmagan.
4. Shoh o'tadigan maydonga raqib donasi bilan hujum qilinmagan. Boshqacha aytganda, «urilgan maydon» orqali rokirovka qilishga shohga ruxsat berilmaydi.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «**Mumkin yoki mumkin emas**». O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchilar esa rokirovka qilish mukinmi yoki yo'qligini aniqlaydilar.

2. «**Uzun va qisqa rokirovka**». O'qituvchi donalarni joylashtiradi va o'rganuvchilarning birortasidan qisqa yoki uzun rokirovka qilish mumkinligini aytishini so'raydi?

Dars yakuni:

1. «Rokirovka» — bu bir vaqtda shoh va ruxning yurishi, bosh maqsadi — shohni xavfsizlantirish. Rokirovka yordamida bir yurish bilan shohning vaziyatini o'zgartirish (u piyodaning orqasida himoya topadi), bir vaqtda kuchli sipoh — ruxni chiqarish mumkin.

2. Rokirovkada bir vaqtda shoh va rux joyini o'zgartiradi. (Odatda, shaxmat taxtasida bir yurishda faqat bitta dona joyini o'zgartiradi)

3. Har bir shaxmatchi partiyada faqat bir marta rokirovka qilishi mumkin.

4. Shohning yon tomonidan shoh va ruxning o'rtasida ikkita maydon turibdi, farzinning yon tomonidan esa uchta. Qisqa rokirovka (shohning yon tomoni)ga va uzun (farzinning yon tomoni) ajraladi.

5. Rokirovkaga ruxsat beriladi, agar:

- bu partiyada shoh va rux yurish qilmaganda;
- shoh va rux o'rtasida begona va o'zining donalari bo'lmasa;
- shoh kisht ostida bo'lmasa, ya'ni shohga hujum qilinmagan holatda;

– shoh o'tadigan maydonga raqib donasi bilan hujum qilinmagan holatda, ya'ni «urilgan maydon» orqali rokirovka qilishga shohga ruxsat berilmaydi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

II. Postanovka uchebnoy zadachi i poisk puti yeyo resheniya

1. Rokirovka nima uchun

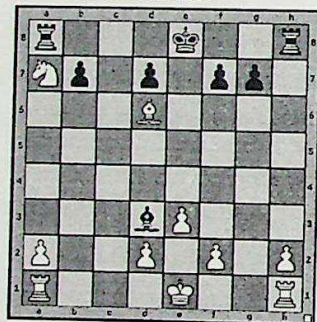
2. Qayerda rokirovka qoidasi to'g'ri

kerak?

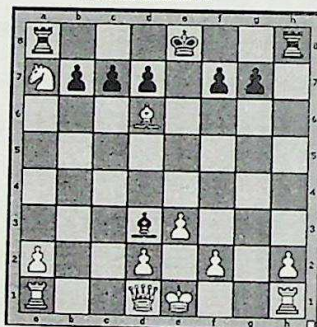
berilgan?

- a) shohning xavfsizroq joyga o'tishi va bir vaqtda kuchli sipoh – ruxni o'yinga chiqarish uchun
 b) shohni burchakka joylash
 v) rux bilan piyodani himoyalash
- a) bir yurishda shoh gorizontalda o'zining ruxi tomonga 2 katak siljiydi, rux esa shoh bilan qo'shni katakka shohdan boshqa tomon bo'yicha siljiydi
 b) bir yurishda shoh gorizontalda o'zining ruxi tomonga 2 katak siljiydi, rux esa shoh bilan qo'shni katakka shohdan boshqa tomon bo'yicha siljiydi
 v) shoh va rux joylarini almashtiradi

3. Oqlar rokirovka qilishi mumkinmi?



4. Oqlar rokirovka qilishi mumkinmi?



12-DARS. SHOHGA HUJUM (KISHT)

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni "kisht" tushunchasi va undan himoyalaniish yo'llari bilan tanishtirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olgan bilimlarini mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarga "kisht" berishni o'rgatish. Kishtdan himoyalaniish yo'llarini tushuntirish.

Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: o'qituvchi o'rganuvchilarga o'yinning maqsadi shohni mot qo'yish, lekin mot qo'yish mumkin emasligini, agar raqib shohiga xavf tug'ilmasa, ya'ni «kisht» bermaslikni tushuntirish kerak (*o'qituvchi №11 videodarsni ulaydi*). Quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz.

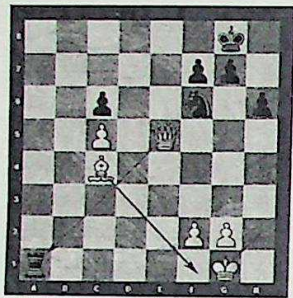
O'yinning maqsadi bu raqib shohini mot qo'yish. Mot esa qachonki biz shohni doimiy xavf ostiga qo'yganimizda mumkin. Shohga xavf «shoh» deb nomlanadi yoki boshqacha so'z bilan «shoh» – bu raqib shohiga hujum. Raqibning barcha donalari shohga xavf solishi mumkin (shohlar bir-biriga yaqin kelishi mumkin emasligi esingizdami? Shohdan boshqa donalar bundan mustasno). Shoh – bu maxsus yurish. Uni doim shohga beradi.

Shohdan doim himoyalaniish kerak. Shohga «kisht» qo'yib, navbatdagi yurishni qilish taqiqlanadi.

Shohdan himoyalaniishning quyidagi uchta varianti bor:

1. Shohdan qochish.
2. Shohni o'zining donalari bilan to'sish.
3. Shoh berayotgan raqib donani olish.

Diagrammada oq shohga «kisht» e'lon qildi. Oqlar quyidagi uchta variantda himoyalaniishi mumkin:



1. Shoh bu «kisht»dan qochishi mumkin.
2. Fil shohni hujumdan to'sishi mumkin.
- 3 Farzin qora ruxni urib, shohga bo'lgan hujumni qaytarishi mumkin.

Farzin, rux va fil uchta yo'l bilan «kisht»dan himoya qilishi mumkin. Ot va piyoda faqat quyidagi ikkita yo'l bilan «kisht»dan himoya qilishi mumkin:

hujum qilayotgan donani urish yoki shohning qochishi.

Nazariy materiallarni mustahkamlash uchun o'qituvchi o'rganuvchilar bilan didaktik o'yinlar o'ynaydi.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Navbatdagi yurish shoh». O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchilar esa «shoh»ga olib keladigan yurishni qilishi kerak.
2. «Shohdan qanday qochish kerak?» O'qituvchi shohning vaziyatini joylashtiradi va o'rganuvchilarning biridan shohdan qanday qochish kerakligini ko'rsatib berishini so'raydi.

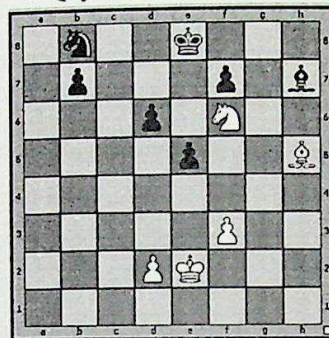
DARS YAKUNI:

1. Shoh – bu maxsus yurish. Uni faqat shohga beradi.
2. Shohdan doim himoyalaniş kerak. Shohni «kisht» ostiga qo'yib, navbatdagi yurishni qilish taqiqlanadi.
3. Shohdan qochishning quyidagi uchta varianti bor: shohning qochishi, o'zining donasida shohni to'sish, shoh e'lon qilgan raqib piyodasini olish.

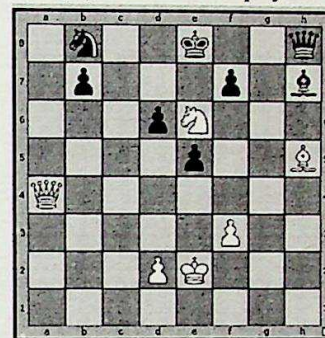
MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

II. Postanovka uchebnoy zadachi i poisk puti yeyo resheniya

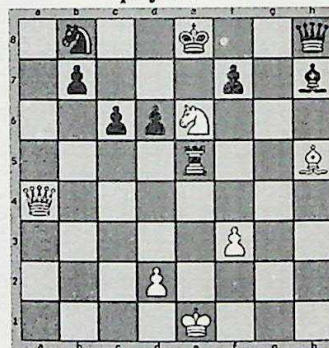
1. Qaysi dona shoh qo'ydi?



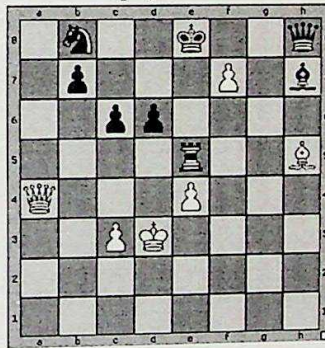
2. Qaysi dona shoh qo'ydi?



3. Qaysi donalardan biri shoh qo'ydi?



4. Qaysi donalardan biri shoh qo'ydi?



13-DARS. SHOHNI HIMOYALASH USULLARI

Darsning maqsadi: shoh sipohi bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Shoh amaliy o'yinlari malakalarini shakllantirish.

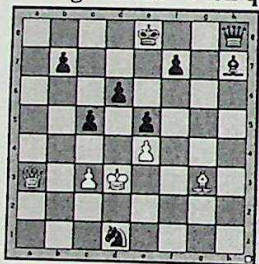
Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida shoh bilan amaliy o'yin.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor.

