

**O`ZBEKISTON RESPUBLIKASI**  
**SPORTNI RIVOJLANTIRISH VAZIRLIGI**  
**JISMONIY TARBIYA VA SPORT BO`YICHA**  
**MUTAXASSISLARNI QAYTA TAYYORLASH**  
**MALAKASINI OSHIRISH INSTITUTI**

# SHAXMAT

O`QUV QO`LLANMA



TOSHKENT – 2022

Ushbu o‘quv qo‘llanma shaxmat o‘ynashni xohlovchilar, uning boshlanishi va oxirida yaxshi natijaga erishmoqchi bo‘lganlar, musobaqadan oldin o‘z kuchiga ishonish tuyg‘usini shakllantirishni istovchilar mazkur kitobga murojaat qilishlari mumkin.

Shaxmat o‘ynashni endi o‘rganayotganlar ham, bu sohada ancha-muncha natijaga erishganlar ham bu kitobdan o‘ziga kerakli ko‘rsatma va maslahatlarni topa oladi. Shaxmat ustalarining murabbiy sifatida o‘quvchiga taqdim etayotgan mazkur saboqlari ularga bu boradagi eng to‘g‘ri yo‘lni ko‘rsatadi.

Qo‘llanma umumta’lim maktabi jismoniy tarbiya fani o‘qituvlari va shu sohaning mutaxassis-pedagoglariga mo‘ljallangan.

**Tuzuvchi:**

**G‘.K. Xo‘rozov** - Jismoniy tarbiya va sport bo‘yicha mutaxassislarni qayta tayyorlash malakasini oshirish instituti o‘qituvchisi

**Taqrizchilar:**

**F.T.Abdullayev** Jismoniy tarbiya vasport bo‘yicha mutaxassislarni qayta tayyorlash va malakasini oshirish instituti “Sport boshqaruvi” kafedrası pfn, dosent

**O.S.Jumanov.** - Jismoniy tarbiya vasport bo‘yicha mutaxassislarni qayta tayyorlash va malakasini oshirish instituti “Jismoniy tarbiya, sport nazariyasi va uslubiati” kafedrası pfn, dosent

O‘quv qo‘llanma Jismoniy tarbiya va sport bo‘yicha mutaxassislarni qayta tayyorlash va malakasini oshirish institutining Ilmiy-metodik kengashi qarori bilan (2022- yil 2 martdagi 2-sonli bayonnoma) va jismoniy tarbiya va sport yo‘nalishidagi ta’lim muassasalari faoliyatini takomillashtirish bo‘yicha vazirlik huzuridagi muvofiqlashtiruvchi kengash muhokamasiga tavsiya etildi.

## Kirish

Axborot jamiyati asrida aql-zakovat shaxsning ijtimoiy ahamiyatli xususiyatlaridan biridir. Bolalarning intellektual rivojlanishi muammosi zamonaviy maktabning ustuvor vazifasiga aylanib bormoqda. Dunyoning ko'plab mamlakatlarida va so'nggi yillarda O'zbekistonda shaxmat darslari maktab kurslariga kiritilmoqda. Ularning yuksak salohiyati o'quvchilarning, ayniqsa, boshlang'ich sinflarning intellektual rivojlanishi vositasi sifatida e'tirof etilgan. Shu bilan birga, maktab sharoitiga mos keladigan shaxmatni o'qitish usullarini izlash davom etmoqda.

Ayniqsa, umumta'lim maktablarining o'quvchilarini shaxmatga o'qitishni tashkil etish bo'yicha O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 14-yanvardagi "Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommoviylashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-4954 sonli qaroriga asos bo'lib xizmat qiladi.

Mazkur o'quv qo'llanma muallifning boshlang'ich maktab yoshidagi bolalarga shaxmat o'yinini o'rgatish texnologiyasi asosida, ularning intellektual rivojlanishiga yo'naltirilgan. Kitob uch bobga bo'lingan bo'lib unda, shaxmat tarixi, jahon chempionlari, shaxmat o'yini haqida dastlabki ma'lumotlar, asosiy qoidalar, taktika usullari, eng oddiy yakuniy o'yinlar, ishlab chiqilgan o'qitish texnologiyasini asoslashga bag'ishlangan.

Texnologiya ko'p sonli misollar, diogrammalar va ijodiy topshiriqlarga asoslangan. Vazifalar chinakam shaxmat taxtasida ham, diagrammada ham donalarni joylashtirmasdan bajarilishi kerak. Kitob ish kitobi sifatida foydalanish uchun mo'ljallangan.

Kitob bilan ishlashda quyidagilarga e'tibor bering:

- shaxmat diogrammalarida oq donalarning yon tomoni quyida joylashgan.
- agar diagramma qalin chiziqlar bilan ikki yoki to'rt qismga bo'lingan bo'lsa, demak u mos ravishda bir-biridan mustaqil ravishda bajarilishi kerak bo'lgan ikki yoki to'rt xil vazifani ifodalaydi.

- diagramma yonidagi strelka harakatlanish tartibini bildiradi: yuqoriga qaragan strelka - oq, pastga qaragan strelka - qora.

- javob tuzilishida diagrammaning raqami birinchi bo'lib ketadi.

Agar diagrammada ikki yoki to'rtta pozitsiya bo'lsa, u holda javoblarda quyidagi qisqartmalar mavjud:

YuChP - yuqori chap pozitsiya;

YuO'P - yuqori o'ng pozitsiya;

PChP - pastki chap pozitsiya;

PO'P - pastki o'ng pozitsiya;

ChP - chap pozitsiya;

TP - to'g'ri pozitsiya;

YuP - yuqori pozitsiya;

PP - pastki pozitsiya.

Umid qilamanki, ushbu o'quv qo'llanma shaxmat bo'yicha instruktorlar, o'quv jarayonini tashkil etish bo'yicha murabbiy-o'qituvchilar, maktab o'quvchilari va shaxmat o'ynashni mustaqil o'rganishni xohlovchilar uchun foydali bo'ladi. Shuningdek, o'quvchi shaxmat o'yinini juda hayajonli deb topadi va uni chin dildan yaxshi ko'radi, degan umiddaman.

# I -BOB. SHAXMAT SPORT TURINING TARIXIY TARAQQIYOTI

## 1.1. Shaxmatning rivojlanish tarixi

Arxeologik qazishmalar shuni ko'rsatadiki, taxtadagi chiplarni ko'chirish zarur bo'lgan o'yinlar III-VI 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 ( $1845 \times 10 \times 19$  donalari  $180 \text{ km}^3$  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 Xindiston shaxmatning vatani hisoblanadi. Shaxmatda kombinatsiyalar soni cheksizligini anglatadi, shu sababli ushbu qadimiy qiziqarli o'yin hech qachon o'z kuchini yo'qotmaydi.

Shaxmatning eng qadimiy shakli - chaturanga urushi o'yini yilning birinchi asrlarida paydo bo'lgan. Xindistonda 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 Xindistonda XX-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 - VI-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 2 ta 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. Tentrancha (IX-XV asrlar) chodir raqamlarining atamaları va tartibini saqlab qoldi, ammo raqamlarning ko'rinishi o'zgarishga uchradi. Haqiqat shundaki, din tirik mavjudotlardan shaxmat sipohlarini 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 diagonali ko'chirdi.

Shunday qilib, shaxmat sipohlarini 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 epikada va shaxmat o'yiniga oid risolalarda aks ettirilgan (Umar Xayyom, Saadi, Nizomiy).

## **1.2. Shaxmatning rivojlanishi**

O'rta asrlarda (VIII-IX asrlar) arablar Ispaniyani zabt etish natijasida tentranchni Ispaniyaga o'tkazdilar. Shundan so'ng, bu o'yin G'arbiy Yevropada tarqala boshladi va u yerda qoidalarni 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 o'zgarishlar tufayli turli mamlakatlar o'zlarining g'aroyib qoidalariga ega edilar. Masalan, XIX-asrgacha Italiyada oxirgi gorizontaal chiziqqa kirgan piyoda faqat taxtadan olib tashlanadigan sipohlarga aylanishi mumkin edi va bunday bo'lmaganda piyodaga oxirgi gorizontaal chiziqqa borish taqiqlanmagan. Bunday holda piyoda piyodaga qo'yilgan va raqib uni tortib olayotgan paytda olgan birinchi sipohga aylangan.

farzin va podsho o'rtasida sipoh bo'lsa va qirol to'silgan maydondan o'tib ketsa, lakirovkaga ham ruxsat berildi.

Shaxmat tarixi juda boy va ular Yevropada 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 Yevropada birinchi shaxmat kitobi - Dono Alfonso Xning risolasi nashr etilgan. Ushbu kitobni o'rganishda katta qiziqish mavjud , chunki unda ikkala yangi Yevropa shaxmati va allaqachon eskirgan shatranjing 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. 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 Yevropaliklar 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 sipohlarni yozib olish imkoniyati paydo bo'ldi.

Ammo butun masihiy cherkovi ularni qimor va mastlikka tenglashtirgan keskin salbiy pozitsiyani egalladi. Ammo cherkov taqiqlariga qaramay, shaxmat Yevropada ham, Rossiyada ham tarqaldi va ruhoniylar orasida o'yinlarga bo'lgan ehtiros boshqa sinflarga qaraganda kamroq edi (agar bo'lmasa). 1393-yilda, Yevropada, Regenbug 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. Yevropada 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.

XIV-XV asrlarda. Yevropada sharq shaxmati an'analari yo'qoldi, XV-XVI asrlarda. piyodalar, fillar va farzin uchun yurish qoidalarida bir qator o'zgarishlardan so'ng, ulardan ketish aniq bo'ldi. Ammo XV-XVI asrlarga kelib shaxmat qoidalari asosan o'rnatildi, buning natijasida tizimli shaxmat nazariyasi rivojlana boshladi. 1561-yilda mashhur "Ispaniya partiyasi" debyutining muallifi, ruhoniy Rui Lopez shaxmat bo'yicha birinchi to'liq darslikni nashr etdi, unda o'yinning hozirgi bosqichlari - debyut, o'rtamiyona va endgame ko'rib chiqilgan. U dastlab debyutning xarakterli ko'rinishini "gambit" ni tasvirlab berdi, bunda materialni qurbon qilish orqali rivojlanishda ustunlikka erishiladi.

XVIII-asrda shaxmat nazariyasining rivojlanishiga buyuk fransuz musiqachisi Fransua-Andre Danikan Filidor katta hissa qo'shgan. U o'zining o'tmishdoshlari, birinchi navbatda italiyalik ustalarning fikrlarini jiddiy ravishda qayta ko'rib chiqdilar, ular o'yinning eng yaxshi uslubi dushman qiroliga tajovuzkor hujum va barcha mavjud vositalar bilan va piyonlardan faqat yordamchi material sifatida foydalanish, deb hisoblashgan. Filidor deb nomlangan pozitsion o'yin uslubini ishlab chiqdi.

Uning fikriga ko'ra, o'yinchi ehtiyotkorlik bilan hujumlarga shoshilmasligi kerak, lekin tizimli ravishda kuchli, barqaror pozitsiyani qurishi, aniq hisoblangan zarbalarni dushman pozitsiyasining zaif tomonlariga etkazishi va agar kerak bo'lsa, agar ular daromadli o'yinlarga olib keladigan bo'lsa, almashtirish va soddalashtirishga murojaat qilishi kerak. Filidorga ko'ra, to'g'ri pozitsiya, avvalambor piyonlarning to'g'ri joylashishi. Filidorning so'zlariga ko'ra: "Piyodalar - shaxmatning jonidir; Faqat ular hujum va mudofaani yaratadilar, g'alaba yoki mag'lubiyat ularning yaxshi yoki yomon joylashishiga bog'liq. Filidor garov zanjirini targ'ib qilish taktikasini ishlab chiqdi, garov markazining ahamiyatini ta'kidladi va markaz uchun kurashni tahlil qildi, taniqli "Filidor himoyasi" muallifi edi.



Ko'p jihatdan uning g'oyalari keyingi asr shaxmat nazariyasining asosini tashkil etdi. Filidorning "Shaxmat O'yinining Tahlili" kitobi klassikaga aylandi, u faqat XVIII-asrda 42 nashrda saqlanib qoldi va ko'p marta qayta nashr etildi.

### **1.3. Zamonaviy shaxmatni rivoshlanishi**

1886-yilda AQShda birinchi rasmiy Jahon chempionati o'yini bo'lib o'tdi. Shtaynits va Zukertort o'rtasida kurash avj oldi. Ushbu o'yinda g'alaba qozongan Steinitz birinchi jahon chempioniga aylandi. U nafaqat kuchli shaxmatchi, balki pozitsion o'yin maktabining yaratuvchisi ham edi. Steinitz, xuddi shu tarzda, tarkibiy elementlarning pozitsiyasini belgilab, ularning eng muhimlarini ajratib ko'rsatdi, bu ularga eng munosib, eng samarali harakatlar rejasini ob'ektiv baholash va belgilashga imkon beradi. Aslida, u o'yinga mutlaqo yangi yondashuvni taklif qildi. Uning strategiyasining asoslari kichik ustunliklarni asta-sekin to'plash, o'z mavqeini mustahkamlash va dushmanni zaiflashtirish uchun harakat qilishdan iborat edi.

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. 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, Nimtsovichning 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.

Keyingi rivojlanishiga eng katta ta'sir ko'rsatgan gipermodernistlarning asosiy yutug'i ular yana shaxmatni qiziqarli qilishdi, taktik o'yinni qurbonlar va kombinatsiyalar bilan boyitishdi. Strategiyaning etakchi rolini ta'kidlar ekan, mavqega asoslangan maktab taktikaning rolini bemalol kamsitadi. Shu bilan birga, Nimtsovich kombinatsiya strategiyaning o'zidan mantiqiy ravishda chiqishi kerakligini bir necha bor ta'kidladi. Shuningdek, gipermodernistlar o'z o'yinlarida strategiyaning go'zalligini namoyish etdilar va amalda namoyish etdilarki, u taktika singari ilhom, xayolot va sezgi bilan singdirilgan. Shunday qilib, ular shaxmat sifatida san'at tushunchasini yanada kengaytirdilar.

Biroq, mavqega ega maktab vakillari hali ham shaxmat Olympusda ustunlik qilishgan va 1921-yilda kubalik Xose Raul Kapablanka (1888-1942) uchinchi jahon chempioniga aylangan. Pozitsion o'yinning holati va texnikasini tushunganligi uchun u "shaxmat mashinasi" deb nomlangan va engib bo'lmas deb hisoblangan. 1927-yilda Kapablankaga qarshi o'yinda g'alaba qozonib, to'rtinchi jahon chempioni rossiyalik Aleksandr Alexin (1892-1946) bo'lgan. 1935-yilda Alexin Gollandiyaning turli shaharlarida bo'lib o'tgan o'yinda beshinchi jahon chempioni bo'lgan gollandiyalik Maks Evvega yutqazdi, ammo 1937-yilda u yana bir o'yinda chempionlik unvonini qaytarib oldi.

Ikkinchi Jahon urushi tugaganidan so'ng Sobiq Ittifoq FIDE shaxmat federatsiyasiga qo'shildi va Sovet shaxmatchilari jahon shaxmat maydonida ustunlik qila boshladilar. Urushdan keyingi yillarda shaxmat bo'yicha jahon chempioni unvoniga sazovor bo'lgan sakkizta shaxmatchidan sobiq Ittifoqning yettita grossmeysteri Mixail Botvinnik, Vasiliy Smislov, Mixail Tal, Tigran Petrosyan, Boris Spasskiy, Anatoliy Karpov, Garri Kasparov. Sovet ayollarining

shaxmatchilari Lyudmila Rudenko, Elizaveta Bikova, Olga Rubtsova, Nona Gaprindashvili, Mayya Chiburdanidze ayollar o'rtasida jahon chempioni bo'lishdi.

Umumjahon kompyuterlashtirish va XX asr oxiri XXI asr boshlari. shaxmat rivojiga katta ta'sir ko'rsatdi. 1997-yilda kompyuter (Deep Blue) jahon chempioniga qarshi o'yinda g'alaba qozondi. Shunday qilib, biz XXI asr - kompyuter shaxmat dasturlari asriga kirdik.

Arxeologik qazishmalarga ko'ra - bortdagi chiplarning harakatlanishi bilan bog'liq o'yinlar III - IV asrlarga qadar ma'lum bo'lgan. Miloddan avvalgi e. G'arbiy dunyoda ma'lum bo'lgan o'yinning haqiqiy davri shaxmat sir zulmatida qoplangan.

Al-Beruniy "Xindiston" kitobida shaxmatning yaratilishini miloddan avvalgi 1000 yillargacha ma'lum bir braxmin-matematikga bag'ishlaganligi haqida afsonani aytib beradi. Hukmdor bu ajoyib o'yin uchun nima mukofotlanishi kerakligini so'raganida, matematik shunday deb javob berdi. "Keling, bitta urug'ni shaxmat taxtasining birinchi maydoniga, ikkitasini ikkinchi, to'rtinchisini to'rtinchisiga va hokazolarga joylashtiramiz. Shunday qilib, menga qancha don berilishini, agar siz barcha 64 katakchani to'ldirsangiz. " Hokim xursand bo'lib, bu taxminan 2-3 ta sumka ekanligiga ishondi, lekin agar siz 2 dan 64 darajagacha hisoblasangiz, bu raqam dunyoning barcha donalaridan ko'proq ekanligi ayon bo'ladi.



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 ishontirishga ko'ndirishdi. Buni shohga ishontirish 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 Xindistondagi 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 ixtirosi Xindistonga tegishli.

Shaxmatning eng qadimiy shakli - chaturanga urushi o'yini yilning birinchi asrlarida paydo bo'lgan. e. Xindistonda 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 Xindistonda 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.

Bizning eramizning birinchi asrlarida Forsda o'yin shu qadar keng tarqalgan ediki, aqlli odam uni qanday o'ynashni bilmasa, uyat hisoblanar edi.

Shaxmat o'yini o'sha davr tilida, ramzlar va metaforalarda, shuningdek o'sha davr she'rlarida iz qoldirgan.

Chaturanga vorisi sifatida O'rta Osiyoda V asr oxiri - VI asrning boshlarida paydo bo'lgan chatrang (chatrang) o'yini bo'lgan. Uning ikkita "lageri" va qirolning maslahatchisi farzin tasvirlangan yangi rasm bor edi; ikkita raqibni o'ynadi. O'yinning maqsadi raqibning shohini tekshirish. Shunday qilib, "imkoniyat o'yini" "aqlning o'yini" bilan almashtirildi.

Xindistondan shaxmatning qadimgi Eronga (Forsga) kirib borishi Chosroi I Anushiravan davrida (531-579) Fors kitobida 650-750 yillarda tasvirlangan. Ushbu kitobda shaxmat terminologiyasi va turli shaxmat buyumlarining nomlari va harakatlari batafsil bayon etilgan. Ushbu kitobdan oldin eramizning 6 asriga qadar adabiyotda shaxmat haqida yozma murojaatlar bo'lmaganligi sababli, ko'plab tarixchilar bu davrni shaxmatning tug'ilgan davri deb bilishadi.

Shaxmat o'yinining zikriga milodning X-asrida yashagan fors shoiri Firdusiyning she'rlarida ham uchraydi. Bu she'rda Xindistonning Rajah elchilari tomonidan Fors shayxi Chosroy I Anushiravan saroyiga berilgan sovg'alar tasvirlangan. Ushbu sovg'alar orasida, she'rga ko'ra, ikkita qo'shinning jangini tasvirlaydigan o'yin bor edi. Fors imperiyasi musulmon arablar tomonidan zabt etilgandan so'ng, shaxmat o'yini butun dunyoda tarqala boshladi.