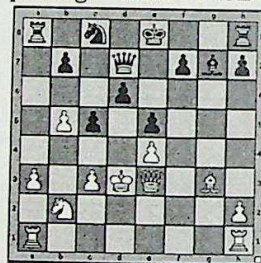
Darsning nazariy va metodik asoslari: quyidagi nazariy materiallarni takrorlash: shohning boshlang'ich vaziyati, shohning yurishi, shoh bilan olish, shohning xavfsizligi. O'rganuvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchining nazorati ostida o'rganuvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitob yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya etamiz.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

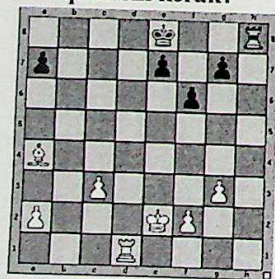
1. Qora shohga «kisht» e'lon qiling.



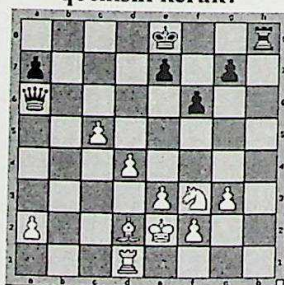
2. Oq shohga «kisht» e'lon qiling.



3. Qora shoh «kishtdan» qanday qochishi kerak?



4. Oq shoh «kishtdan» qanday qochishi kerak?



14-DARS. MOT

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni «Mot» va partiyani yakunlanganlik tushunchasi bilan tanishtirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: shoh nima ekanligini va shohdan himoyalash yo'llarini takrorlash. Bolalarga o'yinning maqsadi raqib shohini mot qilish ekanligini tushuntirish. Mot nima va qanday donalar mot qo'yishi mumkinligini bolalarga yetkazish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni qanday bajarishini kuzatish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: kim mot qo'yadi va o'sha partiyaning yutishini bolalarga tushuntirish. Shaxmatdagi muhim tushuncha – mot bilan, shoh e'lon qilishning motdan qanday farq qilishini bolalarga tushuntirish. Barcha donalar shoh e'lon qilishi mumkinmi? Shaxmat partiyasining maqsadi nimadan iborat (*o'qituvchi №12 videodarsni ulaydi*)? Quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz.

«Bolalar, o'yinning maqsadi bu raqib shohini mot qo'yish. Mot shohning ojizona mag'lubiyatga uchrashini belgilaydi.

Shaxmatda mot vaziyati, shohning «kisht» ostida turishi va o'yinchi uni qochirish uchun birorta yurish qila olmasligidir. Shunday qilib, mot turgan bir vaqtda:

– shoh «kisht» ostida turadi;

– shohda «kisht»dan qochish uchun imkoniyat yo'q (uning atrofidagi barcha maydon o'zining donalari bilan band yoki raqibning donalari zarbasi ostida turibdi yoki shoh o'yin taxtasining chetida turibdi);

– o'yinchida boshqa donalar bilan «kisht»dan yopadigan imkoniyat yo'q;

– shoh e'lon qilayotgan donani olishning imkoniyati yo'q.

Mot olgan taraf mag'lubiyatga uchraydi.

Eng tez mot oqibatini o'ylamasdan qo'pol xato yurishlar sababli ro'y beradigan yoki bolalarga xos mot hisoblanadi.

Ikkita yurishda mot. Oqibatini o'ylamasdan qo'pol xato yurishlar sababli 2 yurishda mot: 1) g4 e5 2) f3 Fr h4 #

To'rtta yurishda quyidagicha bolalarga xos mot qo'yish mumkin: 1) e4 e5 2) c4 Oc6 3) Fr h5 O f6 4) Fr x f7#.

Shaxmatda raqib qo'pol xatoga yo'l qo'ygan vaziyatdagina tez mot qo'yish mumkin.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Navbatdagi yurish mot». O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchilar esa motga olib keladigan yurish qilishlari kerak.

2. «Mot yoki shoh?» O'qituvchi vaziyatni joyiga qo'yadi va o'rganuvchilarning biridan mot yoki shohligini aytishini so'raydi.

DARS YAKUNI:

1. «Mot» va partiyani yakunlanganlik tushunchasi bilan tanishtirildi. Mot bilan, shoh e'lon qilishning motdan qanday farq qilishini haqida tushunchalarga ega bo'lindi.

2. O'yinning maqsadi raqib shohini mot qilish ekanligi bilib olindi.

3. Qanday donalar mot qo'yishi mumkinligi ko'rib chiqildi.

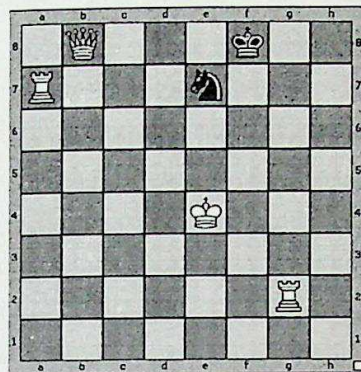
4. Shaxmatda mot vaziyati, shohning «kisht» ostida turishi va uni qochish uchun birorta yurish qila olmasligi bilib olindi.

5. Eng tez mot oqibatini o'ylamasdan qilinadigan yurishlar sababli ro'y beradigan yoki bolalarga xos mot hisoblanadi.

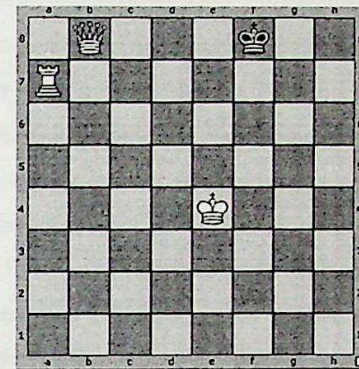
6. Mot olgan taraf mag'lubiyatga uchraydi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

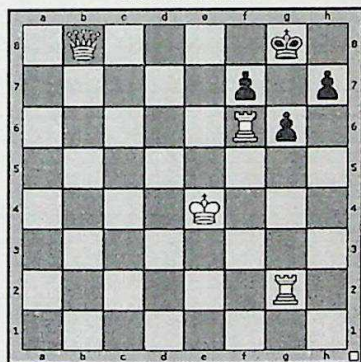
1. Qora shohga mot yoki yo'q?



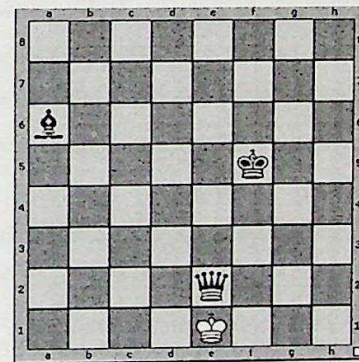
2. Qora shohga mot yoki yo'q?



3. Qoralar «kisht»dan qochishi mumkinmi?



4. Oq shohga mot yoki yo'q?



15-DARS. DURANG

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni «Durang» va qanday holatda durang bo'lishi mumkinligi bilan tanishtirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarga durrang vaziyatini, durang nimaligini tushuntirish. Durang natija qanday holatlarda qayd etiladi, durangga erishish yo'llari haqida tushuncha berish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni qay tarzda bajarishini kuzatish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: shaxmat o'yinida quyidagi uchta natija bo'lishi mumkinligini o'rganuvchilarga yetkazish kerak: g'alaba, durang va mag'lubiyat. Shaxmatda durang – g'olib va mag'lub yo'q bo'lgan partiya natijasi (*o'qituvchi №13 videodarsni ulaydi*). Quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz.

“Bolalar, odatda, ko'plab o'yin natijalarida bir tomonning yutug'i, boshqa tomonning mag'lubiyati hisoblanadi. Ammo shaxmatda uchinchi holat, g'olib va mag'lub yo'q bo'lishi mumkin. Shunday o'yin durang deb nomlanadi.

Partiyada durang quyidagi holatlarda qayd qilinadi:

1. *Mot qilish imkoniyati yo'q, agar taxtada quyidagilar qolsa:*

- ikkita shoh;
- bitta shohga qarshi shoh va ot;
- bitta shohga qarshi shoh va fil;
- bir xil rangdagi fil va shoh;
- bitta shohga qarshi shoh va ikkita ot (*aniq vaziyatlarda kuchsiz tomonda piyoda va sipohning mavjudligi ikkita ot bilan mot qilish imkoniyatini berishi mumkin*).

Agar taxtada yuqorida keltirilgan sipohlar bilan piyodalar bo'lsa, u holda durang qayd qilinishi mumkin emas, bu yerda nazariy jihatdan mot qo'yish mumkin.

2. Pot

Pot – bu o'yinchilar birorta yurish qilishi mumkin bo'lmagan, shu bilan birga, uning shohiga mot e'lon qilinmaganligining vujudga kelish holati. Durangni bunday turi keyingi darsda ko'rib chiqiladi.

3. Bir tomonning taklifi bo'yicha durangga rozilik

Ikki tomonlama kelishuv bo'yicha o'yinchilar durangga rozi bo'lishdi. O'zining yurishini qilib va navbatdagi yurish raqib tomonidaligida durang tavsiya etish mumkin. Durang taklifi uchun “durang” deb aytish yetarli. Agar raqib taklifni e'tiborga olmay yurish qilsa, unda taklif qabul qilinmagan bo'ladi.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Navbatdagi yurish durang». O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchilar esa durangga olib keladigan yurish qilishi kerak.

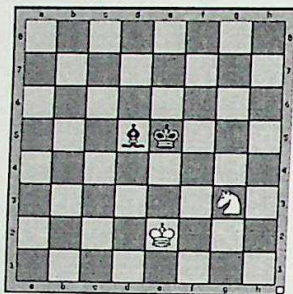
2. «Durang yoki yo'q». O'qituvchi vaziyatni joy-joyiga qo'yadi va o'rganuvchilarning biridan durang yoki yo'qligini aytishini so'raydi.

DARS YAKUNI:

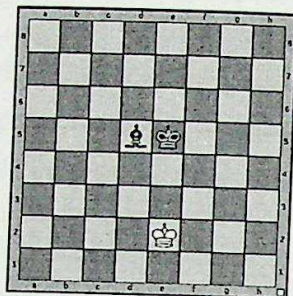
1. Shaxmatda durang – g'olib va mag'lub yo'q bo'lgan partiya natijasi.
2. Partiyada durang quyidagi holatlarda qayd qilinadi:
 - mot qo'yish uchun donalarning yetarli emasligi;
 - pot;
 - bir tomonning durangga rozi bo'lish taklifi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

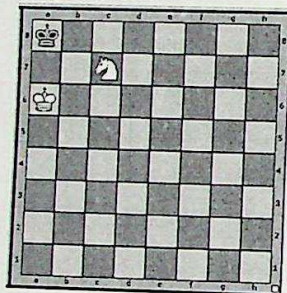
1. Tomonlardan biri yutishi mumkinmi?



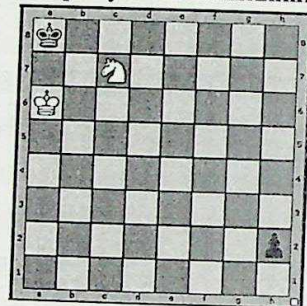
2. Qoralar yutishi mumkinmi?



3. Oqlar yutishi mumkinmi?



4. Oqlar yutishi mumkinmi?



16-DARS. POT – DURANG TURI

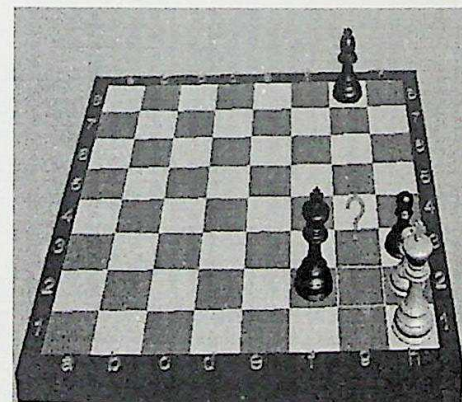
Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni «Pot» va qanday holatda pot bo'lishi mumkinligi bilan tanishtirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarga pot vaziyatini o'rgatish. Qanday holatlarda pot qayd qilinadi, durrangga erishish yo'llari. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

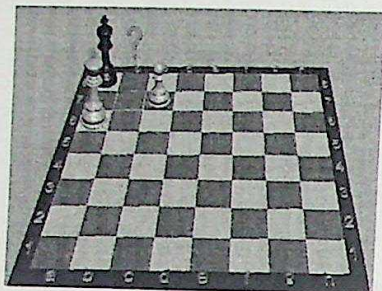
Darsning nazariy va metodik asoslari: bolalarga, pot – (*fr. pat, ital. patta*) yurish huquqiga ega tomonlar undan foydalana olishi mumkin emasligi, ularning barcha sipoh va piyodalari yoki taxtadan olingan, yoki qoida bo'yicha yurish imkoniyalaridan mahrum bo'lgan, shu bilan birga, shoh “kisht” ostida emas, vaziyatidagi partiya ekanligini tushuntirish (*o'qituvchi №14 videodarsni ulaydi*). Quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz.

«O'tgan darsda shaxmat partiyalarida durang bo'lishi haqida gaplashgandik.



Durang turli holatlarda bo'lishi mumkin va shulardan biri – pot vaziyati.

Shaxmatda **pot**, bu birorta yurish qilish mumkin bo'lmagan, ammo shu bilan birga, uning shohiga “kisht” e'lon qilinmagan vaziyatning vujudga kelishidir. Bunday (pot)vaziyat qachon vujudga kelsa, bir tomonning ikkinchi tomondan qanday ustunligi bor, taxtada kimda ko'proq donalar bo'lishidan qat'iy nazar, shaxmat qoidasi bo'yicha durrang e'lon qilinadi.



Qoidaga ko'ra, pot shaxmat partiyasining taxtada kamroq donalar qolgan bosqichida yuz beradi.

Yurishdan foydalana olmaslikka o'yinchining barcha mavjud donalarining yo'llari to'silganligi sabab bo'ladi. Bu quyidagi turli sabablar bo'yicha bo'lishi

mumkin: ayrim donalar boshqa donalar bilan to'silgan bo'lishi mumkin. Dona chiqmoqchi bo'lgan katak shu o'yinchining boshqa donalari bilan, ayrim hollarda raqib donalari bilan band qilingan, ayrim donalar shohni «kisht»dan himoya qilayotgan va dushman donalarini hujum chizig'ini to'sib qo'ygan bo'lishi mumkin. Shaxmat qoidalari bo'yicha bunda donalarni harakatlantirish mumkin emas, u vaqtda boshqa donalar himoyasida turgan shoh «kisht» ostida qolishi, shoh atrofidagi kataklar dushman donalari hujumi ostida bo'lishi yoki do'stona yoxud dushman donalari bilan band bo'lishi mumkin.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Raqibga pot vaziyat yaratish». O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchilar esa pot olib keladigan yurish qilishlari kerak.

2. «Pot yoki yo'q». O'qituvchi vaziyatni joy-joyiga qo'yadi va o'rganuvchilarning biridan pot yoki yo'qligini aytishini so'raydi.

Dars yakuni:

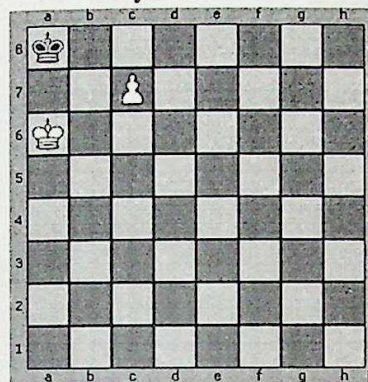
1. Pot – bu birorta yurish qilishi mumkin bo'lmagan, ammo shu bilan birga, uning shohiga «kisht» e'lon qilinmagan vaziyatning vujudga kelishi.

2. Pot – bu durrang, bir tomonning ikkinchi tomondan qanday ustunligi borligidan, taxtada kimda ko'proq donalar va boshqa vaziyatlarlardan qat'i nazar.

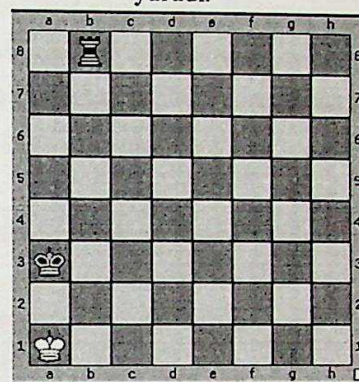
3. Pot ko'pincha o'yinlar yakunida ro'y beradi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

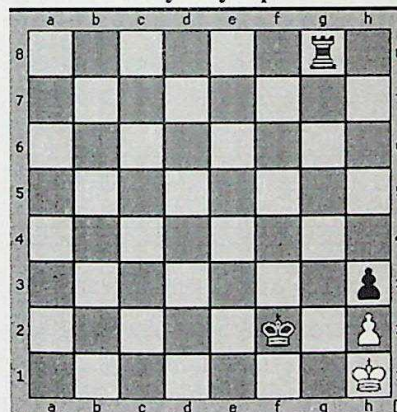
1. Pot yoki yo'q aniqlang. Qoralar yuradi.



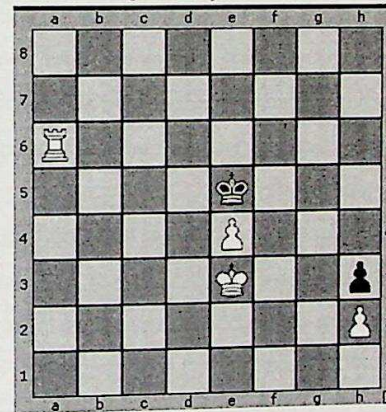
2. Pot yoki yo'q aniqlang. Oqlar yuradi.



3. Oqlardan yurish. Pot yoki yo'q?



4. Pot yoki yo'q? Qoralar yuradi.



17-DARS. SHAXMAT NOTATSIYASI

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni shaxmat notatsiyasi va shaxmat donalarini yozish bilan tanishtirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: bolalarni shaxmat donalarini yozish, yozish qoidalari va belgilari bilan tanishtirish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor.

Darsning nazariy va metodik asoslari: o'qituvchi shaxmat notatsiyasi nimani bildirishini va u nima uchun kerakligini bolalarga tushuntirishi kerak. Shaxmat notatsiyasini tushuntirish uchun quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz.

Bolalar, sizlar shaxmat taxtasida donalarning qanday yurishi va urishi bilan tanishsizlar. Endi esa biz sizlar bilan ushbu yurishlarni qanday yozishni o'rganamiz. Buning uchun shaxmat notatsiyasi deb nomlangan belgilar tizimi o'rylab chiqilgan. Shaxmat notatsiyasi partiyani o'qish uchun kerak.

Yurishlarni yozish uchun donalarni qanday nomlanishini bilishingiz kerak (2 darsga qaytamiz).

Maydonning manzilini aniqlash uchun u qaysi vertikal va gorizontalda joylashganligini ko'rish kerak. Masalan, e4 maydon e-vertikalida va 4-gorizontalda joylashgan. Shunday qilib, qolgan barcha maydonlarning manzilini aniqlash mumkin.

Oq va qora donalar quyidagi nom va belgilarga ega:

O'zbekcha nomi	Belgilanishi	Tasviri	Inglizcha nomi	Belgilanishi
Shoh	Sh		King	K
Farzin	Fr		Queen	Q

Rux	R		Rook	R
Fil	F		Bishop	B
Ot	O		Knight	N
Piyoda	-		Pawns	-

Partiyani yozishni boshlaganda, avvalo, oq donalarning yurishi, keyin qora donalarning yurishi yoziladi.