Milodning VI va VII asrlarida Vizantiyada shaxmat o'yinlari juda mashhur bo'lganligi isbotlangan. Vizantiya imperatori Nikoforning o'zi xalifa Horun ar Rashidga yozgan xatida taxtdagi malika bilan uning taxtdagi oldingi vakili imperator Irina o'rtasidagi taqqoslashni keltirib chiqaradi.



VIII -IX asrlarda. shatrant O'rta Osiyodan Sharqqa va 3-g'arbgga tarqalib, u yerda arabcha shatrance nomi bilan tanilgan. Tentranja (IX-XI asrlar) chodir shakllarining atamalari va

tartibini saqlab qoldi, ammo raqamlarning ko'rinishi o'zgardi. Islom dinining tirik mavjudotlar tasvirini taqiqlaganligi sababli, arablar miniatyura shaklidagi rasmlardan mayda tsilindr va konus shaklida foydalangan, bu esa ularni ishlab chiqarishni soddalashtirgan va o'yinning tarqalishiga hissa qo'shgan.

Shatranjning arablar bilan birgalikda eng kuchli o'yinchilari - Al-Adli va boshqalar - O'rta Osiyodan kelgan muhojirlar - Abu Naim, al-Hadim, ar-Razi, al-Supi, al-Lajladj, Abu Fatah va boshqalar O'yin homiylari orasida mashhur xalifalar bo'lgan. Horun-ar-Rashid, al-Amin, ap-Mamun va boshqalar O'yin asta-sekinlik bilan rivojlandi, chunki faqat qaroqchi, qirol va ot zamonaviy qoidalar bo'yicha harakat qilgan, boshqa shaxslarning harakatlar doirasi juda cheklangan edi. Masalan, malika faqat bitta maydonni diagonali ko'chirdi.

Mavhum raqamlar tufayli o'yin asta-sekin odamlar orasida harbiy jangning ramzi sifatida qabul qilinishni to'xtatdi va tobora har kuni ko'tarilish va pasayish bilan bog'liq bo'lib, bu epikda va muqaddas shaxmat o'yinidagi risolalarda aks etgan (Umar Xayyom, Saadi, Nizomi).

Ta'rif tavsiflash notasining paydo bo'lishi ham arab davri bilan bog'liq edi, shu sababli o'ynagan qismlarni yozib olish imkoniyati paydo bo'ldi.

O'rta asrlarda to'g'ridan-to'g'ri Yevropaning G'arbiy qismiga arablar tomonidan shatrang kiritildi. Bu yerda shaxmat X-XI asrlarda, arablar Ispaniya va Sitsiliyani zabt etgandan keyin ma'lum bo'lgan. O'yin aniq harbiy xarakterga ega



**O'rta asrlar Frantsiyasida shaxmat**

edi, shuning uchun O'rta asr Yevropasining ritsariy mamlakatlarida juda yaxshi qabul qilindi.

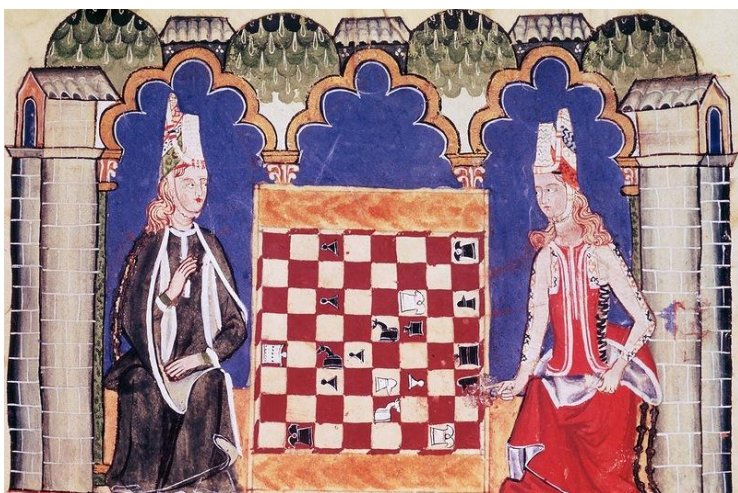
Ispaniyadan boshlab o'yin Frantsiyaga etib bordi, u yerda, masalan, Charlemagne uning katta muxlisi edi.

Shuningdek, Ispaniya va Sitsiliyadan shaxmat asta-sekin Italiya, Angliya,



Skandinaviya va boshqa Yevropa mamlakatlariga kirib bordi, cherkovning qattiq ta'qiblariga qaramay, shaxmatni "zar" o'yinlari va boshqa "jinlarcha obsesyon" bilan taqiqlagan.

Shaxmat Ispaniyaga Murlar tomonidan kiritilgan va nasroniy olamda shaxmat haqida birinchi eslatma milodiy 1010 yildagi Katalon Ahdida mavjud. Garchi shaxmat Yevropada ilgari ma'lum bo'lgan. Ba'zi afsonalarga ko'ra, taniqli musulmon hukmdori Horun ar-Rashid tomonidan Karlosanga ( VIII -IX -asr) qimmatbaho shaxmat buyumlari to'plami taqdim etilgan.



Afsonaviy qirol Artur saroyida shaxmatning mavjudligi haqida bir she'r mavjud. Germaniyada shaxmat X- XI asrlarda paydo bo'lgan, adabiyotda eng birinchi eslatma rohib Frumun von Tegermsee tomonidan 1030-1050 yillarda yozilgan. Unda

aytilishicha, xorvatiyalik Svetoslav Shurin Dalmatian shaharlarini boshqarish huquqi uchun o'yinda venetsiyalik Dodge Peter II ni mag'lubiyatga uchratgan. X - XI -asrlarga kelib, shaxmat Skandinaviyada ma'lum bo'lgan, keyinchalik ular XI asrning oxirlarida Italiyadan Bogemiyaga kelgan.

"Shaxmat o'ynaydigan ikki ayol", Qirol Kastilya Alfonso X donishmand, Frederik Barbarosaning nabirasi o'yinlari kitobidan olingan rasm.

Dastlab musulmon va undan keyin xristian cherkovining shafqatsiz qarshiliklariga qaramay (shaxmatni qimor zarlari bilan tenglashtirgan va uni "iblisona obro'" deb hisoblagan) Yevropada shaxmat bir muncha vaqt taqiqlangan, chunki ular ko'pincha qimor o'yinlarida ishlatilgan va bu da'vo qilingan. ular butparastlik alomatlariga ega ekanligi) o'yinning tobora ommalashib ketishiga hech narsa to'sqinlik qila olmaydi, buni ko'plab adabiy dalillar tasdiqlaydi. Shaxmatning ommaviyligi o'sishda davom etmoqda va tez orada butun dunyo qadimgi dunyoning eng mashhur o'yinini biladi va o'ynaydi.

XIV - XV asrlarda. Yevropada sharq shaxmati an'analari yo'qoldi, XV - XVI asrlarda esa. piyodalar, episkoplar va malika uchun yurish qoidalarida bir qator o'zgarishlardan so'ng, ulardan ketish aniq bo'ldi.

Rossiya hududida, Bolgariyada o'yin taxminan X-XII asrlarda ma'lum bo'ldi. Novgoroddagi muhim arxeologik topilmalar shuni ko'rsatadiki, asosan arablar tomonidan tarqatilgan shaxmat Rossiyaga bevosita Yaqin Sharqdan kelgan. Bugungi kunga qadar Rossiyada shaxmat buyumlarining nomlari ularning fors va arab ildizlaridan dalolat beradi.



Bizning davrimizga noyob topilma XIV -asrda Novgorod ustalari tomonidan tayyorlangan shaxmat asari. Shakl Novqorod arxiyepiskopining sobiq qarorgohi bo'lgan Vladyka palatasi yaqinida topilgan. Topilgan rasm - shoh, u archa daraxtidan yasalgan (o'ngga qarang).

Qadimgi rus xalq she'rlarida shaxmatni ommabop o'yin sifatida zikr qilish mavjud. Keyinchalik, Yevropa shaxmati Rossiyaga Italiyadan, Polsha orqali keldi. Noto'g'ri versiya bor, go'yo shaxmat Rossiyaga mo'g'ul-tatar bosqini paytida olib kelingan, mo'g'ul-tatarlar esa bu o'yin haqida forslar va arablardan bilishgan.



Piter I lagerga borganida, u nafaqat shaxmatni, balki ikkita doimiy sherikni ham olib ketdi. U shaxmat va Ketrin II ni sevardi. 1796-yilda A.S. Stroganov o'z mamlakatining saroyiga tashrif buyurgan Ketrin II va Shvetsiya qirol Gustav IV uchun jonli shaxmat o'yinini uyushtirishdi. Yashil va sariq rangdagi "shaxmat taxtasi" yotqizilgan o'tloqda o'rta asrlardagi kiyim kiygan xizmatchilar shaxmat pargalari harakatiga qarab harakat qilishdi.



Shaxmat rus ziyolilari orasida keng tarqaldi. A.S. Pushkinning kutubxonasi 1824-yilda Rossiyaning eng kuchli shaxmatchisi bo'lgan A.D. Petrov tomonidan nashr etilgan kitobni saqlab qoldi - muallifning bag'ishlovi bilan "Shaxmat o'yini muntazam ravishda olib borildi"; Pushkin 1836-yilda Parijda chiqa boshlagan birinchi Palamed shaxmat jurnaliga obuna bo'lgan.

Shaxmat ommaviy o'yin bo'lishiga qaramay, XIX asrning oxiriga qadar Rossiya Angliya, Frantsiya, Germaniya shaxmatini rivojlantirish bo'yicha sezilarli darajada orqada qoldi. Birinchi rus shaxmat klubi Sankt-Peterburgda atigi 1853-yilda ochilgan va birinchi rus shaxmat jurnali 1859-yilda nashr etilgan.



Vaziyat XX -asrning boshlarida, shaxsiy doiradan kelib chiqqan Sankt-Peterburg shaxmat assambleyasi tashkil etilganida, shaxmatni rivojlantirish bo'yicha faoliyati juda samarali bo'lgan.

Klub 1904-yil 17-yanvarda ochilgan va 1914-yil aprelda Liteiny Prospekt 10-binosida Assambleya binosida

Butunrossiya shaxmat uyushmasi tashkil etilgan.

Klub professional va havaskor turnirlarni, Moskva va Sankt-Peterburg terma jamoalari o'rtasidagi o'rtoqlik uchrashuvlarini, bir vaqtda o'yin sessiyalarini o'tkazdi, maxsus adabiyotlar nashr qildi. Assambleyaning devorlarida mamlakatning eng boy shaxmat kutubxonasi joylashgan.

#### **1.4. Tarixiy shaxmat tanlovlari**

Tarixan shaxmat asl shaklida to'rt kishilik to'plamga ega bo'lgan to'rt kishilik o'yin edi. Ushbu o'yin dastlab Chatrange deb nomlangan (Sanskrit tilida, chodir "to'rt" degan ma'noni anglatadi, va anga "guruh" degan ma'noni anglatadi). Sosoniylar sulolasining fors adabiyotida (mil. avv. 242-651-yillar) Paxlavida (O'rta Fors tilida) yozilgan kitob topilgan, bu "Shaxmat darsligi" deb nomlangan. Hozirgi fors tilida xuddi shu shatrange so'zlari zamonaviy shaxmatni anglatadi. Mashhur tarixiy nazariya shundan iboratki, hind mistitsizmiga ko'ra, shatranj

(shaxmat) olamni anglatadi. To'rt tomon to'rt elementni yer, havo, olov va suvni anglatadi; shuningdek, to'rt fasl va to'rtta insoniy temperament. Shuningdek, shaxmat so'zi forsiy "qirol" (shah) dan kelganligi va shaxmat atamasi fors tilidan "qirol o'ldi" degan so'zdan kelib chiqqanligi aytiladi. Yevropada shaxmat buyumlari nomlarining qadimgi variantlaridan hanuzgacha Xindiston, Eron va dunyoning boshqa joylarida qo'llanilishi evolyutsiyasi.

Shuni ta'kidlash kerakki, shaxmat buyumlarining nomlari dunyoning turli burchaklarida biroz farq qilsa ham, ularning shakli va harakat qoidalari deyarli bir xil.

Musulmon arablari, ehtimol, boshqa madaniyatlarga qaraganda shaxmat o'yiniga eng katta ta'sir ko'rsatgan. "Shaxmat" so'zi dastlab Fors shohi (qirol) va arabcha mat (vafot etgan) so'zlaridan kelib chiqqan. Ilk musulmonlarning o'yinga qo'shgan hissasi quyidagilardan iborat: milodiy 700 yilda eslab o'tilgan ko'r o'yin, birinchi musobaqalar va saralash musobaqalari, birinchi Al-



Adli shaxmat kitobida tasvirlangan shaxmat vazifalari. Al-Adli kitoblarida ochilishlar, "Mansuba" ning birinchi shaxmat muammolari, Fors va Xindiston o'yin qoidalaridagi farqlar muhokama qilinadi.

Afsuski, bu qimmatbaho kitob endi yo'qoldi. Ammo Yugoslaviya kutubxonasida IX-asr boshlariga oid qimmatbaho arab qo'lyozmasi, unda mansublar mavjud. Ushbu qo'lyozma 1958-yilda topilgan. Ushbu Mansubalarning ba'zilari (shaxmat topshiriqlari) Mat Dilarama afsonasiga asoslangan edi. Afsonaga ko'ra, Dilaram pul o'ynagan va butun mulkini yo'qotgan shaxmatchi edi. So'nggi o'yinda u o'z xotinini xavf ostiga qo'ydi, ammo u ehtiyotkorlik bilan o'ynadi va deyarli bu o'yinda yutqazdi. Ammo uning xotini, agar u ikkala qoqini qurbon qilsa, raqibini mag'lubiyatga uchratishi mumkinligini payqadi. Xotini buni qulog'iga pichirladi va u o'yinni yutdi.

Quyidagi 1-jadvalda arablarning qadimiy ismlari va ularning ma'nolari berilgan.

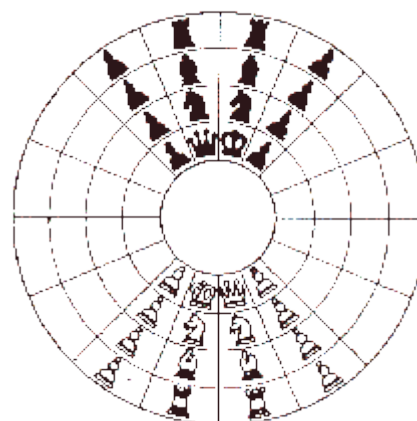
## 1-jadval

### Arablarning qadimiy ismlari va ularning ma'nolari

Sipoh	Arabcha	Til	Belgilar
Shoh	Al-shax	forscha	Podsho
Farzin	Al-ferzin	Arabcha	Bilimli
Fil	Al-fil	forscha	Fil
Ot	Al-faras	Arabcha	Chavandoz
Rux	Al-rox	Arabcha	Minora
Piyoda	Al-beyzak	Arabcha	Piyodalar

Ular dumaloq taxtada o'ynashdi, lekin ularning qismlari va harakatlari xuddi o'sha davrdagi arab shaxmatiga o'xshash edi.

Yevropaga shaxmat kirib kelganidan so'ng, ushbu o'yin haqida ko'plab kitoblar paydo bo'ldi. Ehtimol, bu kitoblarning eng muhim va muhimlaridan biri o'rta asrlarda Ispaniya qirolli Alfonso Dono tomonidan 1283-yilda yozilgan. Ajoyib kitob asl fors chizmalariga asoslangan 150 ta rangli miniatyurani o'z ichiga oladi. Ushbu kitob arab adabiyotidan olingan endgames to'plamini ham o'z ichiga oladi. Shaxmat ko'plab madaniyatlar tarixidan o'tgan va ularning ta'sirini boshdan kechirgan.



Shaxmat o'yinining zamonaviy rasmiy qoidalari mukammal darajada saqlanib qolgan va 1430-yil oldin ishlatilgan qoidalardan deyarli farq qilmaydi.

Shaxmat madaniyatning haqiqiy ko'zguvidir. Davlatlar o'zgarar, jamiyat o'zgarar edi - qoidalar o'zgarar edi.

Masalan, qirolichaning "malikasi" siymosi o'rta asrlarda paydo bo'lgan, qachonki bu xonim muhim rol o'ynay boshlaganida va u ritsar turnirlarida sharaf olishga muvassar bo'lgan. Asarda, shohning maslahatchisi, shaxmatning sharqiy versiyasidagi vazir vazifasini bajaruvchisi unga o'tdi. Mavjud harakat erkinligi,

mustaqillik, qirolichaning "ozod qilinishi" XV-asrning oxiriga qadar aqlga sig'maydi.

O'yinning eski versiyalari, qadimgi jamiyat kabi, odatda kamroq dinamik. An'anaviy xitoy shaxmat o'yinlarida "janob" faol emas, u juda kichik joyda - go'yo imperator saroyi devorlari ichida harakat qiladi. Hindlarning "chaturanga" si qat'iy ravishda kastalarga - ruhoniylarga, hukmdorlarga, dehqonlarga va xizmatchilarga bo'linib ketdi.

Ammo Yaponiyada XII asrdan boshlab harbiy-aristokratik tuzum aslzodali tug'ilgan odamga munosib tirishqoqlik bilan harakat qilishga va tezda parvoz qilishga imkon berdi. Shaxmat buyumlariga o'zlarining maqomlarini ko'tarish imkoniyatlari berildi. Yevropa shaxmatida, taxtaning qarama-qarshi chetiga etgan garov har qanday bo'lakka aylanadi, hatto malika ham.

Zamonaviy sharoitda ular shaxmatni o'zgaruvchan haqiqatga yaqinlashtirishni xohlashdi. Germaniyada natsistlar davrida ular "qirollar o'yinini" "Fyurer o'yiniga" aylantirishga harakat qilishdi: bir nechta rahbarlar jangga kirishdi, ulardan biri mag'lubiyatga uchradi. O'yin ildiz otmadi xuddi Fyurer kabi.

Yana diplomatik versiyani taniqli avstriyalik bastakor Arnold Shonberg (1874-1951) taklif qildi. U ixtiro qilgan shaxmat taxtasida samolyotlar va suv osti kemalari paydo bo'ldi, ammo muzokaralar va alyanslarga ruxsat berildi. Bundan tashqari, to'rtta "kuchlar" bir vaqtning o'zida o'yin o'ynashdi-qadimgi hind "to'rt shaxmat" dagi kabi taxtaning ikkala tomonida bittadan.

Bo'sh vaqtlarini aqli va kayfiyati uchun sarflashni istaganlar uchun shaxmat kabi sport turi mavjud. Bu insondan jismoniy faoliyatni talab qilmaydigan maxsus sport. Ammo bu faoliyat evaziga shaxmat o'yinchidan aqliy faoliyatni



talab qiladi. Ko'p asrlar davomida shaxmat professional va havaskor klublardagi o'yinchilar tomonidan o'ynab kelinmoqda. Keling, yaqindan tanishishga harakat qilaylik va o'yin tamoyillari bilan.

### **1.5. Shaxmat reytingini hisoblash tizimlarining rivojlanish tarixi**

Bugungi reyting-bu yetarlicha yuqori toifadagi har qanday shaxmatchining ajralmas qismidir. Ular reyting bilan uchrashishadi-ular reyting bilan ko'rishadi. Yuqori reyting yuqori toifadagi turnirlarda qatnashish huquqini beradi va turnir toifalarining o'zi ularning ishtirokchilarining o'rtacha reytingiga qarab belgilanadi. Shuning uchun yuqori sovrinlar va to'lovlarni talab qilish imkoniyatini beradi. Ma'lum bir darajaga erishish master yoki grossmeyster unvonini olish uchun zaruriy shartidir. Ishtirokchining reytingi (yoki jamoaning o'rtacha reytingi) Shveysariya yoki nokaut tizimlari bo'yicha o'tkaziladigan musobaqalarga qur'a tashlashda hisobga olinadi.