O'zbekcha notatsiya:

- 1) e4 e5 (bu mos ravishda oq va qora piyodalar);
- 2) Fc4 Oc6 (fil c4 da va ot c6 da);
- 3) Frh5 d6 (farzin h5 da va piyoda d6);
- 4) Frxf7# (farzin f7 dagi donani uradi va shohga mot).

Inglizcha notatsiya:

- 1) e4 e5;
- 2) Bc4 Nc6;
- 3) Qh5 d6;
- 4) Qxf7# .

Donalar harakatining qanday yozilishini alohida keltirib o'tamiz:

0-0	qisqa rokirovka
0-0-0	uzun rokirovka
x	donalarni olish
+	shoh e'lon qilish
#	mot
=	durang taklif qilish

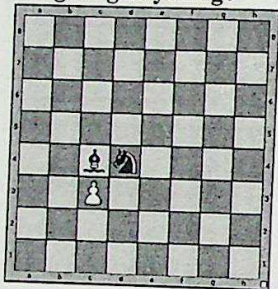
Namoyish taxtasida o'qituvchi donalarning yurishini qiladi, bolalar esa ularni daftirlariga yozadi.

DARS YAKUNI:

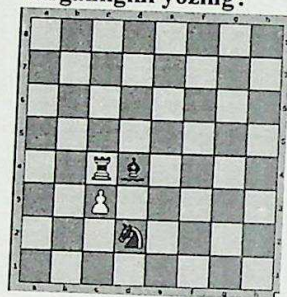
1. Shaxmat notatsiyasi partiyani o'qish uchun kerak.
2. Shaxmat donalarining harakati maxsus belgilarda yoziladi va u *shaxmat notatsiyasi* deb nomlanadi.
3. Partiyani yozishni boshlaganda, avvalo, oq donalarning yurishi, keyin qora donalarning yurishi yoziladi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

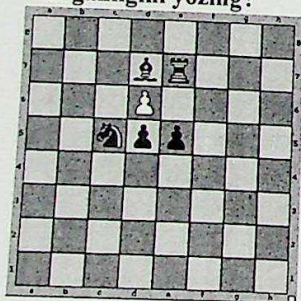
1. Donalar qaysi maydonda turganligini yozing?



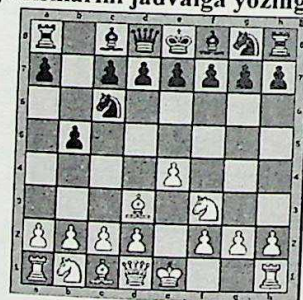
2. Donalar qaysi maydonda turganligini yozing?



3. Donalar qaysi maydonda turganligini yozing?



4. Oq va qoralarning barcha yurishlarini jadvalga yozing?



18-DARS. HUJUM VA HIMOYA

Darsning maqsadi: o'rganuvchilarni «Hujum» va «Himoya», hujum va himoya o'tkazish tushunchalari bilan tanishtirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: hujum va himoya nima ekanligini tushuntirish, hujum va himoya usullari bilan tanishtirish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini kuzatish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: shaxmat taxtasida barcha donalar o'ynagan paytda shohni mot qo'yish juda qiyinligini bolalarga yetkazish (agar raqib xato qilmasa). Shuning uchun boshida raqib donalarini mumkin darajada ko'proq olishga to'g'ri keladi. Buni uchun raqib donalarga hujum qilish va o'zining donalarini himoya qilish kerak (*o'qituvchi №15 videodarsni ulaydi*). Quyidagi didaktik materialni tavsiya etamiz.

Bolalar, shaxmat o'yinining maqsadi - raqib shohni mot qilish. Agar raqib xatosiz yaxshi o'ynasa, unda mot qilish juda qiyin, chunki shohda himoyachilar (donalar) ko'p va ular o'zining shohi uchun jonini fido qilishga tayyor. Bunday vaziyatda nima qilish kerak (*bolalar o'zlarining variantlarini taklif qiladilar*)? To'g'ri, himoyachilar sonini, ya'ni raqib donalarining sonini kamaytirish kerak, Buni qanday qilish kerak (*bolalar o'zlarining variantlarini taklif qiladilar*)? To'g'ri, raqibning himoya qilinmagan donalariga hujum qilish va o'zining donalarini himoya qilish kerak. Demak:

Hujum – bu raqibning donalarini olish maqsadida unga hamla qilish.

Himoya – bu raqibning hujumkorlik harakatlarini qaytarish.

O'yinning asosiy qismi bu hujum va himoya. Himoyaning quyidagi bir necha yo'llari mavjud:

Birinchi yo'li – raqibning hujum qilayotgan donalarini urish.

Ikkinchi yo'li – donalarni xavfsiz maydonlarga joyini o'zgartirish.
 Uchinchi yo'li – o'zining donalariga hujum chiziqlarini to'sish.
 To'rtinchi yo'li – boshqa donalardan o'zining donalarini himoya qilish.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Qanday hujum qilish?» O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchi esa hujumga olib keladigan yurish qilishi kerak.

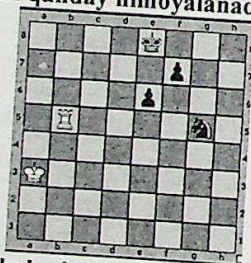
2. «Himoya turlari». O'qituvchi hujum vaziyatni qo'yadi va o'rganuvchilarning biridan qanday himoyalaniшни so'raydi.

DARS YAKUNI:

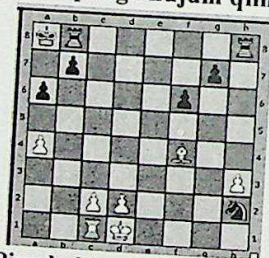
1. Hujum – bu raqibning donalarini olish maqsadida unga hamla.
2. Himoya – bu raqibning hujumkorlik harakatlarini qaytarish.
3. Himoyaning quyidagi bir necha yo'llari mavjud: raqibning hujum qilayotgan donalarini urish; donalarni xavfsiz maydonlarga olish; o'zining donalariga hujum chiziqlarini to'sish; boshqa donalardan o'zining donalarini himoya qilish.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

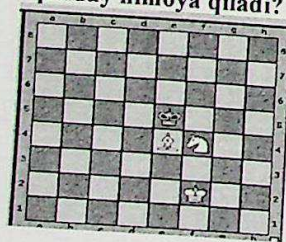
1. Otni qanday himoyalani?



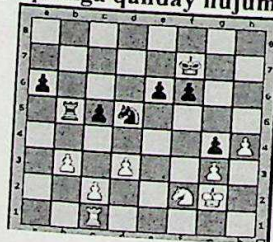
2. Fil qaysi sipohga hujum qilmoqda?



3. Oq shoh o'zining ikkita sipohini qanday himoya qiladi?



4. Piyoda bir vaqtda qoralarning ikkita sipohiga qanday hujum qiladi?



19-DARS. DEBYUT. O'YINNING BOSHLANISH QISMI

Darsning maqsadi: bolalarni «Debyut», «Debyut tamoyillari» tushunchasi bilan tanishtirish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

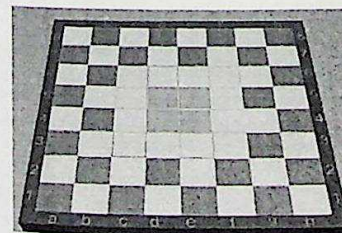
Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarga o'yinni to'g'ri boshlashni o'rgatish. Markazni nazorat qilishga e'tiborni qaratish, yengil donalarni rivojlantirish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: debyut (o'yinning boshlanishi) o'yinini juda muhim bosqich ekanligini va shaxmat partiyasida o'z donalarini to'liq, qanchalik to'g'ri olib chiqish va ularni to'g'ri joylashtirishga bog'liqligini bolalarga tushuntirish. «Shaxmat partiyasi boshlanishida qanday to'g'ri o'ynash» qoidasi bor va yangi boshlovchi-o'yinchilar ularga amal qilishi kerak (*o'qituvchi №16 videodarsni ulaydi*). Quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz.

Bolalar, shaxmatda o'yinning boshlanishini *debyut* deb nomlash qabul qilingan. *Début* – (*fr. début* – boshlanmoq) taxminan dastlabki 10–15 yurish, shaxmat partiyasida juda muhim bosqich hisoblanadi. Debyutni qanday o'ynashning asosiy tamoyillarini ifodalaymiz va debyutda nima qilish tavsiya etilmaydi:

1. Markaz uchun kurash.



Donalarga markazdan taxtaning barcha qismlariga eng yaqin yo'l. Kim markazga egalik qilsa, o'sha ustunlikka ega. Markazga egalik qilish ostida sipoh va piyodalarning d4, d5, e4, e5 (kichik markaz - yashil rangda) kvadratlarda va c3, c4, c5, c6, d3, d4, d5, d6, e3, e4, e5, e6,

f3, f4, f5, f6 (katta markaz -sariq rangda) markaziy maydonlarda joylashuvi nazarda tutiladi.

2. Barcha donalarni rivojlantirish.

O'yinning bolanishida bitta dona bilan bir necha marta yurmang. Bu sizning raqibingiz barcha muhim maydonlarni egallashiga imkon beradi. Sizni bittagina donangiz o'ynasa, qolgan donalaringiz boshlang'ich joyida qoladi va harakatsiz degani emasmi?

3. Dastlab yengil donalarni, keyin esa og'irlarini rivojlantiring.

Eng yaxshisi, boshlanishida faqat ot va filni, keyin esa farzin va ruxni chiqaring. Gap shundaki, o'yinning boshlanishida maydon juda kam (rux uchun), agar farzin chiqsa, uni ushlab olish mumkin.

4. Rokirovka qiling.

Rokirovka shohni biroz xavfsizroq joyga yashirishga imkon beradi. Undan tashqari, rux o'yinga chiqariladi. Agar shoh markazda to'xtatib qolinsa – bu har doim raqib hujumiga sabab bo'ladi.

5. Imkoniyatga ko'ra raqibning rivojlanishiga xalaqit bering.

Sizning vazifangiz, shubhasiz, nafaqat o'zingizning donalaringizni yaxshi rivojlantirish, balki raqibga bunday qilishga xalaqit berish va partiyada tashabbusni qo'lga olish. Ayniqsa, bu oq donalar bilan o'ynaganda o'ta muhim, axir ular birinchi yurishni amalga oshiradi. Qoralarning birinchi vazifasi o'yinni tenglashtirish, birinchi yurishdagi ustunlikni bartaraf qilish.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Kimda eng yaxshi debyut?» O'qituvchi donalarni joylashtiradi va o'rganuvchilar kimda eng yaxshi debyutligini tushuntirishlari kerak.

2. «Debyutda qanday xatolik». O'qituvchi vaziyatni joylashtiradi va o'rganuvchilar debyutda xatolik kimdaligini tushuntirishi kerak.

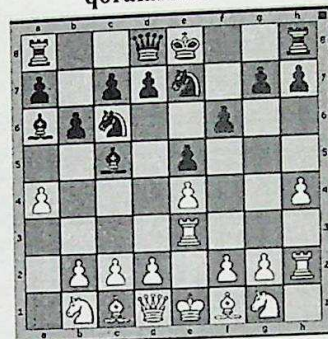
Dars yakuni:

1. O'yin boshlanishida debyut qoidalarini ushlab kerak.
2. O'zining donalarini himoyasiz qoldirish mumkin emas.

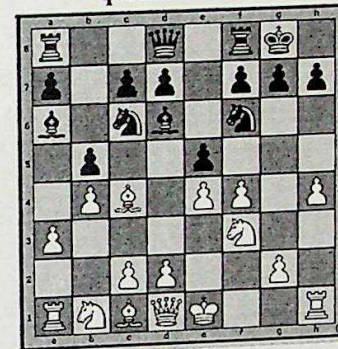
3. O'yin boshlanishida faqat piyoda bilan o'ynash va foydasiz qurbon qilish mumkin emas.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

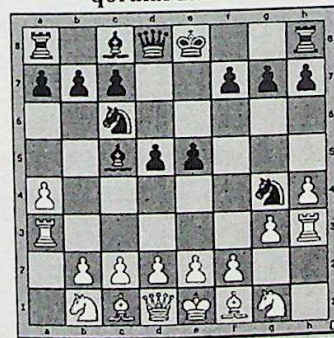
1. Donalar kimda ko'proq rivojlangan, oqlardami yoki qoralarda?



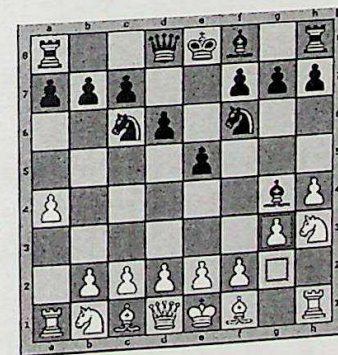
2. Donalar kimda ko'proq rivojlangan, oqlardami yoki qoralarda?



3. Donalar kimda ko'proq rivojlangan, oqlardami yoki qoralarda?



4. Oq donalar bilan debyutning qaysi qoidalariga rioya qilinmagan?



20-DARS. O'YINNING BOSHLANISHIDA SIPOHLARNI RIVOJLANTIRISH

Darsning maqsadi: o'yinning boshlanishi bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Debyutda amaliy o'yinlar qo'niqmasi shakllantirish.

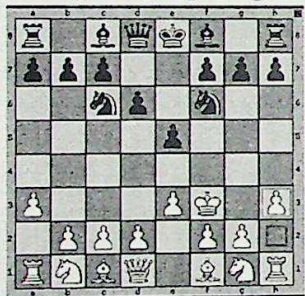
Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida debyutda amaliy o'yin.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor.

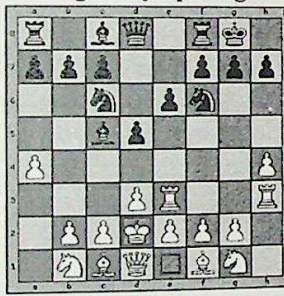
Darsning nazariy va metodik asoslari: debyut – nazariy materialini takrorlash. O'rganuvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchi nazorati ostida o'rganuvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitob yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya etamiz.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

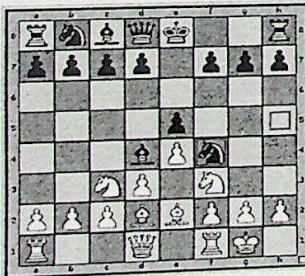
1. Oq donalar debyutning qaysi qoidalariga rioya qilmagan?



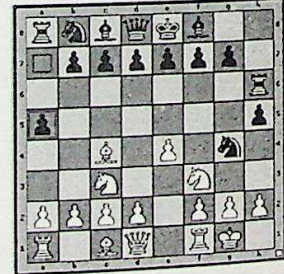
2. Oq donalar debyutning qaysi qoidalariga rioyaqilmagan?



3. Qora donalar debyutning qaysi qoidalariga rioya qilmagan?



4. Qora donalar debyutning qaysi qoidalariga rioya qilmagan?



21-DARS. ENDSHPIL. O'YINNING TUGASH QISMI

Darsning maqsadi: bolalarni «Endshpil» tushunchasi bilan tanishtirish, yakkalangan shohga farzin bilan mot qo'yishni o'rgatish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarni shaxmat partiyasi yakunida uchraydigan o'yin qoidalarini bilan tanishtirish va ularga endshpil qoidasidan foydalanishni o'rgatish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: o'rganuvchilarga g'alaba uchun raqib shohini mot qo'yish kerakligini tushuntirish. Mot, odatda, o'yin yakunida qo'yiladi (*o'qituvchi №17 videodarsni ulaydi*). Quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz.

Xohlagan natijalarni olish uchun o'yinni to'g'ri boshlash qanday muhim bo'lsa, to'g'ri yakunlash ham shunchalik muhim. Endshpil shaxmat partiyasining yakunini bildiradi. Ya'ni taxtada eng kam donalar qolgan o'yin bosqichi. Ta'kidlash zarurki, taxtada farzinlar almashilayotganda ayrim hollarda endshpil vaziyat hisoblanadi.

Har bir shaxmatchi o'yin yakunida yakkalangan shohni mot qo'yishni bilishi kerak. Ular orasida eng keng tarqalganlari bu quyidagi og'ir sipohlar bilan mot qilish: farzin va rux. Agar o'yinda bitta piyoda qolsa, uni farzinga aylantirish va shohni mot qo'yish kerak.

Yakkalangan shohni mot qilishning bosh sharti – bu uni burchaklardan biriga yoki shaxmat taxtasining vertikal va gorizontal chetki burchaklaridan biriga xaydab borish kerakligidir.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Navbatdagi yurish motmi?» O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchilar esa motga olib keladigan yurish qilishlari kerak.

2. «Endshpilmi yoki yo'q?» O'qituvchi vaziyatni joy-joyiga qo'yadi va o'rganuvchilarning biridan endshpil yoki yo'qligini aytishini so'raydi.

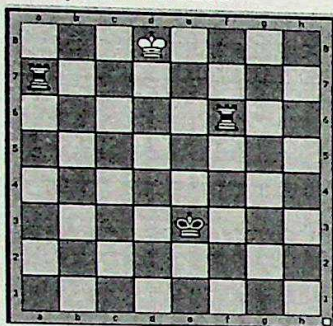
O'yin yakuni:

1. Endshpil taxtada eng kam donalar qolgandagi shaxmat partiyasining yakunini bildiradi.

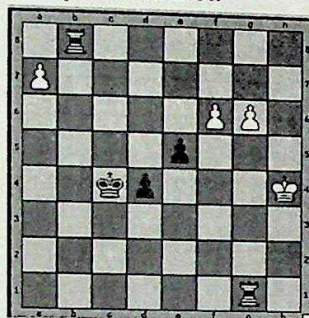
2. Har bir shaxmatchi o'yin yakunida yakka shohni mot qo'yishni bilishi kerak.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

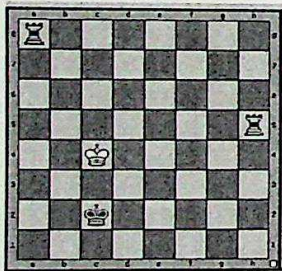
1. Yurish qoralardan. Bir yurishda mot.



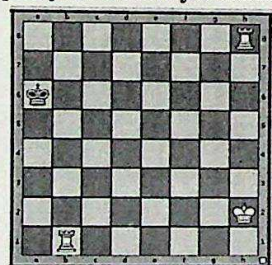
2. Yurish qoralardan. Bir yurishda mot.



3. Qoralar yuradi. Bir yurishda mot.



4. Oqlar yuradi. Bir yurishda mot.



22-DARS. BIR YURISHDA MOT

Darsning maqsadi: endshpil bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Raqib shohini mot qo'yish va amaliy o'yin ko'nikmalarini shakllantirish.

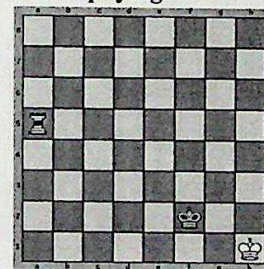
Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida raqib shohini mot qilish amaliy o'yini.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor.