Musobaqada to'plangan ochkolar teng bo'lsa, raqiblarining yuqori reytingi ba'zida yuqori o'rinni ta'minlaydi. Yosh shaxmatchilar iloji boricha tezroq dastlabki reytinglarini olishga intilishadi va reytinglar ro'yxatida birinchi o'rinni egallagan shaxmatchilar sharaf joyidan chiqib ketish xavfi tug'ilmasligi uchun musobaqalar sonini minimallashtiradi yoki ularni sinchkovlik bilan tanlaydi.

Shunday qilib, reyting bu hodisadir (o'zining afzalliklari, kamchiliklari va muammolari bilan), ularsiz XXI asrning boshlarida shaxmat olamini tasavvur qilib bo'lmaydi. Hali 40 yildan kamroq vaqt oldin, shaxmatchilar uchrashganda, ular bir-birlariga "Sizning Elo nima?" Degan savolni berishmadi. Ular Xalqaro shaxmat federatsiyasining (FIDE) navbatdagi reyting koeffitsientini bilish, o'zlarining hamkasblarining birinchi o'ntalik va birinchi yuzlikdagi o'zgarishlar (ushbu ro'yxat tuzuvchilar hisob-kitoblariga ko'ra) haqida bilib olishlarini kutishmadi, va boshqalar. Keling, barchasi qanday rivojlanganligini kuzatishga harakat qilaylik.

**Birinchi shaxmat reytinglari.** O'yinning kuchini taqqoslash istagi shaxmat taxtasida amalga oshirilgan birinchi harakatlardan boshlanadi. Uchrashuvda ikkita raqib, shaxmatchilar guruhi esa musobaqada eng kuchlilarini

aniqlashdi. Bir necha o'nlab ustalar butun dunyodagi turnirlarda o'ynagan o'sha uzoq vaqtlarda, ularning kuchlarini taqqoslash qiyin emas edi. Ikkala ustadan qaysi biri kuchliroq o'ynaydi degan savol oddiygina hal qilindi. Ular tez-tez musobaqalarda birga uchrashishgan va agar biri muntazam ravishda bir-biridan oldinda bo'lsa, demak u kuchli bo'lgan; agar oldida u yoki bu bo'lsa, ularning kuchi taxminan teng deb taxmin qilish mumkin edi; ayniqsa ziddiyatli holatlarda, ular o'rtasida o'yin tashkil etildi. XIX asrda musobaqalar sonining ko'payishi bilan barcha taniqli ustalarni yoki hech bo'lmaganda ularning eng kuchlilarini baholash zarur bo'ldi.



**XIX-asr shaxmati: Sarratdan Morfigacha**

### **Metrik bo'lmagan reyting tizimlari**

1891-yildagi birinchi "Shax Yahr Buch" da (bir asrdan ko'proq oldin!) Myunxenlik taniqli shaxmat targ'ibotchisi Lyudvig Baxman birinchi "Rangliste" ni

nashr etdi. 32 ismdan iborat ro'yxat bir necha satrdan iborat. Uning oldiga tushuntirishlar yozilgan sahifa qo'yilgan va shaxmatchilarning so'nggi 50 yil (1840-1890) yillardagi shaxsiy uchrashuvlari natijalari aks etgan 1-jadval ilova qilingan. Ushbu jadvallarni taqqoslash Baxmanga quyidagi reytinglar ro'yxatini tuzishga imkon berdi:

1891-yil 1-yanvardagi shaxmatchilarning reyting ro'yxati.

1. Morfi Pol Charlz (AQSh)
2. Steinitz Wilhelm (Avstriya)
3. Neyman Gustav Richard Lyudvig (Germaniya)
4. Tarrasch Zigbert (Germaniya)
5. Kolis Ignaz (Vengriya)
6. Makenzi Jorj (Angliya)
7. Staunton Xovard (Angliya)
8. Andersen Adolf (Germaniya)

9. Burne Amos (Angliya)
10. Von Bardeleben Kurt (Germaniya)
11. Meyson Jeyms (Angliya)
12. Blekbern Jozef Anri (Angliya)
13. Chigorin Mixail Ivanovich (Rossiya)
14. Gunsberg Isidor (Angliya)
15. Zukertort Yoxannes Xermann (Germaniya)
16. Vayss Maks (Avstriya)
17. Lipschutz Simon (Vengriya)
18. Polsen Lui (Germaniya)
19. Berger Yoxannes Nepomuk (Avstriya)
20. Vinaver Shimon (Polsha)
21. De Rivedre Jyul Arnouz (Frantsiya)
22. Ingliz Berthold (Avstriya)
23. Shallop Emil (Germaniya)
24. Yoxann Yakob Levental (Vengriya)
25. Garvits Daniel (Germaniya)
26. Shvarts Adolf (Avstriya)
27. Garvits Bernard (Germaniya)
28. Rosenthal Samuel (Frantsiya)
29. Qush Genri Eduard (Angliya)
30. Von Minkvits Yoxannes (Germaniya)
31. De Vere Sesil (Angliya)
32. Taubenhaus Jan (Frantsiya)

Tabiiyki, ushbu ro'yxatdagi shaxmatchilar sonini aniqlash uchun Baxman qandaydir usulni ishlab chiqishi kerak edi. Masalan, jadvallarni tuzishda u faqat rasmiy turnir va o'yinlarning natijalarini hisobga olgan. Bundan tashqari, natijalarni yagona baholash joriy etildi. G'alaba uchun 1 ochko, durang uchun esa  $\frac{1}{2}$  ochko (yarim g'alaba va yarim mag'lubiyat) berildi. Natijalar 2-jadvalda ko'rsatadigan:

## Adolf Andersen natijalari

Adolf Andersen			
Raqiblar	Yutiqlar	Mag'lubiyat	Durrang
Berd	2	3	-
Blekbern	4	2	1
English	1	1	1
Garvis	10	7	-
Xirshfeld	14	10	5
Garvis	1	-	1
Kizeriskiy	3	-	1
Kolish	9	8	3
Lange	1	1	-
Levintal	5	3	-
Makenzi	2	-	-
Mezon	1	1	-
Minkvis	15	3	1
Morfi	3	12	2
Noyman	-	2	1
Paulsen	18	19	5
Rozental	4	3	-
Shallop	6	-	-
Shvars	3	1	-
Staunton	4	1	-
Steynis	10	10	-
Shen	4	2	-
De Ver	1	-	1
Vinaver	2	2	1
Sukertort	13	9	3
<b>Jami:</b>	<b>136</b>	<b>100</b>	<b>29</b>

Muallifning o'zi tizimidagi ko'plab kamchiliklarni aniqladi. U asosiylari sifatida quyidagilarni ko'rsatdi:

shaxmatchilar o'ynaydigan turli xil o'yinlar;

o'yinchilarning tengsiz kuchi - ba'zi ustalarning raqiblari.

Bundan tashqari, katta tarixiy davr (1950-yil) bir-biri bilan jismonan uchrasha olmaydigan shaxmatchilar ro'yxatiga kiritishga majbur bo'ldi.



O'lchovli emas, tartib shkalasiga asoslanadi. Unga ko'ra, unda ko'rsatilgan shaxmatchilar o'rtasida "kuchliroq-kuchsizroq" munosabatlarni o'rnatish mumkin, ammo bu bitta shaxmatchining boshqasidan qanchalik kuchli ekanligi haqidagi savolga javob bermaydi (3-jadval).

**3-jadval**

**Lui Polsen natijalari**

<b>Lui Polsen</b>			
<b>Raqiblar</b>	<b>Yutiqlar</b>	<b>Mag'lubiyat</b>	<b>Durrang</b>
Andersen	19	18	5
Bardeleben	1	1	1
Berger	-	1	2
Berd	4	1	1
Blekbern	7	5	2
Bern	1	1	-
English	2	3	1
Gunsberg	3	-	-
Kolish	8	6	20
Lange	5	2	1
Makenzi	1	2	1
Mezon	1	5	-
Minkviu	6	2	2
Morfi	1	10	3
Noyman	6	4	2
Rozental	2	2	1
Shallop	8	2	-
Shvari	8	2	1
Steyni	1	6	-
Tarrash	-	2	2
Chigorin	2	1	-
De Ver	2	1	-
Veyse	2	1	1
Vinaver	2	6	-
Uukertort	3	3	1
<b>Jami:</b>	<b>96</b>	<b>87</b>	<b>47</b>

Lyudvig Baxman tomonidan tuzilgan reytinglar ro'yxati tartiblangan yoki kelgusida yana bir nechta reytinglari ro'yxati tuzildi. Birinchi jahon urushi oldidan o'n yillikda nashr etilgan yilnomalarda, yil davomida o'tkazilgan xalqaro turnirlardagi foizlar yig'indisi bo'lgan "mahorat ballari" haqida xabar berilgan.

Sovet jurnalidagi "Shaxmat" 1926-yildagi maqolada grossmeysterlarning 1920-1926 yillardagi musobaqalardagi o'zaro natijalariga mos keladigan tartibda ro'yxati keltirilgan. Ammo shunda ham metrik bo'lmagan reyting ro'yxatlari vaqt talablariga javob bermasligi aniq bo'ldi. Bundan tashqari, ko'p sonli tasodifiy o'yinchilarni qamrab olishga harakat qilinmagan. Bu ajoyib. Zero, ro'yxatlar turnir tashkilotchilari, jamoa sardorlari uchun foydali bo'ladi. Va mohiyatiga ko'ra shaxmat raqobatbardosh bo'lib, shaxmatchilar o'z yutuqlari o'lchovini ixtiro qilishga qiziqish va talabchanlik ko'rsatishlari kerak edi.

Qisqa qilib aytganda, munosabatlar miqyosiga asoslangan va imkon qadar ko'proq shaxmatchilarni qamrab oladigan, eng yaxshisi musobaqalarda qatnashadiganlarning barchasini qamrab oladigan tizimni ishlab chiqish talab qilindi. Shu munosabat bilan har bir shaxmatchiga individual koeffitsient yoki boshqacha aytganda reyting (inglizcha "reyting" so'zidan) berilganligi va unga bog'liq bo'lganligi asosida bir qator tizimlarning amaliy sinovlari boshlandi. Amerikalik statistik mutaxassis Jeff Sonas reytingni quyidagicha aniqlagan: "Shaxmat reytingi - bu boshqa shaxmatchilarga qarshi jiddiy o'yinlarining tarixiy natijalariga (g'alaba, yutqazish yoki durang) asoslangan holda ma'lum bir shaxmatchining nisbiy kuchini tavsiflovchi raqam.

Ehtimol, shaxmatchilarning kuchini baholashning bunday matematik tizimini yaratishga birinchi urinish 1939-yilda Nijniy Novgoroddan S. Zefirov tomonidan tuzilgan. Afsuski, ushbu asar muallifi tizimning o'zi tavsifini topa olmadi. Ma'lumki tizim yaratilgan, kamchiliklari bo'lgan va ildiz otmagan.

Ingo tizimi

Zamonaviy individual koeffitsientlar tizimining kashshofi 1948-yilda tug'ilgan shahri Ingolshadt nomi bilan "Ingo tizimi" ni ixtiro qilgan inson bu Bavariya Antoni Xesslinger hisoblanadi. Hesslinger bilan hamkorlik qilgan Drezdenlik Pol Gebler ushbu tizimni turli mamlakatlardan kelgan bir necha ming shaxmatchilarga qo'llagan. Shunday qilib, Germaniya Federativ Respublikasida tashkil etilgan, oltmish yildan beri Ingo koeffitsientlarini keng doirada hisoblab keladi.

Ingo tizimi turnir natijalari bilan ishlaydi. Bu turnirning kuchliligini aniqlaydi, natijada ishtirokchining natijasini foizini va turnirning kuchini taqqoslash orqali uning faoliyatini baholashga imkon beradi. Har bir ishtirokchida "Ingo koeffitsienti" mavjud; turnirning kuchliligi ishtirokchilarning "Ingo koeffitsientlari" ning o'rtacha arifmetik ko'rsatkichidir. 50 foiz ochkoni yig'ib, siz turnirning o'rtacha koeffitsientiga mos keladigan natijani ko'rsatasiz; natija 50 foizdan kam yoki kam bo'lsa, ishlash ko'rsatkichi oshadi yoki kamayadi.

Aytaylik, o'nta ishtirokchi ishtirok etadigan musobaqada o'rtacha Ingo koeffitsienti 150 ga teng. G'olib janob A ning koeffitsienti 128 ga teng (bu tizimdagi eng kuchlilari pastroq koeffitsientga ega) va 9 balldan  $7\frac{1}{2}$  ball to'plagan deylik. "o'zingizga qarshi" durang qo'shib, janob A ning natijasi 10 balldan 8 ballni tashkil etadi, bu unga 30 foiz (80-50) "bonus" beradi deb hisoblang. Keyin uning ishlashi 120 ga baholanadi (150-30). Oxirgi o'rinni egallagan Z janoblari 167 koeffitsientga ega bo'lib, 9 balldan 2 ball to'pladilar, bu 10 balldan  $2\frac{1}{2}$  deb hisoblanadi. U 25 foiz jarimaga tortiladi (50-25) va shu bilan uning faoliyati baholanadi. 175 ko'rsatkichi bo'yicha (150+25). Turnirdan oldingi koeffitsientdan turnirdan keyingi koeffitsientga o'tish uchun siz musobaqa oldidan uch karra koeffitsientni qabul qilishingiz, o'yin natijalariga qo'shishingiz va natijani to'rtga bo'lishingiz kerak. Janob A uchun bu  $(3 \times 128 + 120) / 4 = 126$ , Z uchun esa  $(3 \times 167 + 175) / 4 = 169$  bo'ladi. Ushbu imkoniyatlar bilan ular keyingi turnirni boshlashadi va hakoza.

Bundan tashqari, saralash turnirlari uchun maxsus qoidalar mavjud bo'lib, unda ba'zi futbolchilar asl Ingo koeffitsientiga ega emaslar; har bir ishtirokchi o'z shaxsiy turnirini o'tkazadigan Shveytsariya tizimi bo'yicha saralash turnirlari uchun; ikki raqib o'rtasidagi o'yinlar uchun va nihoyat, qisqa turnirlarda yoki yosh yigitlarga va tez rivojlanib borayotgan shaxmatchilarga nisbatan (ba'zan kuchi tez pasayib ketadigan faxriylarga) eski va yangi Ingo koeffitsientlari o'rtasidagi munosabatni o'zgartirish. Ingo koeffitsienti 50 dan ortiq farq qiladigan ishtirokchilar o'rtasidagi o'yinlar, agar koeffitsienti pastroq bo'lgan shaxmatchi durang o'ynasa yoki g'alaba qozonmasa, ko'rib chiqilmaydi. Ushbu chora-tadbirlar

Ingo tizimini deflyatsiyadan himoya qilishga yordam berdi (barcha koeffitsientlarning surunkali pastga siljishi).

### **1.6. O'zbekistonda shahmatning zamonaviy qoidalarini targ'ib etilishi**

XX-asrning 20-yillaridan O'zbekistonda shahmatning zamonaviy qoidalari keng targ'ib etilishi bu sport turining rivojlanishiga turtki berdi. 1972-yilda Dalvarzintepa (Surxondaryo)da olib borilgan arxeologik qazilmalar vaqtida Kushon davri I-II asrlarga oid shaxmat donalari 1977-yilda Afrosiyob (Samarqand)da o'tkazilgan tadqiqotlar chog'ida VII-VIII asrlarga taalluqli 7 ta shaxmat donasi topilgan.

IX-asrda yashagan arab olimi va shatranjchisi al-Adliyning yozishicha, shatranjdagi inson tafakkurini cheklagan shashxoldagi xollarning tushishiga qarab yurish shashxolning bekor qilinishi va bu o'yinning rivojlanishida O'rta Osiyo xalqlari muhim rol o'ynagan. Abu Rayhon Beruniyning "Xindiston" Abdurazzoq Samarqandiyning "Matlai sa'dayn va majmai bahrayn, Alisher Navoiyning "Majolis unnafois", "Lison uttayr", Zahiriddin Muhammad Boburning "Boburnoma" va boshqalar tarixiy asarlarda shaxmat (shatranj)ga oid qimmatli ma'lumotlar bor. Amir Temur davrida quchli shatranjchilar Samarqandda to'planishgan. Tabrizlik Ali ash-Shatranjiy (Oloviddin at-Tabriziy) Samarqandda o'tkazilgan musobaqalarda g'olib chiqqan. Shatranj haqida kitob yozib, unga o'zining va XIV-asrgacha O'rta Osiyoda yashagan ko'plab oliya (grossmeyster)larning mansubalarini kiritgan. Amir Temurning o'zi bilan ham shatranj o'ynab turgan. Toshkent, Samarqand, Qo'qon va boshqa shaharlarda shaxmat to'garaklari ochildi. Azmiddin Xo'jaev, Sergey Freyman, Po'lat Saidxonov, Zokir Xo'jaev 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. XX asrning 50-yillaridan boshlab Mamajon Muhitdinov, Ulug'bek Elbekov, Sergey Pinchuk, Roman Kim, Alla Mkrtyan 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 televideniesida shaxmat ko'rsatuvi ochildi, shaxmatga oid kitoblarni nashr etish yo'lga qo'yildi. Isaak Birbrager, Yefim Ruxlis kabi shaxmat kompozitorlari turli tanlovlarda g'olib chiqishdi. Georgiy Borisenkoga shaxmatni xat orqali o'ynash bo'yicha xalqaro grossmeyster unvoni berildi. Georgiy Agzamov esa O'zbekistondan yetishib chiqqan 1-xalqaro grossmeyster bo'ldi (1984).



**Georgiy Agzamov**

Georgiy Tojievich Agzamov (1954-yil, 6-sentabr, Toshkent viloyati Olmaliq shahri) – sovet shaxmatchisi, xalqaro grossmeyster (1984) va Markaziy Osiyoning grossmeyster asoschisi. O'zbekistonlik jarroh Tojixon Agzamov oilasida Vyacheslav, Valeriy va Georgiy ismli uchta o'g'il tug'ildi. Va ularning hammasi otasining shaxmatga bo'lgan mehrini meros qilib olishgan. Ammo ularning eng kichigi Georgiy boshqalarga qaraganda qobiliyatli bo'lib chiqdi. U 11 yoshida tug'ilgan shahri Olmaliqning kattalar o'rtasida chempioni bo'ldi. Uning o'yin-kulgi kombinatsiyali qo'l yozuvi va ko'p figurali pozitsiyalarda kurashish moyilligi bilan ajralib turardi. Yigit himoyada g'ayrioddiy o'jar edi. U doimo faqat g'alabaga intilardi. 19 yoshida Georgiy master bo'ldi. Tez orada ikki akasi xam bu unvonga sazovor bo'lishdi. Ammo Agzamovlar sulolasining faqat bitta vakili keyingi grossmeyster bosqichiga chiqishga muvaffaq bo'ldi. Georgiy institutni tugatgandan so'ng ingliz tili va adabiyotini o'rgangan u

ko'proq vaqtini amaliy o'yinlarga bag'ishladi, uning sirlarini chuqurroq tushunishga intildi. Endi yuqori darajali shaxmatchilar bilan uchrashish imkoniyati mavjud. Sobiq Ittifoq xalqlari spartakiadasida birinchi (1981), O'zbekiston terma jamoasini boshqarib, sobiq jahon chempionlari M. Tal, T. Petrosyan, B. Spasskiy, grossmeysterlar Polugaevskiy va Taymanov bilan o'ynagan. 9 balldan 4,5 ochko to'plab, men qozonlarni yoqadigan xudolar emasligiga amin bo'ldim, dedi o'ziga ishongan Agzamov. Sobiq Ittifoq chempionatidagi muvaffaqiyatli chiqishidan so'ng (1981), u grossmeyster Belyavskiy bilan 6-7 o'rinlarni bo'lishdi, so'ngra xalqaro turnirlarda bir qator yorqin g'alabalar. Ikki yil davomida Georgiy 6 ta yirik xalqaro turnirda g'olib chiqdi, jumladan Belgrad (1982), Vrsac (1983), Sochi (1984). Ularda u grossmeysterlik normasini besh marta bajargan. Bu eng yuqori unvon unga FIDE Kongressining Salonikida (1984) berilgan. Georgi shaxmatning jadal rivojlanishini quyidagicha izohladi: men bu o'yinni shunchaki yaxshi ko'raman, demakki, mening hayotimda, men eslaganimcha, taxtada to'liq fidoyilik bilan ishlashga dangasa bo'lmaganman. Agzamovning hayoti 1986-yil 27-avgustda fojiali tarzda vafot etdi. Sevastopol yaqinida qorong'ida yurib, qoqilib daraga tushib ketdi. U 32 yoshda edi, O'zbekiston shaxmat federatsiyasi Georgi Agzamov xotirasiga bag'ishlangan turnirlarni o'tkazib kelmoqda.