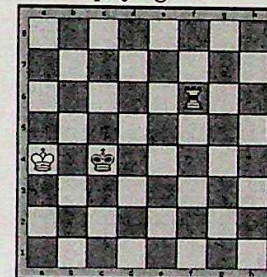
Darsning nazariy va metodik asoslari: «Shoh va mot» nazariy materialini takrorlash. O'rganuvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish, so'ngra o'qituvchi nazorati ostida o'rganuvchilar yakka tartibda topshiriqlarni bajaradilar.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

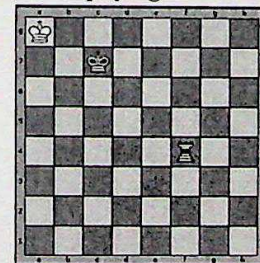
1. Oq shohga bir yurishda mot qo'ying.



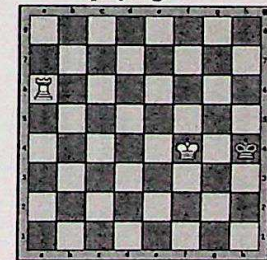
2. Oq shohga bir yurishda mot qo'ying.



3. Oq shohga bir yurishda mot qo'ying.



4. Qora shohga bir yurishda mot qo'ying.



23-DARS. YOLG'IZ SHOHNI IKKITA RUX BILAN MOT QILISH

Darsning maqsadi: shoh va mot bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Chiziqli mot amaliy o'yinlari qo'niqmasi shakllantirish.

Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida chiziqli mot bilan amaliy o'yin.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor.

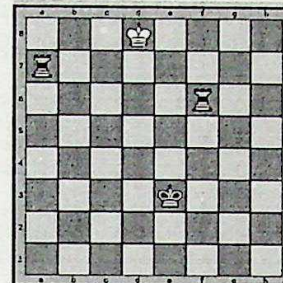
Darsning nazariy va metodik asoslari: yakkalangan shoh va mot-nazariy materialini takrorlash. Shohning yordamisiz ikkita rux bilan mot qo'yish mumkin. Bunday mot "chiziqli" deb nomlanadi. Ruxlar to'g'ri chiziq bo'yicha harakatlanib mot qo'yadi, shuning uchun u chiziqli deb nomlanadi.

Shaxmatda ikkita rux bilan yakkalangan shohni *chiziqli mot* qilish – eng oddiy mot deb nomlanadi. Uning tamoyili shundan iboratki, ruxlardan biri ikkinchi ruxni mot e'lon qilishi uchun raqib shohini taxtaning chetida uni bir chiziqda harakat qiladigan qilib chegaralab ajratib qo'yadi. Barchasini tahlil qilish uchun yuqoridagi videoni ko'ring yoki berilgan maqolani o'qishni davom ettiring.

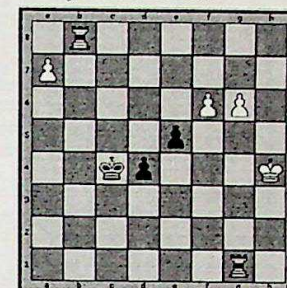
O'rganuvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchi nazorati ostida o'rganuvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitob yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya etamiz.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

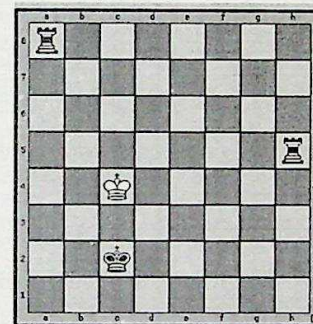
1. Qoralardan yurish. Bir yurishda mot.



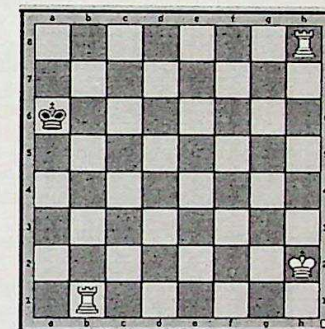
2. Qoralardan yurish. Bir yurishda mot.



3. Bir yurishda mot. Qoralar yurmaydi.



4. Oqlar yuradi. Bir yurishda mot.



24-DARS. MITTELSHPIL – O'YINNING O'RTA QISMI

Darsning maqsadi: o'quvlarni «mittelshpil» tushunchasi bilan tanishtirish, o'yinning o'rtasida o'ynashni o'rganuvchilarga o'rgatish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

Dars o'tish metodikasi: o'rganuvchilarni mittelshpilda o'yin qoidalari bilan tanishtirish va taktikadan foydalanishni o'rgatish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'rganuvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini kuzatish.

Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, videofayllar diski.

Darsning nazariy va metodik asoslari: mittelshpil – (ot nem. *Mittelspiel* – o'yin o'rtasi) shaxmat partiyasida debyutdan keyingi navbatdagi bosqich, bunda qoida bo'yicha shaxmat kurashidagi asosiy voqealar rivojlanadi – hujum va himoya, vaziyatli manyovrlar, kombinatsiyalar va qurbonlar. Katta sondagi donalar va xilma-xil o'yin rejaları bilan harakterlanadi. Shaxmat partiyasida ba'zan o'yinning bu bosqichi chetlab o'tiladi va darhol endshpilga aylanadi (*o'qituvchi №18 videodarsni ulaydi*). Quyidagi didaktik materialni tavsiya qilamiz.

«Bolalar, sizlar o'yinning boshlanishini debyut, o'yinning yakunini esa endshpil ekanligini bilasiz. O'yinning o'rtasi esa mittelshpil deb nomlanadi. Mittelshpil – (nem. dan *Mittelspiel* – o'yin o'rtasi) shaxmat partiyasini debyutdan keyingi navbatdagi bosqichi, qoida bo'yicha shaxmat kurashidagi asosiy voqealar rivojlanadi – hujum va himoya. Kelinglar, o'yin o'rtasida nima qilish kerakligini ko'rib chiqamiz.

1. O'zining donalarini markazlashtirish. Bu o'zining donalarini taxa markaziga yo'naltirishini bildiradi. Har bir dona markazda ishonchli bog'langan, raqibning joylashgan vaziyatiga ketma-ket bir necha olish bilan xavf soladi yoki chuqur xavfli yurish qiladi.

2. Ochiq chiziqlar uchun kurash. Ochiq chiziqlar – bu piyodadan bo'shagan vertikal. Ochiq liniyalar dushmanning rux va farzini, dushmanning orqa tomoniga zarar yetkazmoq va dushmanning ichki vaziyatiga hujum qilish uchun juda qulay hisoblanadi. Qandaydir ochiq liniyalar ustidan nazorat olish uchun ko'pincha quyidagi usullardan foydalaniladi:

- ko'pincha farzinni qo'riqlash bilan ruxni vertikasi bo'yicha qaytarmoq.
- raqib vaziyatini ichiga ruxning kirib borishidan keyin va sipohlarni bir-ikki almashib, og'ir sipoh raqibning orqasida qoladi;
- yarim ochiq ltniyalar bandligi, og'ir sipohlarni saflash, keyin esa raqib sipohini yoki piyodasini barbod qilish.

3. Raqibning kuchsizligini yaratish. Raqibning pozitsion kuchsizligi bevosita foyda keltirish maqsadida emas, kechikkan mittelshpil va endshpil hisobiga yaratiladi. Ko'pincha piyodani kuchsiz tuzilmasi, jumladan, qo'shqavat va izolyatsiyalangan piyoda, shuningdek, orqada qolgan va to'silgan piyoda uchraydi. Ularning kuchsizligi ular raqib donasining hujumi ostida bo'lishini va ularni himoya qilish piyoda hisobiga emas, o'zining sipohi hisobiga bo'lishini o'z ichiga oladi. Bu kuchsizlik endshpilda o'yin asosan shoh va yengil donalar bilan borayotganda to'liq kuchini namoyon qiladi.

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Ochiq chiziqni top». O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'rganuvchilar esa uning bo'sh liniyadagi yurishini qilish kerak.

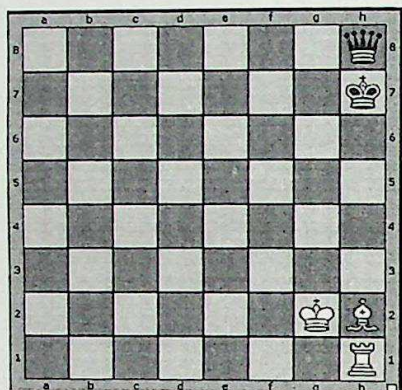
2. «Kim markazga egalik qiladi?» O'qituvchi vaziyatni joylashtiradi va o'rganuvchilardan biri kim markazga ega ekanligini aytadi.

Dars yakuni:

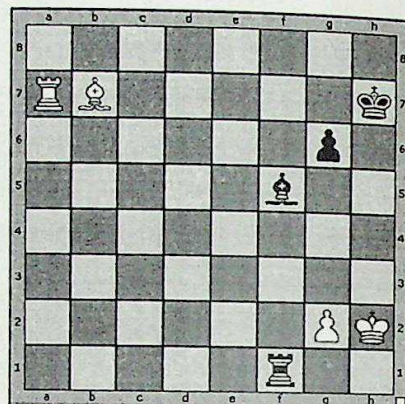
1. Shaxmat partiyasida Mittelshpil debyutdan keyingi bosqich.
2. Mittelshpil, ya'ni o'yinning o'rta qismidagi asosiy tamoyillar:
 - donalarni markazlashtirish;
 - bo'sh liniya uchun kurash;
 - raqib donalari va kuchsiz maydonlardan foydalanish.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

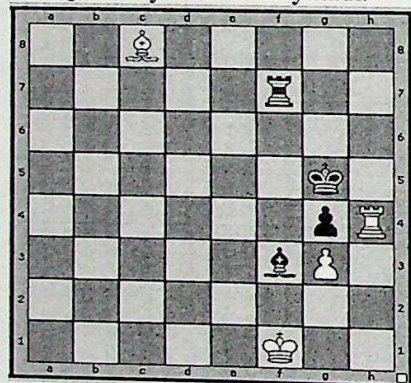
1. Oqlar yuradi. Farzinni yutadi.