**Nodirbek Abdusattorov**

O'zbekistonlik Nodirbek Abdusattorov Polsha poytaxti Varshavada shaxmatning rapid yo'nalishi (tezkor shaxmat) bo'yicha jahon chempionatida g'olib bo'ldi.

17 yoshli shaxmatchi Abdusattorov dastlab sensatsion ravishda amaldagi jahon chempioni Magnus Karlsenni mag'lubiyatga uchratdi va uni yaqqol yetakchilik imkoniyatidan mahrum etdi.

Keyingi turlarda Vladimir Fedoseyev, Gukesh Dommaraju, Yan-Kshishtof Duda kabi

shaxmatchilarga qarshi dramatik bahslarda durang qayd etildi.

13ta partiyadan so‘ng Abdusattorov, Yan Nepomnyashiy, Magnus Karlsen va Fabiano Karuana bir xil - 9,5 ochko to‘pladi.

Qo‘shimcha natijalarga ko‘ra, g‘oliblik Abdusattorov va rossiyalik Nepomnyashiy o‘rtasidagi tay-brekda aniqlanadigan bo‘ldi. Dastlabki partiyada kuchlar teng keldi, keyingi partiyada Nodirbek g‘alaba qozonib (1,5-0,5), jahon chempioniga aylandi.

Mukofot jamg‘armasi 1 mln dollar bo‘lgan turnirda (rapid va blits) g‘olib shaxmatchi 60 ming dollarni qo‘lga kiritadi.

Abdusattorov 13 tur davomida Fabiano Karuana, Levon Aronyan, Radoslav Voytashek, Boris Gelfand va Magnus Karlsenni (jahon chempioni) mag‘lub etgan, Yan Nepomnyashiy, Aleksandr Grishuk, Vladimir Fedoseyev, Gukesh Dommaraju, Yan-Kshishtof Duda bilan durang o‘ynagandi. U rapid yo‘nalishida jahon chempioni bo‘lgan eng yosh shaxmatchi sifatida tarixga kirdi (4-jadval).

#### 4-jadval

#### Tezkor shaxmat bo‘yicha jahon chempionlari

T/r	Yil	Ismi va familiyasi	Davlat
1	1988	Anotoliy Karpov	 Sobiq Ittifoq
2	2001	Garri Kasparov	 Rossiya
3	2003	Vishvanatan Anand	 Xindiston
4	2009	Levon Aronyan	 Armeniya
5	2010	Gata Kamskiy	 AQSH
6	2012	Sergey Karyakin	 Rossiya
7	2013	Shaxriyor Mamed‘yarov	 Azarbayjon
8	2014	Magnus Karlsen	 Norvegiya
9	2015	Magnus Karlsen	 Norvegiya
10	2016	Vasiliy Ivanchuk	 Ukraina
11	2017	Vishvanatan Anand	 Xindiston
12	2018	Daniil Dubov	 Rossiya
13	2019	Magnus Karlsen	 Norvegiya
14	2021	Nodirbek Abdusattorov	 O‘zbekiston

## **Nazorat savollari**

1. Shaxmatning vatani qaysi davlat hisoblanadi?
2. Qadimda Yevropada yozilgan birinchi shaxmat kitobi?
3. Birinchi shaxmat reytinglari?
4. Qachon birinchi rasmiy Jahon chempionati o'yini bo'lib o'tdi?
5. Zamonaviy shaxmatning rivojlanishi?



## **II BOB. BOSHLANG'ICH MAKTAB O'QUVCHILARIDA XOTIRA VA FIKRLASHNING RIVOJLANISHI**

### **2.1. Bolalarni intellektual rivojlanishida shaxmatning ahamiyati**

Bolalarning intellektual rivojlanishi asosan maktabda sodir bo'ladi. Aksariyat xollarda bolalarni tizimli tarbiyalash 5-7 yoshdan boshlanishi bejiz emas. Bu yosh, J. Piagetning fikriga ko'ra, operatsiyadan oldingi fikrlashdan aniq operatsiyalar darajasida fikrlashga o'tishni belgilaydi. Bolalar jismoniy muhitni faol o'rganish, o'zlariga savollar berish asosan ularga mustaqil ravishda javob topish jarayonida tafakkurning yanada murakkab va nozik shakliga ega bo'ladilar. Operatsiyadan oldingi bosqichning oxiriga kelib, bolalarning tafakkuri qayta tiklanadigan, moslashuvchan va murakkab bo'ladi. Bolalar sabab-oqibat munosabatlarini o'rnatishga qodir, ayniqsa, agar ma'lum bir ob'ekt ularning oldida bo'lsa va unda sodir bo'layotgan o'zgarishlarni bevosita kuzatish mumkin bo'lsa, ular xulosa chiqarish usullaridan foydalana oladilar va o'xshash ob'ektlar orasidagi farqlarni o'lchash mumkinligini tushunadilar. Muayyan operatsiyalar darajasiga etgan bolalar o'zlari yashayotgan dunyo haqida nazariy fikr yurita oladilar. Ular yaqin kelajakda nima bo'lishi mumkinligi haqida o'ylashadi va eng ko'p bo'lgan voqealarni taxmin qilishadi; muayyan shartlar haqida taxminlar qiling va keyin ularning taxminlarini sinab ko'ring. Bolalarning nazariya qilish qobiliyati faqat kuzatilishi va tekshirilishi mumkin bo'lgan aniq ob'ektlar va ijtimoiy munosabatlarga taalluqlidir. Bolalar odatda 11-12 yoshda sodir bo'ladigan rasmiy operatsiyalar bosqichiga etgunga qadar mavhum tushunchalar, niyatlar yoki munosabatlar haqida nazariya qurmaydilar.

J. Piagetning fikriga ko'ra, operatsiyadan oldingi bolaning aqliy tuzilmalarini o'ziga xos operatsiyalar bosqichiga xos bo'lganlarga aylantirish intellektual o'sishning uchta muhim yo'nalishi bo'yicha taraqqiyot bilan birga keladi: konservatsiya, tasniflash va ketma-ketlik tranzitivlik.

J. Piaget tabiatni saqlashni maktab o'quvchilarining intellektual harakatlarining markaziy atributi deb hisoblaydi. Ushbu turdagi kompetentsiya

bolaning ma'lum transformatsiyalar ostida ob'ektlarning ba'zi asosiy xususiyatlari o'zgarishini tushunishini anglatadi.

J. Piagetning fikricha, konservatsiya bola kompetentsiyasining asosiy tarkibiy qismidir, chunki u o'zgaruvchan va noto'g'ri ko'rinadigan muhitda naqshlarni ko'rish imkonini beradi. Saqlash bolaga dunyoda sezayotgan o'zgarishlarni e'tiborsiz qoldirishga va ularning orqasida yashiringan miqdorning uzluksizligini yoki o'zgarishini farqlashga imkon beradi. Shunday qilib, bola tashqi ko'rinish va haqiqatni ajrata oladi.

J. Piaget bolaning o'ziga xos operatsiyalar tizimini (ba'zan guruhlash deb ataladi) o'zlashtirish pozitsiyasini ilgari surdi. Operatsiya - bu interyerlashtirilgan qayta tiklanadigan transformatsiya sifatida belgilangan sxemaning o'ziga xos turi. Operatsiya bolaning nafaqat haqiqiy xatti-harakatlarida, balki uning boshida ham harakatlarni amalga oshirishi (ya'ni, ularni tasavvur qilish) ma'nosida ichkilashtirilgan. Amaliyot transformatsiyadir, chunki u ob'ektni bir holatdan ikkinchi holatga o'tkazadi. Operatsiya orqaga qaytariladi, chunki har qanday o'zgarishlarni aqliy ravishda bekor qilish va ob'ektni asl holatiga qaytarish mumkin.

Tasniflash. Bu ob'ektlar guruhlarini tasniflash qobiliyatidir. Piaget uchun tasnifni muvaffaqiyatli o'zlashtirish nafaqat ma'lum kichik sinflarning mavjudligini anglash, balki kichik sinflar uchinchi sinfni tashkil etishini va bu sinfni yana ikkita kichik sinfga bo'lish mumkinligini to'liq tushunishni anglatadi. Seriyalashtirish- tranzitivlik (tranzitivlik-sezuvchanlik).

**Seriyalashtirish** - elementlar to'plamini ular orasidagi bog'lanishga muvofiq tartibga solish qobiliyati. Tranzitivlik ketma-ketlashtirish qobiliyati bilan bog'liq va haqiqatda tasvirlangan ob'ektlar (A, B, C, D) bo'yicha muammoni hal qilishdan iborat.  $A = B$ ,  $B > C$ ,  $C > D$  ekanligini aniqlash orqali B va D o'rtasidagi munosabatni o'rnatish kerak. Muayyan operatsiyalar bosqichidagi bolalar odatda  $B > D$  degan o'tish davri xulosasini chiqarish orqali bu vazifani engishadi.

Piaget shuni ko'rsatdiki, bu yoshdagi tushunchalar va umuman fikrlashning eng xarakterli xususiyati bolaning o'z-o'zidan va avtomatik ravishda to'g'ri

foydalanishi mumkin bo'lgan munosabatlarni anglay olmasligi, agar bu undan alohida xabardorlikni talab qilmasa. O'z fikrini anglashga xalaqit beradigan narsa bu bolalarcha egosentrizmdir (egosentrizm - bu o'z nuqtai nazaridan boshqa nuqtai nazarlarni hisobga olish).

Intellektual rivojlanishning ushbu bosqichining muhim xususiyati - bu ichki tasvirlarni boshqarish qobiliyati, masalan, bolalarda ichki tasvirlarni o'zgartirish orqali oldindan bilish qobiliyatining paydo bo'lishi. Bolaning kelajakdagi voqealarning turli senariylarini aqliy takrorlash qobiliyatini shakllantirish nimani anglatadi? Bolaning rivojlanish bosqichlarida o'zgarishlarni tezlashtirish mumkinmi, degan savolga Piaget shunday javob berdi: agar bu mumkin bo'lsa ham, rivojlanishning bunday tezlashuvining qiymati juda shubhali. Uning ta'kidlashicha, bosqichlarni tezlashtirish emas, balki har bir bolani o'sishining har bir bosqichiga mos keladigan etarli miqdordagi o'quv materiallari bilan ta'minlash, intellektning bir nechta sohalari kam rivojlangan bo'lib qolmasligi uchun.

Piagetning tadqiqotlari ham nazariy, ham eksperimental jihatdan tanqid qilindi. Biroq, Piaget tarafdorlari kognitiv rivojlanishni belgilovchi asosiy jarayonlar kutilganidan oldin sodir bo'lishini ta'kidlaydilar. Asosiy operatsion sxemalar va progressiv integratsiya va muvofiqlashtirishning asosiy ketma-ketligi bolaning kognitiv rivojlanishi uchun asos bo'lib qolmoqda.

L.S. Vygotskiyning fikricha, "ongning funktsional tuzilishining o'zgarishi aqliy rivojlanishning butun jarayonining asosiy va markaziy mazmunidir. Maktab yoshidagi diqqat markazida diqqat va xotiraning quyi funktsiyalaridan ixtiyoriy diqqat va mantiqiy xotiraning yuqori funktsiyalariga o'tish xabardorlik va o'zboshimchalik. V.V.Davydov va D.B.Elkoninning aqliy rivojlanishi davriyligiga ko'ra, bu A.N. Leontyevning etakchi faoliyat turi kontseptsiyasiga asoslanadi.

Leontyevning so'zlariga ko'ra, ta'lim faoliyati yosh bolalar uchun etakchi bo'ladi. Uning asosida «nazariy ong va tafakkur vujudga keladi, tegishli qobiliyatlar rivojlanadi (fikrlash, tahlil qilish, aqliy rejalashtirish); Bu yoshda bolalarda o'rganish ehtiyojlari va motivlari ham rivojlanadi ". O'quv faoliyati

jarayonida uni amalga oshirish, tahlil qilish, aks ettirish va rejalashtirishning zarur vositasi sifatida shakllanishi kichik o'quvchiga atrofdagi voqelikni ko'proq bilvosita aks ettirishni ta'minlaydigan maxsus aqliy harakatlarga aylanadi.

Fikrlash uchta asosiy shaklga ega: vizual-samarali, vizual va og'zaki-diskursiv. Maktabgacha yoshdagi bolalar bilan solishtirganda, kichik maktab o'quvchilari, tahlilning shakllanishi tufayli fikrlash mazmunini o'zgartiradilar - endi bola ob'ektlar va hodisalardagi muhim aloqalar va munosabatlarni ajratib ko'rsatishi mumkin. Kichik maktab o'quvchilarida rejalashtirishni shakllantirish jarayonida bu yoshdagi bolalar nafaqat haqiqiy narsalar bilan, balki ularning tasvirlari bilan ham ishlashda muhim aloqalar va munosabatlarni ajrata boshlaydilar. Refleksiya ta'sirida o'quvchilar og'zaki-diskursiv fikrlashni o'zlashtiradilar: o'z harakatlarining ichki asoslariga tayanib, ular tashqi ko'rinishdagi turli muammolarni hal qilishda umumiy tarzda harakat qilishlari mumkin.

Tasavvur insonning oqibatlarini oldindan ko'ra bilishi bilan bog'liq: ularning harakatlari, ob'ektlarning turli xil o'zgarishlari, harakatlarning maqsadlari va ularga erishish yo'llarini belgilash. Shunday qilib, nazariy tahlil asosida kichik maktab o'quvchilari nafaqat mavzulardagi individual o'zgarishlarni, balki ushbu o'zgarishlarning umumiy yo'nalishini ham oldindan ko'ra boshlaydilar. Shu bilan birga, rejalashtirish ta'sirida bo'lgan tasavvur o'quvchilarga har qanday natijaga erishishning mumkin bo'lgan usullarining sxematik tasvirlarini yaratishga imkon beradi.

Boshlang'ich maktab o'quvchilarining ta'lim faoliyatida shakllanadigan aqliy neoplazmalar fikrlash jarayonlarning rivojlanishi, ularning mazmuni va shaklidagi sifat o'zgarishlarining asosi hisoblanadi. Nazariy tahlil tufayli bolalar murakkab fikrlash faoliyat jarayonida ob'ektlarning muhim munosabatlariga tayanadilar. Ma'noli aks ettirish ta'siri ostida bu fikrlash faoliyati bolaning o'zi tomonidan boshqariladi. Rejalashtirishni shakllantirish jarayonida bolalarning fikrlash faoliyati vositachilikka aylanadi ya'ni turli xil belgilar va belgilardan foydalanish bilan bog'liq. V.I. Slobodchikov va G.A. Tsukermanning fikricha,

D.B Elkoninning aqliy rivojlanishini davriylashtirish davrida "prognoz qilinadigan etakchi faoliyat", rejalashtirilgan "aqliy neoplazmalar va ma'lum bir yosh oralig'ida aqliy rivojlanishning haqiqiy darajasi o'rtasida katta tafovut mavjud".

V.V. Davydov rahbarligida olib borilgan maktab o'quvchilarining tafakkurini rivojlantirish bo'yicha tadqiqotlar, bola tomonidan o'zlashtirilgan nazariy umumlashmalarning muhim rolini ko'rsatdi. Ma'lum bir mazmun va o'qitish usullari bilan, allaqachon boshlang'ich sinf o'quvchilarida, bolalarga nazariy xarakterdagi matematik va ongli bilimlarni muvaffaqiyatli o'zlashtirishga imkon beradigan fikrlash imkoniyatlari topiladi. Ularning nazariy tafakkuriga va voqelikka nazariy munosabatiga nima asos bo'ladi. Biroq, N.S. Leitesning fikricha, yosh o'quvchilarning aqliy etukligini oshirib yubormaslik va bolaning ongining o'ziga xos xususiyatlarini unutish kerak. "Tafakkurning mavhum shakllarini erta rivojlantirishga qaratilgan o'rganish ham istalmagan oqibatlariga olib kelishi mumkin, chunki agar bolada faktik bilim va vizual tasavvurlar bo'lmasa, bo'sh fikrlash xavfi bo'lishi mumkin". Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun nazariy tayyorgarlikning boshlanishi bilan bir qatorda bilishning konkretligi va obrazlilik ham muhim ahamiyatga ega. Psixikani boyitish uchun bu yoshdagi bolalarga xos bo'lgan yorqin tasavvur va emotsionallikdan (Emotsional-ekspressivlik his-tuyg'u, munosabat ifodalash demakdir) foydalanish muhimdir.

O.K. Tixomirov ta'kidlaganidek, "Hozirgi vaqtda bolada uning tafakkurining ma'lum xususiyatlarini tezroq, maqsadli shakllantirish imkoniyati isbotlangan, ammo bu imkoniyatlardan foydalanish zarurati va maqsadga muvofiqligi haqida doimo savol tug'iladi. Vizual-majoziy fikrlash, umumlashtirishlar kattalar hayotida muhim rol o'ynaydi, ular nafaqat og'zaki-mantiqiy, nazariy fikrlash bilan "almashtirish" uchun, imkon qadar tezroq o'tishi kerak bo'lgan vaqtinchalik bosqichdir. A.V. Zaporjets shunday yozgan edi: "Atrof-muhitni bevosita idrok etishi va vizual-majoziy tafakkuri bolaligida to'g'ri shakllanmagan odamning ongi keyinchalik bir tomonlama rivojlanishni olishi, aniq voqelikdan ajralgan o'ta mavhum xarakterga ega bo'lishi mumkin". Shuningdek, u pedagogik jarayonni qayta qurish jarayonida o'qitish va ta'lim dasturlarini

takomillashtirish bilan "nafaqat ma'lum yoshdagi bola intensiv mashg'ulotlar bilan nimaga erisha olishini, balki jismoniy va nevropsixologik xislatlarni ham ta'minlash kerakligini ta'kidladi.

Boshlang'ich maktab yoshidagi tafakkurning asosiy turi obrazli tafakkurdir. Kichik o'quvchi mantiqiy fikrlashi mumkin, ammo bu yosh vizualizatsiyaga asoslangan o'rganishga sezgir. Dastlab mantiqiy fikrlashni rivojlantirishga qaratilgan maktab ta'limi sharoitida tavsiya etilgan tarzda aqliy rivojlanishga tayyor bo'lmagan bolalar paydo bo'ladi. Ularda vizual-majoziy fikrlash ustunlik qilishi mumkin, ular muammoli vaziyatlarni hal qilish uchun majoziy yordamga muhtoj. Bolalar rivojlanishining shunga o'xshash turi N.S. Leites va uning nafaqat salbiy tomoni borligini, balki ijodkorlik uchun imkoniyatlar ham borligini ko'rsatdi. "Tasvirlar bilan ishlashni o'ylash ob'ektlarni turli xil ko'rinishlari, haqiqiy aloqalari va munosabatlaridagi bilimlarni beradi, ularni dinamik ravishda o'zgartirishga imkon beradi". Shuning uchun, I.S. Yakimanskayaning ta'kidlashicha, majoziy fikrlashni rivojlantirishga o'quv jarayonida og'zaki va suhbatga kam e'tibor berilishi kerak. Vizual-majoziy fikrlashni rivojlantirishning asosiy yo'nalishi ob'ektlar va ularning qismlari tasvirlari bilan ishlash qobiliyatidir. Bunday operatsiya uchun asos bolalarning bu tasvirlarni o'zboshimchalik bilan amalga oshirish qobiliyatidir. "Tasvirlar keyin qurilish yoki diagrammada gavdalanadi. Tasvirlar bilan ishlash texnikasi shakllantirilmoqda. Ulardan eng qiyini, berilgan shartlarni aks ettiruvchi asl tasvirlardan sezilarli darajada farq qiladigan yangi tasvirlarni yaratish qobiliyatidadir.

O'qitishda turli model va sxemalardan keng foydalanish, ob'ektlar va ularning tasvirlari bilan harakatlarni o'quv jarayoniga faol kiritish nafaqat o'quv materialini yaxshiroq o'zlashtirishni ta'minlaydi, balki keyingi muvaffaqiyatli o'rganish uchun tasviriy fikrlashni rivojlantirishga yordam beradi va shu bilan asos yaratadi. Agar J. Piaget obrazli fikrlashning erishilgan darajasini faqat operator intellektiga o'tishning zaruriy sharti deb hisoblagan bo'lsa, unda A.V. Zaporjets kattalar ijodiy faoliyatining eng yuqori shakllari uchun asos bo'lib xizmat

qiladigan vizual-majoziy fikrlashning doimiy qiymatini ko'rsatadi. I.S. Yakimanskaya maktab o'quvchilarining obrazli (xayoliy) tafakkurining rivojlanishini o'rgangan. Xayoliy fikrlashni rivojlantirishning quyidagi muhim nuqtalari aniqlandi: uch o'lchovli makondan ikki o'lchovli xayolga o'tish va aksincha, vizual tasvirlardan an'anaviy belgilarga o'tish va aksincha, qat'iy mos yozuvlar nuqtasidan o'tish (koordinatalar) erkin harakatlanuvchi mos yozuvlar nuqtasi bo'lgan tizimga.

Xotiraning rivojlanishi bolaning umumiy rivojlanishi bilan bog'liq holda sodir bo'ladi. Kichkintoy xotirasidan kattalarga o'tish biologik rivojlanish (gippokamp, izlarni birlashtirishda ishtirok etadigan miya tuzilmalari tug'ilgandan keyin bir yoki ikki yil o'tgach etuk bo'ladi) va fikrning rivojlanish (nutq rivojlanishi, maktabda o'qishning boshlanishi va boshqalar) natijasida sodir bo'ladi). Bu tajribalarni tashkil qilishning yangi usullarini yaratadi. Sensor tajribani boyitish, nutqda bu tajribani umumlashtirish va mustahkamlash jarayonida bolalar xotirasi tobora barqaror va mustahkam bo'ladi. Boshlang'ich maktab yoshidagi bolalarda obrazli xotira ustunlik qiladi. Tasviriy xotira narsa va hodisalarning hissiy tasvirlarini, ularning xossalarni va ular o'rtasidagi vizual tarzda berilgan aloqalarni va munosabatlarni yodlash va takrorlash bilan bog'liq. Xotira tasvirlari turli darajadagi murakkablikka ega bo'lishi mumkin: ma'lum bir mavhum tarkibni aniqlash mumkin bo'lgan yagona ob'ektlarning tasvirlari va umumlashtirilgan tasvirlar. Majoziy xotira miqdori cheksizdir. Tasvirlar so'zlarga qaraganda ko'proq assotsiativ kuchga ega. R. Shepard, keyin esa L. Standing murakkab vizual materialni tanib olishning ajoyib imkoniyatlarini kashf etdilar. Bir necha ming rasmning bitta taqdimotidan so'ng, kuzatuvchilar taxminan 90% ni to'g'ri aniqlashlari mumkin. V.P. Zinchenko vizual tasvirlarni tavsiflovchi, "haqiqatni aks ettirishning sub'ektiv-amaliy va hissiy-ob'ektiv shakllarida mavjud bo'lgan ulkan ma'lumotlar, fikrlash, ijodiy salohiyatni hisobga olmasdan, ma'lumotni qabul qilish va qayta ishlash jarayonlarini o'rganishga olib kelishi mumkin", deb hisoblaydi.

Idrok etish va axborotni qayta ishlashda shaxsning real imkoniyatlarini keskin kam baholab berish. Inson idrokning "o'tkazish qobiliyatini" oshirish uchun chinakam tunganmas zaxiraga ega. Gap shundaki, bu zaxiralardan to'g'ri foydalanish kerak. Fikrlash jarayonlarning zaif tomonlari uchun emas, balki kuchli tomonlari uchun mo'ljallangan tashqi faoliyat vositalarini yaratish ". L.S. Vygotskiy xotira tasvirlarining asosiy shakllarini ketma-ket tasvirlar va ko'rgazmalilik tasvirlariga ajratadi. Ular orasidagi o'rta joyni xayoliy tasvirlar yoki amaliy tasvirlarga belgilaydi.

Hozirgi vaqtda eydetizm (Eydetizm (yun. - ko'rinish, obraz) ob'ektlarning his-tuyg'ulariga ta'siri tugaganidan keyin jonli vizual tasvirlarni saqlab qolishda ifodalangan majoziy xotiraning bir turi sifatida qaraladi. Eydetizm bilan kasallangan odam o'zi qabul qilgan narsalarni xotirada ko'paytirmaydi, balki ularni xuddi shunday ko'rishni davom ettiradi. V. Jeymsning majoziy ifodasiga ko'ra, eydetik xotira bilan "miya qotgan sifatida qabul qiladi, lekin uni marmar kabi ushlab turadi". 1911-yilda nemis professori E.Yensh bu hodisani o'rganayotgan edi. U Marburg maktablari bolalari orasida eydetizmning paydo bo'lish chastotasini o'rgandi - eydetik xotira o'smirlarning 60% topilgan. Yigitlar do'stona munosabatda bo'lgan, darsda ko'rgazmali qurollardan foydalangan sinflarda yaqqol eydetika bor edi. Analitik fikrlash usullari ustunlik qiladigan, olalarni "kichkina kattalar" qiladigan sinflarda eydetika kam edi. Keyinchalik E.Yensh eydetizm normal bola rivojlanishining tabiiy bosqichi bo'lib, ko'proq o'smirlarda aniq namoyon bo'ladi degan xulosaga keldi.

Zamonaviy tadqiqotlar eydetik tasvirlarning tarqalishiga shubha uyg'otmoqda. Ehtimol, bu eydetik hodisaning tushunib bo'lmaydigan tabiati va tadqiqotchilarning turli metodologik yondashuvlari bilan bog'liqdir. Verner tasviriy tasavvur bolalik davrida shunchalik keng tarqalganligini ta'kidladiki, ko'p bolalar eydetik tasavvurga ega bo'lib, odatda fotografik xotira deb ataladi. Eidetik tasavvurning kuchli shakllari kam sonli bolalarda tez-tez uchraydi, garchi ba'zi bolalarda bunday tasavvurning qandaydir ko'rinishi bo'lsa-da, bu kattalarda juda kam uchraydi. L.S. Vygotskiy shuningdek, eydetizmni bolalarning normal



rivojlanishining tabiiy bosqichi sifatida ko'radi. Uning fikricha, bo'linmagan shakldagi eydetik obrazlar kelajakdagi uchta mustaqil funksiyaning: xotira, tasavvur va tafakkurning boshlanishini o'z ichiga oladi va uch jarayon o'rtasida aniq chegara chizish mumkin emas. Eydetik xotira barcha obrazli, konkret fikrlash asosida yotadi. Eydetik ko'rinishlar 11-12 yoshda maksimal darajaga etadi. 15-16 yoshda o'tish davri boshlanishi bilan vizual tasvirlar yo'qola boshlaydi. L.S. Vygotskiy eydetik tadqiqot pedagogik ahamiyatga ega deb hisoblaydi. Uning fikricha, barcha mashg'ulotlarni bilimlarni mantiqiy o'zlashtirish jarayoniga qurish mumkin emas, yosh xususiyatlarini hisobga olish, bolaning xotirasi, tafakkuri va tasavvurining eydetik shaklini hisobga olish kerak.

Boshlang'ich maktab yoshida tasviriy xotiraning yanada rivojlanishi bilan bir qatorda, og'zaki-mantiqiy xotira jadal rivojlanmoqda. Majoziy xotiradan og'zaki-mantiqiy xotiraga o'tish ma'lum darajada inson xotirasi rivojlanishining haqiqiy manzarasini tavsiflaydi. O'quv faoliyati ta'siri ostida materialni xotirada aks ettirish shakllarida sezilarli o'zgarishlar ro'y beradi. Dastlab maktabgacha yoshdagi bolalar kabi o'ziga xos xususiyatga ega. Ammo o'quv faoliyatining mazmuni o'quvchilarning xotirasida tobora ko'proq mavhum tushunchalarni saqlab qolish qobiliyatiga olib keladi. Va bu ixtiyoriy va ixtiyorsiz xotiraga ham tegishli. Vizual fikrlashdan mavhumba (tushunchalarda) o'tish natijasida xotirada sezilarli o'zgarishlar ro'y beradi: mantiqiy xotira paydo bo'ladi, uning paydo bo'lishi uchun boshlang'ich maktabda allaqachon etarli shartlar mavjud. Maktabga kirgan bolalar allaqachon nisbatan fikrlash rivojlangan va tushunish shakllariga ega. Biroq, fikrlash va tushunish jarayonlari asosan ixtiyoriy, lekin hali ham nazoratsiz. Shunga qaramay bu jarayonlar maktab ta'limining boshidanoq o'quv materialini tashkil etishga yordam beradi.

Ixtiyorsiz xotira genetik jihatdan birlamchi hisoblanadi: uning shakllanishi ixtiyoriy xotira shakllanishidan oldin sodir bo'ladi. T.P. Zinchenkoning fikriga ko'ra, ixtiyoriy xotira odamlarning hayoti va faoliyatida katta o'rin egallaydi va bolalar tomonidan bilimlarni o'zlashtirish, ko'nikma va malakalarni shakllantirish

bilan bevosita bog'liqdir. Boshlang'ich maktab yoshida tizimli o'rganish sharoitida beixtiyor xotira tobora samarali bo'ladi.

Majburiy xotira imkoniyatlariga tayanib, uning ishlashi uchun zarur shart-sharoitlarni yaratib, kichik yoshdagi maktab o'quvchilari tomonidan etarlicha katta va murakkab bilimlarni o'zlashtirishni ta'minlash mumkin. Majburiy yodlash jarayonining tuzilishi yetarlicha o'rganilmagan. G.K. Sereda boshlang'ich sinflarda maktab o'quvchilarining o'quv faoliyatini o'rganib chiqdi, bu operatsiyalar tizimi haqida yaxlit tasavvurni shakllantirish, ularni amalga oshirish ixtiyoriy mnemonic (eslab qolish) effektini shakllantirishga olib keladi. U alohida, yakka-yakka harakatlarni shakllantirish emas, balki bu harakatlarning maxsus tashkiloti va tizimini yaratish kerak, degan xulosaga keladi. Bunday tizimning zaruriy sharti oldingi harakat natijasini keyingi harakatning maqsadiga erishish yo'li sifatida kiritishdir. Shu bilan birga, bu bosqichda ixtiyoriy xotiraning intensiv rivojlanishi kuzatiladi. A.N. Leontiev eksperimental ravishda ixtiyoriy vositali yodlashning genezisini (genesis - kelib chiqish, rivojlanish) ko'rsatdi. U inson xotirasini intellektuallashtirish jarayonini eksperimental o'rganishni P.I. Zinchenko, A.A. Smirnov va T.P. Zinchenkolar taklif qildilar. "Ular ta'sirchan munosabat va tafakkur va xotira o'rtasidagi o'zaro ta'sirni topdilar, shu bilan birga P.P. Blonskiy tomonidan ushbu muammoni nazariy o'rganishga tayandi. Turli xil o'quv vazifalari uchun ixtiyoriy yoki ixtiyorsiz xotiraga e'tibor qaratish kerakligi ko'rsatilgan.

Ixtiyoriy yodlash, ixtiyorsiz yodlashdan farqli o'laroq, o'z maqsadiga ko'ra ham, amalga oshirish usuliga ko'ra ham maxsus mnemonic (yunoncha *mnemonika* - eslab qolish san'ati) harakatdir. Beixtiyor yod olish sharoitida mnemonic effekt ham maqsadli harakat natijasidir, lekin bu yerda harakat maqsadining mazmuni, harakat predmeti keyinchalik takrorlanishi lozim bo'lgan ob'ekt obrazining haqiqiy qurilishidir. Har qanday materialni yodlashning eng muhim sharti uni tushunishdir. Materialni tushunishga asoslanmagan mexanik yodlashdan mazmunli yodlashning ulkan ustunligi aniqlandi. Qanchalik yaxshi

tushunsak, shunchalik ko'p eslaymiz. O'qitishda mexanik materialdan foydalanishdagi individual farqlar juda katta.

Materiallarni yodlash ko'pincha aqliy faolligi past bo'lgan o'quvchilar tomonidan tanlanadi, tushunish o'rniga yodlashni almashtiradi. Ma'nosini tushunmasdan mexanik yodlash xotira rivojlanishiga zarar keltiradi. Ma'noli yodlash ob'ektlarning eng muhim tomonlari munosabatlarini aks ettiruvchi umumlashtirilgan va tizimlashtirilgan senariyalarga asoslanadi. Yodlashda tushunishning rolini tadqiq qilgan birinchi rus psixologlaridan biri N.A. Ribnikov. Uning tajribalari shuni ko'rsatdiki, mazmunli yodlash mexanik yodlashdan 22 marta muvaffaqiyatliroqdir. Tushunishga asoslangan yodlashning afzalligi yodlash jarayonining barcha tomonlarida topiladi: yani uning to'liqligi, tezligi, aniqligi va kuchliligi. P.I. Zinchenkoning ta'kidlashicha, tushunish jarayonlari sifatida ixtiyoriy yodlash usullariga aylanishdan oldin, maxsus maqsadli kognitiv (kognitiv - xulq-atvor terapiyasi) harakatlar sifatida shakllanishi kerak. Tushunish jarayonlarini ixtiyoriy yodlashning mantiqiy usullariga aylantirishning zaruriy sharti ularni takomillashtirish va malakalarga yetkazishdir. Yodlangan materialni semantik (yun. *semantikos* - bildiruvchi, ifodalovchi) va mantiqiy qayta ishlash usullarini shakllantirish nafaqat xotira samaradorligini oshirish, balki uni rivojlantirishning asosiy vositasidir.

Kichik maktab yoshida ko'plab xotira qobiliyatlari sezilarli darajada rivojlangan. Bu vaqtda ko'pchilik bolalar ongli ravishda ma'lum bir materialni eslab qolish vazifasini qo'yishni boshlaydilar. Fikrlash va xotira jarayonlarini boshqarish qobiliyati taxminan 6 yoshda paydo bo'ladi va 8 yoshdan 10 yoshgacha to'liqroq namoyon bo'ladi. Misol uchun, to'rtinchi sinf o'quvchilarining aksariyati yodlash usuli sifatida tajribali muassalardan foydalanishlari mumkin bo'lsa, ikkinchi sinf o'quvchilari hali buni qila olmaydi. Biroq, bu usullar odatiy yoki tanish materialni yodlash uchun eng samarali hisoblanadi. O'quvchilarga o'quv materialini eslab qolishga yordam beradigan quyidagi xotirani boshqarish strategiyalari yoki usullari ma'lum.

1. Takrorlash. Avvaliga bolalar har bir yodlangan soʻzni oʻzlariga bir necha marta aytib, shunchaki takrorlaydilar. Taxminan 9 yoshida ular bir vaqtning oʻzida bir soʻzni takrorlash oʻrniga, soʻzlarni guruhlarda takrorlashni boshlaydilar.

2. Tashkilot. Yodlash strategiyasi sohasidagi yana bir muhim yutuq yodlangan materialni tartibga solish qobiliyatidir. Agar 2-3-sinf oʻquvchilari taqdim etilgan roʻyxatdagi soʻzlarning joylashuvining yaqinligiga qarab, oddiy assotsiatsiyalar yordamida soʻzlarni bogʻlashga moyil boʻlsa, katta yoshdagi bolalar umumiy xususiyatlarga koʻra soʻzlarni guruhlarga ajratadilar. Biroq, 9 yoshga toʻlgunga qadar, ular kamdan-kam hollarda bu strategiyani mustaqil ravishda qoʻllashadi.

3. Semantik (yun. semantikos - bildiruvchi, ifodalovchi) ishlov berish. Agar siz bolalar jummalarni va butun paragraflarni qanday yodlashlarini kuzatsangiz, ular nafaqat aslida aytilgan narsalarni, balki yodlangan iboradan mantiqiy xulosa chiqarishlarini ham eslab qolishlari maʼlum boʻladi. "Semantik ishlov berish" deb ataladigan bu faol jarayon xotirada saqlangan maʼlumotlarning "tahrirlanmagan" nusxasini oʻynatish oʻrniga, voqeani qayta tiklash uchun xulosa chiqarishdan foydalanishni oʻz ichiga oladi.

4. Aqliy obrazlarni yaratish. Bolalarga gʻayrioddiy materialni eslab qolishga oʻrgatish, ular asosida aqliy tasvirni yaratish mumkin. Katta yoshdagi bolalar uchun bunday tasvirlarni yaratish kichik bolalarga qaraganda osonroq va ularning tasvirlari yanada yorqinroq va yaxshi esda qoladi

5. Xotiradagi maʼlumotlarni qidirish. Koʻpincha, bolalar soʻzni talaffuz qilishga urinayotganda, ularning xotirasida saqlangan toʻgʻri harflarni qidiradilar. Ular soʻz qaysi harf bilan boshlanishini bilishlari mumkin, lekin baʼzida ular bir nechta imkoniyatlarni tekshirishlari kerak. Kattaroq bolalar xotirada maʼlumot topish uchun ushbu strategiyalarni yaxshiroq bilishadi.

6. Skriptlarni ("*skript*". bu maʼlumotlarni oʻrganib keyin oʻqiydigan ish dasturlari) yaratish. Doimiy takrorlanadigan hodisalarni saqlash uchun xotirani skriptlar toʻplami sifatida tashkil qilish mumkin. Qayta-qayta sodir boʻladigan voqea har safar alohida xotirada saqlanishi shart emas. U elementlarni oʻzgartirish

uchun "uyalar" bilan birga doimiy hodisalarning standart ketma-ketligi sifatida saqlanishi mumkin.

Biroq, tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, taxminan uchinchi sinfga qadar bolalar toifalarga bo'lingan narsalarni bir-biriga bog'liq bo'lmagan narsalarga qaraganda yaxshiroq takrorlamaydilar. E. Yushimura, B. Moeli va S. Shapiro o'z tajribasida o'n yoshli bolalarga bloklar bo'yicha va tasodifiy tartibda toifalangan ogohlantiruvchi bloklarni taqdim etdilar. Ular katta yoshdagi bolalar blokli taqdimotdan foyda ko'rishini aniqladilar, kichik bolalar esa yo'q. Boshqa tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, blokli taqdimot bilan kichik yoshdagi bolalar tomonidan elementlarning ko'payishi biroz yaxshilanadi, ammo umuman olganda, kichik yoshdagi bolalarni o'rganish natijalari shuni ko'rsatadiki, ular sezmaydilar yoki foydalanmaydilar (yoki ikkalasini ham) ularga taqdim etilgan materialning kategorik tuzilishi. Bundan tashqari, o'z holiga tashlab qo'yilgan yosh bolalar o'zboshimchalik bilan yodlashga yordam beradigan tashkiliy strategiyalarni o'ylab topmaydilar.