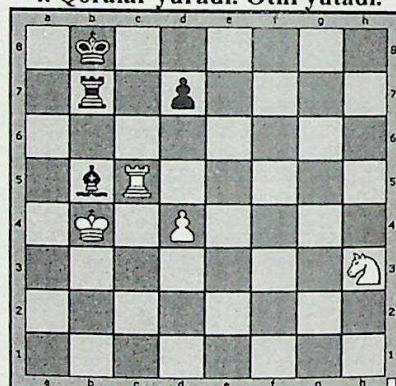
2. Oqlar yuradi. Ruxni yutadi.



3. Qoralar yuradi. Filni yutadi.



4. Qoralar yuradi. Otni yutadi.



MUSTAQIL TOPSHIRIQLARNING JAVOBLARI

Shaxmat taxtasi bilan tanishish

1. B. (Taxminan 2000 yil avval Hindistonda)

2. D. (Barcha javoblar to'g'ri)

3. A. («Hukmdor mag'lub»)

4. G. (64 ta)

Shaxmat donalari va ularning boshlang'ich joylashuvi

1. Oq donalarda ikkita fil yetishmaydi.

2. Yo'q, noto'g'ri joylashgan. Qora donalarda ot bilan filni o'rni almashib qolgan.

3. Qora donalarda ikkita ot yetishmaydi.

4. Oqlarda rux ortiqcha. Uni filga almashtirish kerak.

Rux

1. b7 dagi piyodani

2. Filni

3. Rux a2ga o'tib g2dagi piyodani urib, shundan keyin f2(yoki g3)ga o'tib ikkinchi piyodani uradi.

4. Rux h4 ga borib f4dagi piyodani uradi. Keyin d3 kelib ye3dagi piyodani uradi

Rux bilan o'yin amaliyoti

1. Birinchi bo'lib b7 dagi piyodani uradi. Keyin c6, d5, e4, f3 va g2 dagi piyodalarni shu tartibda ketma ket uradi

2. Ruxni yurishlari: g3-h3-h6-h7-b7-c7-c6-d6-d5-e5-e4-f4-f3-g3-g2-g5.

3. 11 ta yurishda

4. 11 ta yurishda

Fil

1. Qo'yidagi yurishlar orqali: b2-e5-g7-c3-a5-d2-g5-h4

2. Quyidagi yurishlar orqali: g4-e2-c4-a6-b5-a4-d7

3. 10 ta yurishda: g8-h7-f5-e4-d3-b5-c6-b7-f3-h5.

4. Fil h6 yoki d4ga yurish bilan himoya qiladi

Fil bilan o'yin amaliyoti

1. Oq fil f4da qora piyodani urib yoki f8ga yurgan holda himoya qilishi mumkin.

2. Fil d6dagi piyodani urib

3. c6 katakchaga

4. c2 katakchaga yoki e4 katakchaga

Farzin

1. h4 yoki d4 yoki d2 yoki b6 katakchalarga yurish orqali

2. g2 yoki b4 yoki e4 yoki d7 katakchalarga yurish orqali

3. farzin quyidagi ketma-ketlikda piyodani urishi mumkin: f3-g4-h5-h2-d2

4. farzin quyidagi ketma-ketlikda piyodani urishi mumkin: b3-c2-f2-e3-d4-g4-h3.

Farzin bilan o'yin amaliyoti

1. Farzin quyidagi ketma-ketlikda oq piyodalarni urish mumkin: f6-h4-f2-d2-d4-b6. Bu yaxshi variantlardan biri.

2. Farzin e3ga yoki d2 yuradi

3. Farzin c5 yoki d6 yoki a2 ga yurib o'zini piyodasini himoya qilishi mumkin

4. Farzin b5 yoki piyodani a6ga yuradi.

Piyoda

1. v)

2. g)

3. Ha mumkin

4. Yo'q, piyoda orqa tomonga yurmaydi.

Kesib olish

1. v) 3 va 6 gorizontalda

2. b) yo'q, shart emas

3. v) yo'q, mumkin emas.

4. a) yo'q, mumkin emas.

5. Oq piyodani olish va b3 katakda turish yoki c3ga o'tish

6. Oq piyodani olish va f3 katakda turish yoki g3 ga o'tish

Ot

1. c3 katakdagi piyodani

2. e4 katakdagi piyoda

3. e4 katakdagi ruxga

4. b5 katakdagi piyodaga

Ot bilan o'yin amaliyoti

1. yo'q

2. Ot quyidagi ketma-ketlikda barcha piyodalarni urishi mumkin: h4, g6, e5, c4, e3, d5, b6, a4

3. 8 ta yurishda

4. c6 va b3 kataklardagi piyodalarni

Shoh

1. e2 katakchadagi piyodani

2. e4 katakchadagi piyodani

3. f2 katakchadagi piyodani

4. d4 katakchadagi piyodani

Shoh bilan o'yin amaliyoti

1. c6, d6, e5 katakchadagi piyodalarni urib ololmaydi

2. e3 katakchadagi piyodani urish mumkin

3. c3 va undan keyin d3ga.

4. Oq shohni yurishi: c6 va undan keyin d5

Rokirovka

1. a)

2. b).

3. Uzun rokirovka mumkin

4. Yo'q, mumkin emas.

Shohga hujum (Kisht)

1. Ot
2. Farzin
3. Rux
4. Piyoda

Shohni himoyalash usullari

1. Farzin a4ga yuradi va Fra4+ yoki farzin a8ga yuradi (Fra8+). yoziladi.
2. Farzin b5dagi piyodani uradi: Frxb5+ yoziladi yoki piyodani c4 katakka yuradi va shohga kisht beradi c4+ yoziladi.

3. Qora shoh f8 yoki f7 ga ketadi.
4. Shoh e1katakka yurishi mumkin.

Mot

1. Bu mot emas, Shoh farzin hujumidan qochishi mumkin.
2. Bu mot. Shoh xech kayoqqa keta olmaydi.
3. Bu mot emas. Shoh g7 katakka o'tishi mumkin.
4. Bu mot

Mot bilan o'yin amaliyoti

1. Bu mot
2. farzin d2 yoki e2 ga yuradi..
3. Ha, d7 katakka borishi mumkin.
4. Yo'q mumkin emas. Bu mot.

Durrang

1. Ha bu durrang, oq va qoralarda ham raqibni mot qilish uchun kuchlar yetarli emas.

2. Bu durrang.
3. Bu durrang.
4. Yo'q

Pot – durrang turi

1. Bu pot.
2. Bu pot.
3. Bu pot.
4. Bu pot.

Shaxmat notatsiyasi

1. Oq donalar: c3. Qora donalar: Fc4, Od4
2. Oq donalar: c3. Qora donalar: Rc4, Fd4, Od2
3. Oq donalar: d6. Qora donalar: Re7, Fd7, Oc5, piyodalar:d5 va e5
4. Oq va qora figuralarni yurishlari jadvalga quyidagicha yoziladi:

N	Oqlar	Qoralar
1	e4	Oc6
2	Of3	b5
3	Fd3	

Hujum va himoya

1. a) ot bilan bexatar kataklardan biriga o'tiladi; b) otni piyoda bilan himoya qilinadi; v) piyoda bilan ruxning hujumi yopiladi.

2. rux va ot.
3. Shoh bilan e3 yoki f3 katagiga yuriladi.
4. c2 piyodani c4 katagiga yuriladi.

Hujum va himoya amaliyoti

1. Otni yurish yoki f7 piyodani f5 katagiga yurish
2. Rux bilan h8 katagiga yurish
3. Filni d4 katagiga yurish

. Debyut. O'yinning boshlanish qismi

1. Qora donalar. Qoralarda barcha yengil donalar o'yinga chiqarilgan.
2. Qora donalar. Qoralarda barcha yengil donalar o'yinga chiqarilgan va faol joylashgan.
3. Qora donalar. Oqlarda yengil figuralar o'yinga chiqarilmagan.

4. Oqlar markazni nazorat qilmayapti. Chekkadagi piyodalar bir necha marta yurilgan.

O'yinning boshlanishida sipohlarni rivojlantirish

1. Shoh himoyalangan va markaz yaqiniga yurilgan, yengil donalar o'yunga chiqarilmagan.

2. Ruxlar o'yunga chiqarilgan. Yengil donalar o'yunga chiqarilmagan.

3. Bir hil donlar bilan bir necha marta yurilgan.

4. Ruxlar erta o'yunga chiqarilgan. Yengil donalar o'yunga chiqarilmagan.

O'yinning boshlanishida uchraydigan hatolar

1. Oq piyodalar noto'g'ri yurilgan

2. f2 dagi kuchsiz piyoda himoya qilinmadi.

3. f2 dagi kuchsiz piyoda himoya qilinmadi. Shoh himoyasiz qoldi.

4. Farzin e4 da piyodani uradi va shoh berib, keyingi yurishda oq ruxni urib oladi.

5. f2da turgan piyodaga hujum qilish uchun fil h3da turgan otni uradi.

6. Ot f3 katakka yuradi.

Endshpil. O'yinning tugash qismi

1. f6 katagidagi rux f8 katagiga yuriladi (Rf6-f8#).

2. b8 katagidagi rux h8 katagiga yuriladi (Rb8-h8#).

3. a8 katagidagi rux a4 katagiga yuriladi (Ra8-a4#).

4. h8 katagidagi rux a8 katagiga yuriladi (Rh8-a8#).