K. Liberti va P. Ornshteyn o'z tadqiqotida 4-sinf o'quvchilari va kattalarga alohida kartochkalarda chop etilgan 28 ta so'zni taqdim etdilar va ularni eslab qolishlari oson bo'lishi uchun kartalarni saralashni so'radilar. Kattalar odatda elementlarni semantik mezonlarga ko'ra guruhlariga bo'lishdi va bolalar semantik bog'lanishdan ko'ra ko'proq "yoqadi yoki yoqmaydi" tamoyiliga asoslanadi. P.I. Zinchenko va A.A. Smirnov o'z tadqiqotlari asosida ma'lum sharoitlarda mnemonik va kognitiv (tor ma'noda) vazifalar bir-biriga mos kelmasligi va bir-biriga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin degan xulosaga keldi. Yodlashga bo'lgan munosabat yangi materialni tushunishga xalaqit berishi mumkin, tushunishga bo'lgan munosabat va material bilan mantiqiy ishlashning ba'zi usullarini qo'llash esa yodlash unumdorligini sezilarli darajada kamaytirishi mumkin. Bu nomuvofiqlik, ayniqsa, boshlang'ich sinf o'quvchilariga xosdir.

O'rganish psixologiyasi shuni aniqladiki, takrorlash (boshlang'ich maktab yoshidagi bolalarni yodlashning asosiy usuli) bilimlarni o'zlashtirish va saqlab qolish uchun zaruriy shart emas. Asosiy e'tibor o'quv materialining predmet

mazmunini tahlil qilishga va bu mazmundagi o'quvchilar harakati shakllariga qaratildi. Bilimlarni assimilyatsiya qilish va saqlab qolishning muvaffaqiyati uchun eng muhim shartlar quyidagilar bo'lib chiqdi:

1) assimilyatsiya (lot. assimilatio – birikish, o'zlashtirish, o'xshatish) predmeti tuzilishiga mos keladigan harakat usulini tanlash;

2) o'quvchilarning tarbiyaviy harakatlarining muayyan shakllarini tashkil etish, mavzuga asoslangan amaliy va aqliy nazariy harakatlar rejalari o'rtasida o'zaro o'tishni yaratish.

Yodlash va takrorlash mexanizmini takrorlashda ko'radigan mavhum tasvirlash o'quv materialida ob'ekt bilan bog'liq harakatlarning shakllanishi tahliliga qarama-qarshi qo'yildi va esda saqlashning unumdorligi bevosita ta'lim faoliyatini tashkil etish bilan bog'liq edi.

P.I. Zinchenko va A.A. Smirnov kitoblarida, xotira va o'rganish, xotira va tushunishga bag'ishlangan maxsus bo'limlar mavjud. Bolalar xotirasini rivojlantirish uchun P.I. Zinchenko o'qituvchilarga tushunish jarayonlarini rivojlantirishni rag'batlantirishni va ayniqsa yodlash uchun to'plamni cheklashni tavsiya qiladi. Boshqacha qilib aytganda, o'quvchini, masalan, tasniflashni yodlash usuli sifatida ishlatishga o'rgatishdan oldin, uni mnemonik emas, balki kognitiv vazifalarni bajarish jarayonida tasniflashni o'rgatish kerak. Shunday qilib, umuman olganda, to'g'ridan-to'g'ri yo'ldan ixtiyoriy yodlashni majburiy "rivojlantirish" ga o'tish taklif etiladi, chunki u faqat mexanik (ya'ni ibtidoiy vositachilik) yodlash uchun qulay bo'lib chiqadi. Boshlang'ich maktabda, P.I. Zinchenko, matnlarni, shu jumladan she'riy narsalarni o'rganish uchun topshiriq berishning keng tarqalgan amaliyotidan voz kechish yaxshiroqdir. Yodlashning sifati emas, balki tushunishning to'liqligi va chuqurligi ishlab chiqilishi va baholanishi kerak. Aslida, bu vositalashtirilgan ixtiyoriy yodlashni shakllantirishning psixologik asosli usuli. Bundan kelib chiqadiki, maktabning vazifasi bolalarda qasddan tushunish, fikrlash, fikrlash qobiliyatlari va qobiliyatlarini rivojlantirishdir. Maktabning quyi sinflarida o'qish davomida bolalar o'zlarining rivojlanishida shunchalik tez oldinga siljiydilarki, birinchi sinf o'quvchilari va uchinchi va

to'rtinchi sinf o'quvchilari o'rtasida sezilarli bo'shliq paydo bo'ladi. Birinchi sinf o'quvchilarida va qisman ikkinchi sinf o'quvchilarida vizual-harakatli va vizual-majoziy fikrlash ustunlik qiladi, uchinchi va to'rtinchi sinf o'quvchilari ko'proq majoziy fikrlash va og'zaki-mantiqiy fikrlashga tayanadilar va uchta tekislikdagi muammolarni bir xil darajada muvaffaqiyatli hal qiladilar: amaliy, majoziy va og'zaki -mantiqiy (og'zaki).

Boshlang'ich maktab yoshidagi bolalarning aql-zakovatining kompleks rivojlanishi bir necha xil yo'nalishlarda boradi: nutqni fikrlash vositasi sifatida o'zlashtirish va faol foydalanish; fikrlashning barcha turlarini bir-biriga bog'lash va o'zaro boyitish ta'siri: vizual-samarali, vizual va og'zaki-mantiqiy; ikki bosqichdan iborat intellektual jarayonda izolyatsiya, izolyatsiya va nisbatan mustaqil rivojlanish: tayyorgarlik va ijro etuvchi. Muammoni hal etishning tayyorgarlik bosqichida uning shartlari tahlil qilinadi va reja tuziladi, ijro etuvchi bosqichda esa bu reja amalga amalga oshiriladi. Keyin natija shartlar va muammo bilan bog'lanadi. Bu sohalarning birinchisi bolalarda nutqni shakllantirish, undan turli muammolarni hal qilishda faol foydalanish bilan bog'liq. Bu yo'nalishdagi rivojlanish, agar bolani baland ovozda mulohaza yuritishga, fikrlash poezdini so'zlar bilan takrorlashga va olingan natijani nomlashga o'rgatilsa, muvaffaqiyatli bo'ladi. Rivojlanishning ikkinchi yo'nalishi, agar bolalarga ishlab chiqilgan amaliy harakatlarni va tasvirlar bilan ishlash qobiliyatini, tushunchalardan foydalanish, mantiqiy abstraktsiyalar darajasida fikr yuritish qobiliyatini talab qiladigan topshiriqlar berilsa, muvaffaqiyatli amalga oshiriladi. Agar ushbu jihatlardan birortasi yomon ifodalangan bo'lsa, bolaning intellektual rivojlanishi bir tomonlama jarayon sifatida davom etadi. Amaliy harakatlarning ustunligi bilan vizual-faol fikrlash asosan rivojlanadi, lekin majoziy va og'zaki-mantiqiy fikrlash orqada qolishi mumkin. Tasavvuriy fikrlash ustunlik qilganda, siz amaliy va nazariy aqlni rivojlantirishda kechikishlarni topishingiz mumkin. Faqatgina ovoz chiqarib fikr yuritish qobiliyatiga alohida e'tibor qaratilib, bolalar ko'pincha amaliy fikrlashda va tasavvur dunyosining qashshoqligidan orqada qoladilar. Bularning barchasi bolaning umumiy intellektual rivojlanishiga to'sqinlik qilishi mumkin.

O'quvlarning intellectual (intellectus - aql-idrok) rivojlanishiga hissa qo'shadigan o'quv jarayonining shartlari.

Rivojlanayotgan ta'lim muammosini ko'rib chiqqan holda, ko'plab tadqiqotchilar o'quvchilarning intellektual rivojlanishiga yordam beradigan o'quv jarayonining quyidagi shartlarini ta'kidlaydilar.

1. O'qitishda turli xil axborot kodlash tillaridan foydalanish va bir axborot kodlash tilidan ikkinchisiga tarjimalarni amalga oshirish. J. Brunner dunyoni sub'ektiv tasvirlashning uchta asosiy usuli mavjudligi haqida gapirdi: harakatlar, vizual tasvirlar va lingvistik belgilar shaklida. Axborotni kodlashning uchta usulining har biri - samarali, obrazli va ramziy - hodisalarni o'ziga xos tarzda aks ettiradi. Ularning har biri turli yoshdagi bolaning ruhiy hayotida kuchli iz qoldiradi.

Maktabga kirish dunyoni ko'rsatishning og'zaki-ramziy usulini rivojlantirishga kuchli turtki beradi, so'ngra til o'zining kategoriyalilik, ierarxiya, sabab, kombinatorlik, kontekstuallik va boshqalar kabi o'ziga xos xususiyatlari tufayli uni tubdan qayta quradi va boyitadi. samarali amaliy va majoziy o'quvchi tajribasi. "Muammo shundaki, an'anaviy ta'lim, so'zlarni (belgilarni, belgilarni) bola bilan intellektual muloqotning deyarli yagona vositasiga aylantiradi va shu bilan rivojlanish uchun bir xil darajada muhim bo'lgan dunyo haqidagi bilimlarni to'plashning yana ikkita usulining asosiy ahamiyatini e'tiborsiz qoldiradi. bolalarning intellektual imkoniyatlarini. harakat va obraz orqali. Shu bilan birga, bolaning samarali (va shuning uchun hissiy-sezgi), shuningdek vizual-fazoviy tajribasini bog'lamasdan va tegishli tarzda tashkil etmasdan, belgilar va belgilarni to'liq o'zlashtirish (shu jumladan tushunchalar mazmunini o'zlashtirish). qiyinlashadi. Til kodlari behuda ishlaydi, faqat bolaning dunyo haqidagi g'oyalarining sirt qatlamlariga ta'sir qiladi "

M.A. Kholodnaya, etuk intellekt tarkibida axborotni qayta ishlash bir vaqtning o'zida kamida uchta asosiy tajriba usullari tizimida sodir bo'lishini taxmin qiladi:

- belgi orqali (axborotni kodlashning og'zaki va nutq usuli);



- tasvir orqali (axborotni kodlashning vizual-fazoviy usuli); - taktil sezgilar ustunlik qiladigan hissiy taassurot orqali (ma'lumotni kodlashning sensorli-sensorli usuli)

L.M. Vecker, shuningdek, fikr ishi axborotni qayta ishlashning uchta "tillari" tomonidan ta'minlanishini bir necha bor ta'kidlaydi - ishora-verbal, obrazli-fazoviy va taktil-kinestetik. J. Bryuner kognitiv faoliyatning rivojlanishida uch xil vosita: harakat, tasvir va ramz asosida shakllanadigan turli darajadagi faoliyat tizimlari o'rtasidagi eng qiyin o'tishlarni ta'kidlaydi.

O'qitishda turli xil vositalardan foydalanish - ramziy, majoziy va ob'ektiv-samarali - "nafaqat tajribani ob'ektivlashtirish va uni qayta qurish imkoniyatlarini kengaytiradi, balki xotira faoliyatining turli darajalarini, o'zaro o'tishlarni va mantiqiy va tasavvur tizimlari o'rtasidagi aloqalarni ta'minlaydi. amaliy tajriba"

V.Ya. Laudis o'rganishda xotirani rivojlantirish shartlarini hisobga olgan holda, "izolyatsiya va tarqoqlikning oldini olish yoki kamaytirish uchun shaxsning shakllantiruvchi tajribasini ob'ektivlashtirishning turli vositalaridan maqsadli foydalanish imkoniyatini hisobga olish muhim", deb hisoblaydi. turli darajadagi faoliyat tizimlarining uzluksizligini, o'zaro kirib borishini ta'minlash va stereotiplashish tendentsiyasini yo'q qilish. Shunga ko'ra, ma'lumotni taqdim etishning bir "tilidan" ikkinchisiga teskari tarjimalarni amalga oshirish qobiliyatini rivojlantirish aqlni shakllantirish shartlaridan biridir.

2. O'qitishda modellashtirish va sxemalashtirish usullaridan foydalanish. Kuchli vizual ishlov berish resurslari o'qitishda sxematik usullardan foydalanishni o'z ichiga oladi

**Sxematizatsiya** (xayol (fantaziya) obraz) - bu belgi-ramziy faoliyat bo'lib, uning maqsadi haqiqatda yo'naltirish bo'lib, bir vaqtning o'zida ramziy va real rejalarning doimiy element korrelyatsiyasi bilan ikkita rejada amalga oshiriladi. Sxematizatsiya ikki turdagi munosabatlardan foydalanadi: tuzilmalarni ifodalash va mohiyatni ochish. Sxematizatsiya uchun o'ziga xos xususiyat - belgi-ramziy vositalarning fazoviy xususiyatlaridan foydalanish. Sxematlashtirish modellashtirishning bir turi sifatida qaraladi, chunki sxemani yaratishda ob'ekt

yoki harakatdagi muhim narsani ajratish mexanizmi model yaratishda bo'lgani kabi ishlaydi.

Vizual-majoziy fikrlash uchun vositachilikning o'ziga xos namunaviy shakli o'ziga xos bo'lib, u fanda ramziy belgi idealizatsiyasining maxsus turi bo'lib xizmat qiladi va ob'ektlar, hodisalar va ularning elementlari o'rtasidagi munosabatlarni aks ettiruvchi model tasvirlarini qurish va ishlatishdan iborat. ko'proq yoki kamroq an'anaviy va sxematik vizual fazoviy shakl

"Modellar - bu ob'ektning muhim munosabatlari vizual ravishda idrok etilgan va tasvirlangan aloqalar va moddiy yoki belgi elementlarning munosabatlarida mustahkamlangan maxsus turdagi abstraktsiya shakli". V.A. Shtoff modellashtirishga quyidagi ta'rifni beradi: "Model deganda tadqiqot ob'ektini ko'rsatish yoki ko'paytirish orqali uni o'zgartirishga qodir bo'lgan aqliy tasavvur qilingan yoki moddiy jihatdan amalga oshirilgan tizim tushuniladi, shunda uni o'rganish bizga ushbu ob'ekt haqida yangi ma'lumotlarni beradi".

V.A. Shtoff modellarining moddiy va aqliy turlarini ajratadi. Haqiqiy modellar ob'ektini o'zgartirishga imkon beradi va uchta kichik turga bo'linadi:

1) ob'ektlarning fazoviy xususiyatlarini aks ettiruvchi modellar (masalan, maketlar);

2) jismoniy jihatdan asliyatiga o'xshash modellar (masalan, to'g'on maketi);

3) obyektning strukturaviy xossalari aks ettiruvchi matematik va kibernetik modellar. Fikrlash modellari faqat aqliy o'zgarishlarni tan oladi. Va ular quyidagilarga bo'linadi:

1) obrazli va ikonik (diagrammalar, diagrammalar, to'plar va boshqalar);

2) belgi modellari (masalan, algebraik tenglama formulasi va boshqalar).

Belgilar modellari maxsus talqinni talab qiladi, ularsiz ular modellarining funksiyasini yo'qotadi. Turli xil tillarda ifodalangan modellar yoki modellashtirish tasvirlari nazariy fikrlashning asosiy vositasidir. "Ular vizual-majoziy, og'zaki-tavsifiy, belgi, ramziy, konseptual bo'lishi mumkin. Ular asl nusxaga jismoniy

o'xshashlikka ega bo'lishi mumkin, shuningdek tadqiqotchini qiziqtirgan u yoki bu mavzu haqiqatini aks ettirishi mumkin ".

Nazariy tafakkur narsa bilan emas, balki uning ideal vakili yoki o'rnini bosuvchi bilan ishlaydi. O'quv faoliyatining ma'nosi aynan ideal mavzu bilan qanday harakat qilishni o'rganishdir.

Modellashtirish harakati o'qitishga kiritilganda, birinchidan, vaziyatning muhim aloqalarini ko'rsatishga bevosita e'tibor qaratiladi, ikkinchidan, bu o'quvchining butun o'quv faoliyatining qayta tuzilishiga olib keladi. Avvalo, o'quv faoliyatining aks ettiruvchi momentlari - nazorat va baholash harakatlari

Modellar va sxemalarga tayanib, ta'lim muammosini hal qilish ob'ektni qurish tamoyilini, uning mazmunli asosini modellashtirish jarayoni sifatida namoyon bo'ladi. "Eksperimental ma'lumotlar, xususan, kerakli tarkibni ajratishda modellar va sxemalardan foydalanish ta'lim va kognitiv harakatlarni amalga oshirishning sifat jihatidan yangi bosqichi va mavzuni o'zgartirishdan ramziy-ramziy modelni qurishga o'tish ekanligini ko'rsatadi. ob'ektni o'quv va kognitiv harakatlarni umumlashtirish ko'rsatkichi sifatida ko'rish mumkin. Bu holda umumlashtirish ob'ektning mazmuni nafaqat mavzuda, balki kontseptual shaklda ham taqdim etilishini anglatadi "

Moddiy ob'ektlarni ideallashtirish vositasi sifatida o'qitishda grafik modellardan foydalangan holda, aqliy rejada ushbu ob'ektlar bilan harakatlarni amalga oshirish mumkin bo'ladi.

«Nusxalarni aniqlash qobiliyatini rivojlantirish bilan birga, ya'ni. nusxani tashuvchidan mavhumlash va uni asl nusxa bilan bog'lash uchun odam ushbu nusxalarning tashuvchilari - modellar bilan xuddi ilgari asl narsalar bilan qanday harakat qilgan bo'lsa, xuddi shunday harakat qilish qobiliyatiga ega bo'ladi. Inson ichki faollikni rivojlantiradi - "ongda" faoliyat

Ya.A. Ponomarevning tadqiqotlari shuni ko'rsatdiki, ichki harakat rejasi (IHR) inson psixikasining umumiy rivojlanishining eng muhim ko'rsatkichlaridan biri bo'lib, aql-zakovat rivojlanishining asosiy shartidir. IHRning rivojlanishi genetik jihatdan o'ziga xos kuchga asoslanadi va tajriba mazmunini o'zlashtirish

jarayonida yuzaga keladi, uning o'zgarmasligini ifodalaydi. Bunday rivojlanish chegaralari genetik jihatdan oldindan belgilanadi. Biroq, IPUR o'z-o'zidan rivojlanmaydi - uni, masalan, bilimlarni o'zlashtirish orqali "chiqarib tashlash" kerak. Bundan tashqari, taraqqiyotning muvaffaqiyati uchun bilimning mazmuni ham, ularni o'zlashtirish shartlari ham muhimdir. IHRning rivojlanishi taxminan 12 yoshda tugaydi (keyinchalik rivojlanishi, xususan, aql-zakovat, olingan tajriba mazmunini boyitish, takomillashtirish hisobiga sodir bo'ladi). Zamonaviy eksperimental tadqiqotlar natijalariga ko'ra, IHR aholining atigi 5 foizida optimal rivojlanishga erishadi, rivojlanishda "muvaffaqiyatsiz" bo'lganlar orasida pedagogik jihatdan e'tiborsiz qolganlar nisbatan ko'p. "Jismoniy etuklik" ga erishgandan so'ng IHRni yanada rivojlantirishga urinishlar hozirgacha muvaffaqiyatsiz bo'ldi.

Ishlab chiqilgan ichki harakatlar rejasi juda xilma-xil va murakkab aqliy qobiliyatlarning mavjudligini nazarda tutadi. Ongdagi operatsiyalar turli shakllarda - vizual tasvirlar, sxemalar, mavhum tushunchalar yordamida amalga oshirilishi mumkin.

Ongda bajariladigan harakatlar mazmuniga ko'ra ikki guruhga bo'linishi mumkin: berilgan algoritmlar bo'yicha (sof bajaruvchi) va ijodiy, rejalashtirish va muammoni hal qilish strategiyalarini izlashni o'z ichiga olgan harakatlar (aniq indikativ komponent bilan) va bo'yicha ishlatiladigan materiallar uch guruhga bo'linadi: ob'ektlar bilan (chiplar, piramidalar), majoziy (diagrammalar, diagrammalar) va ramziy (raqamlar, so'zlar) material. Ushbu ikki tasnifning kesishmasida IHRning turli tomonlarini tavsiflovchi oltita "zonasi" shakllanadi. Tadqiqotchilar Ya.A. Ponomarevning turli yoshdagi maktab o'quvchilarida o'tkazilgan tadqiqoti IHR rivojlanishining ta'lim va ta'limning o'ziga xos xususiyatlari bilan chambarchas bog'liqligini aniqladi.

E.V. Zaykaning ta'kidlashicha, an'anaviy ta'lim sharoitida ongda harakat qilish qobiliyati maqsadli shakllanmaydi, faqat o'z-o'zidan rivojlanishi mumkin. Ommaviy maktabda IHRni shakllantirishning yagona an'anaviy va samarasiz usullari faqat og'zaki hisoblash (matematika darslarida) va so'zlar va jummalarni

og'zaki tahlil qilishdir (til darslarida). IHRni shakllantirish va takomillashtirish, shuningdek, kognitiv jarayonlarni rivojlantirish uchun ba'zi psixologlarga o'quvchilar bilan o'yin mashg'ulotlarini, maxsus rivojlanish darslarini o'tkazish taklif etiladi.

3. Treningda muammoli vaziyatlar yaratish. Shaxsning intellektual rivojlanishi faqat "to'siqlarni", intellektual qiyinchiliklarni engib o'tish sharoitida amalga oshiriladi. D.N.ning tadqiqot natijalari. Bogoyavlenskiy, N.A. Menchinskaya, A.A. Lyublinskaya, V.A. Krutetskiy, V.V. Davydova va boshqalar: "O'quv jarayonini boshqarishning asosiy shartlaridan biri va shu bilan birga tafakkur rivojlanishini ta'minlovchi asosiy shartlardan biri – bu o'quvchilarning aqliy faoliyatini faollashtiruvchi muammoli vaziyatlarni keltirib chiqaradigan vazifalarni oldindan belgilashdir. o'quvchilar"

Maktab ta'limi sharoitida psixologik jihatdan ijodiy faoliyat shartlariga taqlid qilish kifoya:

- 1) o'quvchilar oldiga muammoli vazifa qo'yish;
- 2) noma'lumni tashkil etuvchi, muammoli vaziyatda ehtiyoj paydo bo'lgan va assimilyatsiya qilinishi kerak bo'lgan ma'lumotlarni taqdim eting.

Shunday qilib, boshlang'ich sinf o'quvchilari hali intellektual faoliyat usullariga ega emaslar va muhokama yoki tadqiqot faoliyatini olib borish uchun etarli bilimga ega emaslar. Boshlang'ich sinflarda muammoli o'qitish usullaridan foydalanish "o'quvchilar oldiga muammoli vaziyatlarni keltirib chiqaradigan oqilona tanlangan muammoli vazifalarni qo'yishni va yangi bilim va harakatlarning ijodiy o'zlashtirilishini ta'minlaydigan optimal sharoitlarni tashkil qilishni o'z ichiga oladi"

4. O'quv jarayonida ta'lim hamkorlik aloqalarini o'rnatish. J.Piaje kooperativ munosabatlarning o'rnatilishini nihoyatda muhim fakt deb hisobladi. Uning fikricha, tanqidiylik, bag'rikenglik, o'zganing nuqtai nazarini qabul qila olish kabi fazilatlar bolalar bir-biri bilan muloqot qilganda rivojlanadi. Faqat bolaga teng bo'lgan shaxslarning nuqtai nazarini ajratish tufayli - birinchi

navbatda, boshqa bolalar, keyin esa, bola o'sib ulg'ayganida va kattalar, haqiqiy mantiq va axloq egosentrizm, mantiqiy va axloqiy realizm o'rnini bosishi mumkin.

"O'z" men "ni amalga oshirish uchun siz o'zingizni majburlashdan xalos qilishingiz kerak, fikrlarning o'zaro ta'siri kerak. Bu o'zaro ta'sir birinchi navbatda bola va kattalar o'rtasida mumkin emas, chunki tengsizlik juda katta. Bola kattalarga taqlid qilishga harakat qiladi va shu bilan birga o'zini undan himoya qiladi, fikr almashadi. Faqat bir-birini teng deb hisoblaydigan shaxslargina o'zaro nazoratni "rivojlanayotgan" amalga oshirishlari mumkin. Bunday munosabatlar bolalar o'rtasida hamkorlik o'rnatilgan paytdan boshlab paydo bo'ladi. Hamkorlik qilishda boshqa odamga moslashish zarurati paydo bo'ladi. Birovning fikri bilan birovning fikri to'qnashuvi shubhalarni va dalilga ehtiyojni keltirib chiqaradi. Hamkorlik aloqalarini o'rnatish orqali boshqa nuqtai nazarlar e'tirof etiladi. Natijada mantiq va axloqda ratsional elementlar shakllanadi".

L.S. Vygotskiyning fikricha, oliy psixik funktsiyalar birgalikdagi faoliyatdan, jamoaviy munosabatlar va o'zaro ta'sirlar shaklidan kelib chiqadi. G.A. Tsukermanning ta'kidlashicha, eksperimental ma'lumotlarga ko'ra, sinfda qo'shma ish shaklida ishlaydigan bolalar o'z imkoniyatlari va bilim darajasini ikki baravar yaxshi baholashadi, ya'ni ular an'anaviy usulda o'quvchilarga qaraganda refleksli harakatlarni muvaffaqiyatli shakllantiradilar.

V.V. Rubtsov, eksperimental tadqiqotlar asosida, tengdoshlar bilan hamkorlik va nuqtai nazarlarni muvofiqlashtirish bolaning intellektual tuzilmalarining kelib chiqishining asosidir, degan xulosaga keladi. Bolaning bilim modeli va faoliyatda olingan faktlar o'rtasidagi ziddiyat; ishtirokchilarning bilim darajalaridagi farqga mos keladigan turli modellarning qarama-qarshiligi; bolaning shakllangan kontseptsiyani ba'zi vaziyatlarda qo'llash muvaffaqiyati va uning yangi sharoitlarda noto'g'riligi o'rtasidagi qarama-qarshilik kognitiv konfliktlarning paydo bo'lishiga olib keladi. Bolalar o'z fikrlarini taqqoslaydilar, turli nuqtai nazarlarni muvofiqlashtiradilar, bu esa ushbu kelishuvni ichkilashtirish jarayonida aqlning rivojlanishiga olib keladi.

## **2.2. Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun shaxmat o'ynashni o'rgatish texnologiyasi**

**Pedagogik texnologiya** - pedagogik tizim faoliyatining samaradorligini va aniq belgilangan pedagogik maqsadlarga erishishni ta'minlaydigan o'qituvchi va o'quvchining o'zaro bog'liq bo'lgan faoliyat usullari va, shakllari majmuida oldindan ishlab chiqilgan o'quv jarayoni.

Ta'lim texnologiyalari bo'yicha o'quv maqsadlari shunday shakllantirilishi kerakki, ularda o'quvchi qanday ko'nikma va qobiliyatlarga ega bo'lishi kerakligi, u haqiqatda qanday ko'nikma, qobiliyat va kognitiv yutuqlarni namoyish qilishi mumkinligi aniq ko'rsatilishi kerak. Demak, pedagogik texnologiya o'quvchilarning real aniqlanishi mumkin bo'lgan bunday harakatlarida ifodalangan ta'lim natijalari orqali maqsadlarni shakllantirishni, ya'ni diagnostik ta'lim maqsadlarini shakllantirishni nazarda tutadi. Pedagogik maqsadlarni aniq shakllantirish va tartibga solishning umumiy usullari va qoidalari B.S. Bloom va mashg'ulotlarni rejalashtirish va uning natijalarini baholashda keng qo'llaniladi.

O'quv maqsadlari taksonomiyasi asosida B.S. Bloom, kognitiv sohaga nisbatan olti darajaga ega: bilim, tushunish, qo'llash, tahlil, sintez (yun. synthesis - birikish), baholash. Boshlang'ich maktab yoshidagi bolalarga shaxmat o'yinini o'rgatish texnologiyasining pedagogik maqsadlarini shakllantirdi (5-jadval).

Texnologiya mavzu mazmuni bo'yicha to'rtta blokga guruhlangan darslar ketma-ketligidan iborat: shaxmat o'yini asoslari, eng oddiy yakuniy o'yinlar, ochilishda o'ynash, taktik usullar va o'quvchilarning tayyorgarligiga qarab uch darajadagi qiyinchilik darajasiga ega: 1-daraja (1-o'quv yili): shaxmat o'yini asoslari, eng oddiy end o'yinlar, ochilishda o'yinning asosiy qoidalari o'rganiladi. 2-bosqich (2-o'quv yili): eng oddiy yakuniy o'yinlar, ochilishda o'ynash (qisqa o'yinlar misolida), taktik usullar (algoritm bo'yicha 2-3 harakatda). 3-daraja (3-o'quv yili): eng oddiy so'nggi o'yinlar, ochilishda o'ynash, taktik usullar (algoritm bo'yicha 2-3 va 4-5 diagramma da).

**O'quv texnologiyasida o'quv maqsadlari taksonomiyasi (yun. taxis - joylanish, qator- qonun)**

<b>B.S.Bulumga ko'ra ta'lim maqsadlari darajalari.</b>	<b>Bu darajaga erishganlikdan dalolat beruvchi o'quvchining harakatlari.</b>
1. <b>Bilim.</b> Bu turkumga o'rganilayotgan materialni esda saqlash va ko'paytirish kiradi.	Qayta ishlab chiqaradi: figuralarning nomlarini, ularning belgilanishi va harakatlarini; shaxmat atamalari va ta'riflari; shaxmat yozuvi; o'yinning asosiy qoidalari; teshiklarni o'ynash qoidalari.
2. <b>Tushunish.</b> Tushunish ko'rsatkichi materialni ifodaning bir shaklidan boshqasiga o'tkazish, materialni sharhlash, hodisa va hodisalarning keyingi borishi haqidagi taxmin bo'lishi mumkin.	tushuntiradi: ochilishda o'yin qoidalariga rioya qilish maqsadga muvofiqligi; noto'g'ri va to'g'ri harakatlar. Haqiqiy shaxmat pozitsiyalarini grafik va ramziy naqshlarga va aksincha o'zgartiradi. Shaxmat o'yinlarini yozib oladi va o'yinlarni yozib olish orqali o'ynaydi. Shaxmat pozitsiyalarining rivojlanishini oldindan ko'radi (majburiy o'zgarishlar). Pozitsiya hisobiga qarab o'yin natijasini bashorat qiladi.
3. <b>Qo'llash.</b> Ushbu turkum o'rganilgan materialdan muayyan sharoitlarda va yangi vaziyatlarda foydalanish qobiliyatini bildiradi.	Bilimlarni qo'llaydi – qoidalar, taktikalar va hokazo. - shaxmatga o'xshash masalalarni yechishda: 1) haqiqiy shaxmatda, 2) grafik modellarda. Berilgan algoritm bo'yicha ko'p bosqichli masalalarni yechadi: 1) og'zaki, 2) belgi. Amaliy o'yinda yangi vaziyatlarda bilimlardan foydalanadi.
4. <b>Tahlil.</b> Ushbu turkum strukturaning aniq ko'rinishi uchun materialni uning tarkibiy qismlariga ajratish qobiliyatini bildiradi.	Pozitsiyadagi figuraning ahamiyatini baholaydi. Raqamlar o'rtasidagi muhim munosabatlarni o'z pozitsiyasida ajratib ko'rsatish, masalani hal qilishga hissa qo'shish. Raqibning o'yinidagi xatolarni ko'radi, o'yin qoidalariga rioya qilinishini nazorat qiladi.
5. <b>Sintez.</b> Bu turkum yangilik bilan bir butunni olish uchun elementlarni birlashtirish qobiliyatini bildiradi.	Foydani amalga oshirish rejasini taqdim etadi. O'yinni mantiqiy yakuniga yetkazishni biladi. Berilgan ichki qonuniyatga ega pozitsiyalarni tuzadi: 1) haqiqiy shaxmatda, 2) grafik modellarda.
Ta'lim maqsadlari darajalari B.S. Blum	Ushbu darajaga erishganliklarini ko'rsatuvchi o'quvchilarning harakatlari Kerakli pozitsiyani etishmayotgan donalar bilan to'ldiradi: 1) haqiqiy shaxmatda, 2) grafik modellarda. Taktik texnikani tuzadi.
6. <b>Baholash.</b> Bu turkum berilgan materialning qiymatini baholash qobiliyatini bildiradi.	Lavozimni baholaydi. Amaliy o'yinda yangi materialdan foydalanish imkoniyatini baholaydi: taktik texnikadan foydalanish, piyonna ushlab turish, shashka o'rnatish va hk.



Har bir darsda o`quvchilarning o`quv faoliyati: o`quvchilarning o`qituvchi bilan birgalikdagi ishi, o`qituvchi topshirig`i bo`yicha mustaqil ish, o`quvchilarning juftlik bilan birgalikda ishlashi kabi shakllarda tashkil etiladi. Har bir yangi mavzu haqiqiy shaxmat bo`yicha o`rganiladi, asosiy qoidalar joylashuvdagi figuralar va algoritmlar ko`rinishidagi yechim sxemalari o`rtasidagi muhim munosabatlarning grafik belgilari bilan diagrammalar shaklida qayd etiladi. Asta-sekin o`quvchilar haqiqiy shaxmatda topshiriqlarni bajarishdan diagrammalar bo`yicha topshiriqlarni bajarishga o`tishlari tavsiya etiladi. O`quvchilarni grafik va ishorali modellar bilan ishlashga o`rgatishning quyidagi bosqichlari belgilab berildi.

O`qitishning birinchi bosqichida haqiqiy shaxmat o`rnini bosishning turli usullari - grafik va ishorali modellar taqdim etiladi. Maktab o`quvchilari shaxmat taxtasi va donalarini sxematiklashtirish, haqiqiy shaxmat va ularning grafik tasvirlari o`rtasida o`zaro o`tishlarni amalga oshirishni o`rganadilar.

Ikkinchi bosqichda maktab o`quvchilari bo`laklarning harakatlarini sxematiklashtirishni o`rganadilar: diagrammadagi o`q bilan figuraning harakat yo`nalishini, muayyan harakatni ko`rsatish; harakatni yozib olish uchun shaxmat yozuvidan foydalaning.

Uchinchi bosqichda o`quvchilar shaxmat pozitsiyalarini sxematiklashtirishga o`rgatiladi, bunda bo`laklar orasidagi muhim munosabatlarni grafik tarzda ifodalaydi va yechimni dastlab grafik tarzda (diagrammadagi strelka), so`ngra shaxmat yozuvidan foydalanadi.

To`rtinchi bosqichda o`quvchilar mustaqil ravishda haqiqiy shaxmat bo`yicha masalalarni hal qiladilar, yechimni grafik va shaxmat yozuvidan foydalangan holda tuzadilar.

Beshinchi bosqichda o`quvchilar topshiriqlarni bajaradilar va algoritmlar bo`yicha ko`p bosqichli, shu jumladan diagrammalar bo`yicha muammolarni hal qiladilar. Shaxmat o`rinlari berilgan ichki qonuniyatga ega bo`lgan grafik model shaklida mustaqil ravishda tuziladi.

### 2.3. Shaxmat o'yinining asosiy qoidalarini o'rgatish

Birinchi darsdanoq o'quvchilarga shaxmat pozitsiyalarini sxematiklashtirish usullari o'rgatiladi. Shu maqsadda shaxmat taxtasi va donalari uchta variantda taqdim etiladi:

1) ko'rgazmali shaxmat, unda o'qituvchi tushuntiradi;

2) haqiqiy shaxmat, unda o'quvchilar ishlaydi;

3) diagramma, ya'ni doska va rasmlarning grafik modeli. O'quvchilarni shaxmat o'yini bilan birinchi tanishtirishda biz daftarga namuna bo'yicha shaxmat donalarining grafik tasvirini chizishni va ularning an'anaviy belgilanishini - qabul qilingan qisqartmani yozishni taklif qilamiz. Birinchi darsda shaxmat taxtasining "geografiyasi" - gorizontallar, vertikalalar, diagonallar, maydonlarning "manzillari" o'rganiladi. Bular har bir darsda qo'llaniladigan shaxmat nazariyasining muhim tushunchalari. Bundan tashqari, ular o'quvchilarning e'tiborini yo'naltirishga, shaxmat pozitsiyalarida yo'naltirishga imkon beradi. Ushbu darsdan so'ng, uy vazifasini bajarish majburiydir - shaxmat sxemasini chizish. Shunday qilib, o'quvchilar birinchi darsdanoq ta'lim jarayonining faol ishtirokchisiga aylanadilar. Ular haqiqiy shaxmat bilan harakatlarni bajaradilar, ko'rgazmali taxtadan haqiqiy shaxmat taxtasiga va daftarga raqamlarni qayta kodlashadi. Bularning barchasi o'quv materialini beixtiyor eslab qolishga yordam beradi.

Vertikal va gorizontallarning nomlarini o'rganishda biz bolalarni ham faol ishtirok etishga jalb qilamiz, shaxmat taxtasi maydonlarining "manzillarini" o'zlari yozishni taklif qilamiz. Har bir maydonning manzilini olish usuli oldindan xabar qilinadi - vertikalning gorizontalar bilan kesishishi (6-diagramma), shu bilan o'quvchilarni har bir alohida holat uchun umumiy qoidani qo'llashga undaydi. Shunday qilib, sinfda va uyda ishlash jarayonida o'quvchilar shaxmat pozitsiyalarini sxematiklashtirish ko'nikmalarini egallaydilar, shaxmat yozuvi elementlari bilan tanishadilar. Bundan tashqari, shaxmat pozitsiyalarini haqiqiy shaxmat taxtasidan diagrammaga va daftarga o'tkazish obrazli (fazoviy) fikrlashni rivojlantiradi.