Bir yurishda mot

1. Rux h5 katagiga yuriladi (Rh5#).

2. Rux a6 katagiga yuriladi (Ra6#).

3. Rux a4 katagiga yuriladi (Ra4#).

4. Rux h6 katagiga yuriladi (Rh6#).

Yolg'iz shohni ikkita rux bilan mot qilish

1. Rux f8 katagiga yuriladi (Rf6-f8#).

2. Rux h8 katagiga yuriladi (Rb8-h8#).

3. Rux a4 katagiga yuriladi (Ra8-a4#).

4. Rux a8 katagiga yuriladi (Rh8-a8#).

Yolg'iz shohni farzin va shoh bilan mot qilish

1. Farzin g7ga yuradi (Frg7#).

2. Farzin g8ga yuradi (Frg8#).

3. Farzin a3ga yuradi (Fra3#).

4. Farzin g2ga yuradi (Frg2#).

Mittelshpil. O'yinning o'rta qismi

1. Fil e5 katakka yuradi va oq rux shohga kisht beradi. Qora shohni yurishidan keyin oq rux yoki fil qora farzinni uradi.

2. Oq fil a6 katakka yuradi va oq rux shohga kisht beradi. Qora shohni yurishidan so'ng fil qora ruxni uradi.

3. Qora fil b7 katakka yuradi va qora rux shohga kisht beradi. Oq shohni yurishidan so'ng fil oq filni uradi.

4. Qora fil f1 katakka yuradi va qora rux shohga kisht beradi. Oq shohni yurishidan so'ng fil otni uradi.

Ayrim taktik usullar

1. Oq ot f4 katakka yuradi va oq farzin shohga kisht beradi. Qora shohni yurishidan so'ng ot qora ferzni uradi Oxf5.

2. Oq ot h4 katakka yuradi va oq rux shohga kisht beradi. Qora shohni yurishidan so'ng ot qora ruxni uradi Oxf5.

3. Qora ot d8 katakka yuradi va qora rux shohga kisht beradi. Oq shohni yurishidan so'ng ot oq filni uradi Oxb7.

4. Qora ot e3 katakka yuradi va qora farzin shohga kisht beradi. Oq shohni yurishidan so'ng ot oq ferzni uradi Oxf1.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2021 йил 14 январдаги ПҚ-4954-сон “Шахматни янада ривожлантириш ва оммавийлаштириш ҳамда шахматчиларни тайёрлаш тизимини такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида”ги қарори.
2. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. Москва, ООО «Дайв», учебное пособие, 2009, 256 с.
3. Бирбрагер И. Занимательные шахматы.-Т.: Ёш гвардия, 1961.
4. Большая энциклопедия. Шахматы. - Москва: Издательство АСТ, 2018. - 208 с.
5. Владимиров Я.Г.1000 шахматных задач./ М.: АСТ:Астрель, 2007.-490 с.
6. Гик Е.Я. Математика на шахматной доске. / М.: Наука, 1976.178 с.
7. Гик Е.Я. Беседы о шахматах.- М.: Просвещение, 1985.160 с.
8. Гришин В. Г. Дети играют в шахматы: Кн. Для воспитателей дет. Сада и родителей.- 2-е изд.,дораб.-М.: Просвещение: АО “Учеб. Лит.”, 1995.-159 с.
9. Губанова Т.М. Опыты мыслительной педагогики. Методическое пособие.-М.: Институт учебника «Пайдеа», 1998.-296 с.
10. Давыдова Л.Н. Педагогическое диагностирование как компонент управления качеством образования: / Монография. Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2005.
11. Джураев Р.Х., Махмудов А.Х., Камилова А.Б. Шахматы - как эффективное средство непрерывного формирования и развития творческих способностей детей.- Т.: Uzluksiz ta’lim, 2019.-№3 . - С. 58-63.
12. Князева В. В. Структура и содержание учебного предмета шахматы в системе общеобразовательной школы России.-Дисс.. на соиск. д.п.н., М.: 2000.-410 с.
13. Князева В. В. Уроки шахмат в школе: Первый год обучения.- Ташкент. -Укитувчи,1992.-208 с.

14. Касымджанов Р. Волшебный мир шахмат.-Т.:InfoCOM.UZ, 2008.-214 с.
15. Maxmudov A., Xoliqov U., Abduazizova V. Shaxmat amaliyoti. Toshkent-2017 y. 119 b.
16. Махмудов А.Х., Якубов Ж.Н. Ўқувчиларда компетентликни шахматни ўргатиш орқали ривожлантириш дидактикаси. Мактаб ва ҳаёт.- Тошкент, 2019. -№ 6 . - 16-18. Б.
17. Махмудов А.Х., Камилова А.Б. Сборник упражнений и задач по шахматам.-Т.: Издат. «Нодирабегим».-2020.-С.60.
18. Махмудов А.Х., Джураев Р.Х., Фефелов В.С. Диагностика способностей к обучению шахматам учащихся начальных классов.Методические рекомендации.- .Т.: Издат. «Нодирабегим».-2020.-С.40.
19. Михайлова Ю. В. Интеллектуальное развитие дошкольников посредством обучения игре в шахматы // Молодой ученый. — 2015. — №22.4. — С. 43-48.
20. Мухитдинов М. Мемориалы Азмиддина Ходжаева, Ташкент, - 1980.-220 с.
21. Мухитдинов М. Династия Агзамовых, Ташкент, 1984
22. Мухитдинов М. От суриб, фил ўinatiб.- Т.: “Ўзбекистон” нашриёти, 1982.-
23. Мухитдинов М. Катакларда яширинган олам.-Т.: Ўзбекистон, 1976.
24. Окунев Я. Комбинаторные задачи на шахматной доске. / М. -Л., ОНТИ, 1938.
25. Полгар, Жужа 24 соатда шахмат ўрганиш./ таржима.- Тошкент, 2015.-344 С.
26. Прудникова Е.А., Волкова Е.И. Шахматы в школе. Методические рекомендации. Первый год обучения: учеб. пособие для

общеобразовательных организации / Е.А. Прудникова, Е.И. Волкова.- М.: Просвещение, 2017.-87 с.-ISBN 978-5-09-047912-7/

27. Г. Сала , А. Горини , Г. Праветтони Умение решать математические задачи и шахматы: экспериментальное исследование на младших школьниках. SAGE Open, июль-сентябрь (2015) , стр. 1 - 9
28. Сухин, Игорь Шахматы в начальной школе: задачник \Игорь Сухин.- Москва: Издательство АСТ: Кладезь, 2019.- 320 с.-(Шахматная школа).
29. Трофимова А.С. Учебник юного шахматиста / А.С. Трофимова.- Ростов н/Д.: Феникс, 2013.-Изд. 3-е.-155с.
30. Уманская Э.Э. Шахматы в школе. Первый год обучения: учеб. пособ. для общеобр. Орган. 2-изд.-М.: Просвещение,2018.-175 с.
31. Хайлаев М. Шахмат сабоклари.- Ташкент, 2016.- 112 С.
32. Шахматы –школе/ Сост. Б.С. Гершуский, А.Н. Костьев; Под ред. Б.С. Гершуский, А.Н. Крогиуса, В.С. Хелемендика.- М.: Педагогика, 1991.- 336 с.
33. R. Aciego , L. Garcia , M. Betancort Польза шахмат для интеллектуального и социально-эмоционального обогащения у школьников. Испанский журнал психологии , 15 (2012) , с. 551 - 559
34. А. Nicotera, D. Stuit Литературный обзор шахматистики. Базисные исследования политики, Денвер, Колорадо (2014)

MUNDARIJA

KIRISH	3
I BOB. SHAXMATNING SPORT TURINI O'RGANISHNING NAZARIY ASOSLARI	
1.1. Shaxmatning paydo bo'lishi tarixi.	4
1.2. O'zbekistonda tarixiy shaxmat tanlovlari	9
1.3. "Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommaviylashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida" gi O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 14-yanvardagi PQ-4954-son qarorlari	11
II BOB. SHAXMAT SPORT TURI BO'YICHA O'RGATISHDA O'QUV-MASHG'ULOTLARINI TASHKIL ETISH VA O'TKAZISH	
1-dars. Shaxmat taxtasi bilan tanishish	24
2-dars. Shaxmat donalari va ularning boshlang'ich joylashuvi	31
3-dars. Rux	35
4-dars. Fil	38
5-dars. Farzin	41
6-dars. Piyoda	43
7-dars. Piyoda bilan o'yin amaliyoti	46
8-dars. Kesib olish	47
9-dars. Ot	50
10-dars. Ot bilan o'yin amaliyoti	53
11-dars. Shoh	56
12-dars. Shohga hujum (Kisht)	59
13-dars. Shohni himoyalash usullari	62
14-dars. Mot	63
15-dars. Durrang	66
16-dars. Pot – durrang turi	69
17-dars. Shaxmat notatsiyasi	72
18-dars. Hujum va himoya	75
19-dars. Debyut. O'yinning boshlanish qismi	77
20-dars. O'yinning boshlanishida sipohlarni rivojlantirish	80
21-dars. Endshpil. O'yinning tugash qismi	81
22-dars. Bir yurishda mot	83
23-dars. Yolg'iz shohni ikkita rux bilan mot qilish	84
24-dars. Yolg'iz shohni farzin va shoh bilan mot qilish	86
Mustaqil topshiriqlarning javoblari	89
Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati	96

Maxmudov Baxramjon Abdusalomovich

SHAXMAT

O'quv-metodik qo'llanma

Muharrir:
Tehnik muharrir:
Musahhih:
Sahifalovchi:

X. Taxirov
S. Melikuziva
M. Yunusova
A. Ziyamuhamedov

Nashriyot litsenziya № 2044, 25.08.2020 й
Bichimi 60x84¹/₁₆ "Times new roman" garnituras, kegli 14.
Offset bosma usulida bosildi. Shartli bosma tabog'i. Adadi 100 dona.
Buyurtma № 77

Zebo prints MCHJda chop etildi.
Manzil: Toshkent shahar, Yashnobod tumani,
22-harbiy shaharcha