I.S.Yakimanskaya fazoviy tafakkurni rivojlantirishda uchta muhim nuqtani aniqladi: uch o'lchovli makondan ikki o'lchovli va aksincha, vizual tasvirlardan shartli ramziy va aksincha o'tish, qat'iy yo'naltiruvchi nuqtadan o'tish (koordinatalar) bilan tizimga erkin harakatlanuvchi mos yozuvlar nuqtasi. Ko'rib turganingizdek, shaxmat maktab o'quvchilarida fazoviy fikrlashni rivojlantirish uchun deyarli ideal modeldir. O'quvchilar shaxmat taxtasi va donalarini sxematiklashtirish asoslarini o'zlashtirib, shaxmat yozuvi elementlari bilan tanishgandan so'ng, biz donalarning harakatlarini o'rganamiz. Raqamlarning imkoniyatlari nafaqat amaliyotda o'rganiladi, balki grafik diagrammalar shaklida daftarda ham chiziladi. Shunday qilib, biz o'quvchilarni grafik modelda shakllarni harakatlantirishga tayyorlaymiz. Masalan,  $8 \times 8$  katakchali kvadratdagi o'quvchilar to'rtburchakning imkoniyatlarini o'rganayotganda - bu keyinchalik shaxmat taxtasi modeli yoki diagramma bo'ladi (oq va qora kvadratlarni ko'rsatmasdan) - d5 kvadratiga qo'lqop chizing va chizing. undan mumkin bo'lgan harakat yo'nalishlari bo'yicha o'qlar (7-diagramma). Boshqa qismlarning harakatlari xuddi shu tarzda sxematiklashtirilgan. Rux va filning imkoniyatlarini o'zlashtirgandan so'ng, o'quvchilar farzin, fil va rux kabi harakat qilishini va shohning o'zi atrofida bir kvadrat harakat qilishini aniqlab, o'zlari shoh va shohning diagrammasiga o'qlarni joylashtirishni taklif qilishadi. (9-diagramma). Shunday qilib, biz o'quvchilarning aqliy faoliyatini faollashtiradigan, ularni o'quv materialini taxmin qilishga undaydigan muammoli vaziyatni yaratamiz. Ma'lumki, o'quvchining o'quv va kognitiv faoliyatida ikki turdagi ma'lumotlar kuzatiladi: takrorlanadigan va bashorat qilinadigan. "Nazariy materialni o'quvchilar tomonidan ijodiy darajada o'zlashtirishi, albatta, uni prognoz qilishni nazarda tutadi"

O'quvchi o'zining qabul qilinganligi asosida o'quv materialini qayta yaratadi, so'ngra ushbu bilimlarning to'g'riligini ma'lumotnoma bilan tekshiradi. Raqamlarning qiyosiy kuchini o'rganish bo'yicha darslar xuddi shu printsipga asoslanadi. Har bir bo'lak uchun alohida diagrammada (shoh, farzin, rux, fil, ot, piyoda) o'quvchilar taxtaning o'rtasida joylashgan bo'lak borishi mumkin bo'lgan barcha kvadratlarni (X) bilan belgilaydilar (3-diagramma). Keyin o'quvchilarga

har bir shakl nazorat qiladigan maydonlar sonini hisoblash topshiriladi va shu asosda ularni kuchning ortib borish tartibida tartibga soladi. Ushbu faoliyat jarayonida o'quvchilar nafaqat shaxmat taxtasidagi donalarning qiymatini, balki kuchlarning bunday tekislanishining sababini ham aniqlaydilar. Shunday qilib, o'quvchilar yangi bilimlarni olishning faol ishtirokchilariga aylanadilar, keyinchalik ular sxemada qayd etiladi. Barcha figuralarning imkoniyatlarini o'rganib chiqqandan so'ng, juftlikda o'ynash har bir darsning ajralmas qismiga aylanadi. Ikkinchi sinf o'quvchilarining birinchi yilida o'ynash uchun raqamlarning to'liq to'plamidan foydalanish maqsadga muvofiqligi haqida murabbiylarning fikrlarida farqlar mavjud. Masalan, I.G. Suxinning o'qitish metodida. o'yinni 29-darsdan boshlab raqamlarning to'liq to'plami bilan boshlash tavsiya etiladi.

Maktabda shaxmatni o'rgatish tajribasi shuni ko'rsatdiki, bolalar "haqiqiy" shaxmat o'ynashni qanchalik erta boshlasa (4-5-darsdan boshlab), ular o'yin maqsadini, asosiy qoidalarini, donalarning qiymatini shunchalik tez tushuna boshlaydilar. Ikkinchi sinf o'quvchilarining kuzatishlari shuni ko'rsatadiki, o'yin jarayonida ular birinchi navbatda harakatlari yaxshi o'zlashtirilgan figuralardan foydalanadilar. Ammo shaxmat o'yinining rivojlanishi, ertami-kechmi, odamni butun dona to'plamiga murojaat qilishga majbur qiladi. Bu erda o'quvchilar unutilgan qoidalarni to'ldirish uchun o'yinchi yoki o'qituvchining yordamiga murojaat qilishadi. Bundan tashqari, ularda hali javob berilmagan savollari bor: "Men shohni yuttim, shuning uchun men g'alaba qozondimmi?" Shu tariqa olingan bilim o'quvchi uchun shaxsiy ma'no kasb etadi, chunki u darhol amaliyotda qo'llaniladi. Keyinchalik, biz diagrammalar shaklida sxematiklashtirilgan shoh, mot, durrang, pot, lakirovka mavzulariga murojaat qilamiz. Bundan tashqari, o'quvchilar uyda yechim uchun pozitsiyalarni chizadilar. Masalan, "Yolg'iz shohga mot" mavzusi. 28-diagrammada to'rtta pozitsiya ko'rsatilgan, pozitsiyaning yonidagi o'q harakatlanish tartibini ko'rsatadi (yuqoriga o'q - oq harakat, pastga o'q - qora harakat). O'quvchilarga qismdan kvadratgacha o'qni chizish topshiriladi, u zaif tomonning shohi mot bo'lishi uchun uni egallashi kerak. Shuni

ta'kidlash kerakki, barcha o'quv vazifalari haqiqiy shaxmat bilan ham, diagrammalarda ham taqdim etiladi, bunda ma'lumotni kodlashning samarali va tasavvurga asoslangan usullariga e'tibor qaratiladi.

O'quvchilarga "shoh mot" va "durrang" tushunchalarini farqlash uchun biz taqdim etilgan 63 va 64 diagrammalarda qo'shimcha pozitsiyani topishni taklif qilamiz. Ushbu muammolarni hal qilish uchun siz mazmunli umumlashtirishni amalga oshirishingiz kerak - har bir diagrammaning uchta pozitsiyasini o'xshash xususiyatga ko'ra guruhlash. 63-diagrammada 3 pozitsiyada durang, 64-diagrammada 3 pozitsiyada mot ko'rsatilgan.

Podshohning xavfsizligi mavzusini ko'rib chiqayotganda, biz o'quvchilarni naqsh bo'yicha uzun va qisqa rakirovkaga taklif qilamiz. Faqat bolalar mustaqil ravishda bu vazifani bajargandan so'ng, biz rakirovka mumkin bo'lmagan holatlar haqida xabar beramiz. Ushbu mavzuni mustahkamlash uchun biz quyidagi muammolarni hal qilishni taklif qilamiz 44 va 45- diagrammalar bo'yicha, mumkin bo'lgan yo'nalishda Oq va Qora uchun rakirovka. Ushbu vazifalarni muvaffaqiyatli hal qilish uchun o'quvchilar belgilangan qoidalarga murojaat qilishga, ularni ushbu pozitsiyalarda sinab ko'rishga va taqqoslash jarayonida o'quv materialini beixtiyor yod olishga majbur bo'ladilar.

#### **2.4. Endshpil oddiy so'nggi o'yinlar bilan tanishish**

Endshpil - shaxmat o'yinining yakuniy bosqichi bo'lib, u taxtada oz sonli donalar bilan tavsiflanadi va shaxmat o'yinining eng qiyin bosqichlaridan biri hisoblanadi. Oxirgi o'yinda ishlab chiqilgan o'yin qoidalari mavjud har bir pozitsiya uchun juda murakkab va individualdir. Dastlab o'quvchilar o'yinning ushbu bosqichida o'yinning barcha nozik tomonlarini o'zlashtira olmaydi. Bundan tashqari, amaliy o'yinda o'yin ko'pincha o'rta o'yinda mot bilan tugaydi. Ammo biz 2 va 3-sinf bolalarni tushunmaguncha, ya'ni yechim ko'p harakatlarga ega bo'lmasligi kerak bo'lgan vazifalarni soddalashtirish orqali biz o'quvchilarni asosiy qoidalar bo'yicha nazariy bilimlar bilan qurollantirishimiz kerak. Shu maqsadda "taxta cheti", "markaz", "burchak" tushunchalari dastlab quyidagi vazifalar yordamida shakllantiriladi: diagrammada taxta chetining barcha

maydonlarini (X) bilan belgilang, barcha burchaklarni rangli qalam bilan to'ldiring, doskaning markaziy maydonlar manzillarini yozing. Ushbu tushunchalarni o'zlashtirish o'quvchilarni "Yolg'iz shohga mot" mavzusiga tayyorlaydi – bunday mot qo'yish uchun raqib shohini taxta chetiga yoki hatto ma'lum rangdagi burchakka haydash kerak (fil va ot bilan). Shuni ta'kidlash kerakki, 2-3 sinflardagi bolalarni ikkita engil sipoh bilan doskaning burchagiga shohni haydashga o'rgatish juda qiyin. Bu vazifa ko'plab qamoqqa oluvchilar uchun mavjud emas. Faqatgina bunday mot qo'yish mumkin degan taassurot qoldirish kerak. Buning uchun o'quvchilarga topshiriqlardagi yakuniy harakatlarni topish taklif qilinadi (88 va 89- diagrammalar) yoki yolg'iz shohni qaysi burchakda mot qilish mumkinligini aniqlash (93 va 94-diagrammalar).

Chizikli mot (ikki rux bilan) o'rgatish uchun alohida e'tibor berilishi kerak. Bu o'yindagi mot qilishning eng oson usuli bo'lib, uni o'quvchilar o'zlashtirishlari oson. Masalan, 69 va 70-diagrammalardagi pozitsiyalarda o'quvchilar topshiriqlarni bajaradilar - raqamlarni o'zgartirmasdan mot qo'yish va yechimni yozish. Bunday mashqlar tasavvurni, xayoliy fikrlashni rivojlantiradi. Vizual yoki aqliy vazifani faol ravishda o'zgartirish (vazifa talablariga muvofiq asl vazifani qayta echish) ma'lumotni kodlashning vizual usulini ishlab chiqishga yordam beradi.

Shuni ta'kidlash kerakki, ushbu dars oldidan o'quvchilar sipohlarning harakatlarini yozmaydilar, balki diagrammalar bo'yicha barcha topshiriqlarni bajaradilar, sipohlarning turishi kerak bo'lgan maydonga o'qni chizadilar. Shaxmat yozuvining elementlari sinfda faqat shaxmat taxtasida yo'naltirish uchun ishlatiladi: "shohni e5 kvadratiga qo'ying", "otni minimal harakatlar sonida a1 kvadratidan h8 ga o'tkazing" va hokazo. Keyingi vazifalar o'zgaruvchan oq va qora donalar bilan bir nechta harakatlardagi pozitsiyalarni echishni o'z ichiga olganligi sababli, bu erda shaxmat yozuvlari haqida batafsilroq to'xtalib, bolalar bilimlarini o'yinlarni yozib olish uchun belgilar va qoidalar bilan to'ldirish kerak. Bir nechta harakatlardagi muammolarni hal qilish uchun o'quvchi oq va qora

donalarning harakatlarini almashtirishi va hozirgi holatda zaif tomon uchun eng yaxshi davomiylilikni taklif qilishi kerak.

Kuzatishlar shuni ko'rsatadiki, dastlab ko'p bolalar harakatlarni oq va qora sipohlarni to'liq almashtira olmaydilar - ular xayoliy raqibning harakatlarini yozib olishni o'tkazib yuboradilar, unga zaif almashtirishlar mag'lubiyatni yaqinlashtiradilar. Bolaning o'zi uchun va sherik uchun navbatma-navbat harakatlarni bajarishini o'z ichiga olgan ta'lim sharoitlari ongda harakatni rejalashtirishni shakllantirishga yordam beradi.

Oxirgi o'yinlarni o'rganishda yosh o'quvchilar uchun eng qiziqarli va qulay "kvadrat qoida" hisoblanadi. Bu erda bolalarni nazariy bilimlarni amalda qo'llashga o'rgatish imkoniyati mavjud, shu bilan bunday pozitsiyalarni empiric(empiric -faqat tajriba, amaliy faoliyat tarafdori) tarzda hal qilishdan bosh tortish, doskadagi qismlarni ma'nosiz ravishda qayta tartibga solish. Bu muammoni hal qilish uchun biz birinchi navbatda o'quvchilarga "shoh farzinga chiqmoqchi bo'lgan piyodaga yetib oladimi yoki yo'qmi" (95-diagramma) hali ham hisoblab chiqishni taklif qilamiz. Hisoblashdan so'ng biz o'quvchilarni "kvadrat" tushunchasi bilan tanishtiramiz, uni yasashni o'rgatamiz. Biz o'rganilgan materialni diagramma shaklida tuzatamiz. Materialni mustahkamlash uchun o'quvchilar xuddi shunday holatda mustaqil ravishda kvadrat chizadilar. Va harakatlardan tashqari, qoidaga rioya qilgan holda, ular shoh piyodaga yetadimi yoki yo'qmi degan xulosaga kelishadi. Bundan tashqari, o'quvchilarga kvadrat qoidasining ta'rifini berish shart emas, lekin siz ularni mustaqil ravishda shakllantirishga taklif qilishingiz mumkin. Qoidaga ko'ra, ikkinchi sinf o'quvchilari bu vazifani faqat birinchi iborani so'ragandan keyin engishadi: "Shoh piyodani ushlaydi, agar ...". Bu erda o'quvchilar osongina qo'shib qo'yishadi: "agar u o'z maydoniga o'z kuchiga tushib qolsa". Ma'lumki, o'quvchilarni belgilar va ta'riflarni mustaqil shakllantirishga yo'naltiradigan o'quv materiali ma'lumotlarni kodlashning og'zaki-ramziy usulini o'zlashtirishga yordam beradi.

Ikkinchi sinf o'quvchilarining kuzatishlari shuni ko'rsatadiki, ular amaliy o'yinda xuddi shu darsda kvadrat qoidasini qo'llay boshlaydilar va qanday holatda

bo'lishidan qat'iy nazar, o'z shohidan sherigining piyodalarigacha bo'lgan kvadratchalar quradilar: "Mening podshohim sizning piyodangiz maydonida!". Bolalar nazariy darajada o'rganishi mumkin bo'lgan navbatdagi mavzu - shoh va piyoda shohga qarshi. U bilan tanishish uchun biz soddalashtirilgan pozitsiyalardan ham foydalandik, ularni hal qilishda bitta oddiy qoidani qo'llash mumkin: "Agar piyoda oxirgi darajaga (oqdan 7-gacha, qoradan 2-o'ringa) chiqsa u farzinga boradi. Agar chek bo'lsa, u ishlamaydi." 335 va 336 diagrammalarda biz ushbu qoidani javob yozish orqali mustaqil ravishda qo'llashni taklif qilamiz. Shuni ta'kidlash kerakki, o'quvchilar muammoni navbatma-navbat hal qilishlari shart emas, ular faqat bunday pozitsiyalar uchun umumiy qoidaga asoslanib xulosa chiqarishlari kerak.

Juftlikda o'yin davomida o'quvchilarning kuzatishlari shuni ko'rsatadiki, deyarli barcha o'quvchilar mashg'ulotning birinchi bosqichlarida pozitsiyalarni faqat raqamlarning moddiy nisbati bilan baholaydilar. Bundan tashqari, ular doskada shakllangan kuchlarning miqdoriy va sifat jihatidan muvozanatini baholamaydilar, balki taxta tashqarisidagi "yegan" bo'laklarni moddiy manfaatlarni hisobga olgan holda solishtirishni afzal ko'radilar va shu asosda ular xulosa chiqaradilar - kimning pozitsiyasi. yaxshiroq. O'quvchilarning pozitsiyani baholashga bo'lgan munosabatini o'zgartirish uchun doskada oq va qora uchun teng miqdordagi bo'laklarga ega bo'lgan topshiriqlar taklif etiladi (50-diagramma). "To'rtta pozitsiyada ham oq va qora qismlar bir xil songa ega. Oq o'ynab, durangga rozi bo'larmidingiz? Agar yo'q bo'lsa, yaxshiroq davomini toping." Ushbu pozitsiyalarda Uayt o'z harakati davomida sherikni bir harakatga qo'yadi. Bunday vazifalarni bajarish shaxmat taxtasidagi pozitsiyalarni uning tashqarisida emas, balki baholashni o'rgatadi.

## **2.5. Ochilish o'yinining asosiy qoidalarini o'rgatish**

Zamonaviy ochilish nazariyasi juda keng tarqalgan. Boshlang'ich shaxmatchilardan amaliy o'yinda ko'plab ochilish o'zgarishlarini bilishlari shart emas. Faqat bolalarga qo'pol strategik xatolardan qochib, o'yinni to'g'ri boshlashni o'rgatish kerak. Ushbu muammoni hal qilish uchun o'quvchilar sxema



bo'yicha o'yinlarni baholaydilar. Ushbu mavzuning har bir darsida qisqa o'yinlar ko'rib chiqiladi, bunda tomonlardan biri noto'g'ri o'yin o'ynaydi va o'rganilgan beshtadan qaysi ochilish tamoyillari mag'lub tomonidan buzilganligini aniqlash taklif etiladi. Javobingizni batafsilroq to'ldirish talab qilinadi: "Oq farzin nechta harakat qildi? Qora donalarning rivojlanishiga zarar etkazadigan qancha piyoda harakati qildi? Oq va qora shoh qayerda, u qanchalik himoyalangan?"

Bazi shaxmatchilarning fikricha, ochilishda teng natijaga erishish uchun raqibning harakatlarini takrorlash kifoya. Ushbu noto'g'ri tushunchani yo'q qilish uchun, takrorlash natijasida qora dona bilan o'ynagan o'yinchi juda tez yutqazadigan o'yinlar namoyish etiladi. Katakarni o'rganishda o'yinlarni mustaqil ravishda yozish va o'qish qobiliyatini shakllantirishga alohida e'tibor berilishi kerak. Shu maqsadda o'quv o'yinlarini ko'rishda siz o'quvchilarning ishlaydigan shaxmat taxtalarida olingan pozitsiyalarni oraliq nazorat qilishingiz mumkin.

Tanqidiy pozitsiyalar diagrammalar shaklida belgilanishi kerak, ularda yakuniy kombinatsiyani mustaqil ravishda topish taklif etiladi: "Morfi (Pol Morfi - XIX-asr o'rtalarida yorqin amerikalik shaxmatchi) kabi o'ynang! Tarrasch kabi o'ynang!" va javobni daftarga yozing. Ochilishda o'yinning asosiy qoidalarini o'rgangandan so'ng o'quvchilarning amaliy o'yinlarini kuzatish shuni ko'rsatadiki, bolalar o'yinda bu qoidalarni qo'llashga harakat qiladilar. Shu bilan birga, ular o'yin davomida bir-birlarini nazorat qilishadi: "U qoidalarni buzdi - u bir vaqtning o'zida farzinni olib chiqdi!", "U farzinni bir necha marta siljitdi!". Bunday vaziyatlarda o'yinda ushbu qoidalarga rioya qilish shart emasligi aniqlangan, ammo buzilish pozitsiyaning yomonlashishiga va yo'qotishga olib keladi.

## **2.6. Taktik mashg'ulot**

Shaxmat taktikasi shohga va boshqa donalarga to'g'ridan-to'g'ri tahdidlarni yaratish va qaytarish usullarini o'rganadi. Nazariyaning ushbu bo'limi boshlang'ich maktab yoshidagi bolalar tomonidan tushunish uchun eng qulaydir va kombinatsion va mantiqiy fikrlashning rivojlanishiga ta'sir qiladi. Bundan tashqari, taktik usullarni o'zlashtirish nazariy tafakkurni shakllantiradi, chunki u tipik muammolarni hal qilish uchun taniqli usullardan foydalanishni talab qiladi. Misol

uchun, “ikki tamonga zarba” mavzusini batafsil ko’rib chiqing. O’quvchilar o’qituvchi rahbarligida 111-diagrammadan pozitsiyani chizadilar. Bu turli xil raqamlar bilan ikki tomonlama zarbani amalga oshirish variantlarini juda aniq ko’rsatib beradi. 112-diagrammada o’quvchilarga hujum qiluvchi qismdan o’qlarni mustaqil ravishda joylashtirish taklif etiladi. O’quvchilarning aqliy faoliyatini faollashtirish uchun muammoli vaziyatni keltirib chiqaradigan shartlar mavjud bo’lmagan vazifalar taklif etiladi

Misol uchun, 114-diagrammadagi pozitsiyalarda biz etishmayotgan raqamni ikki marta urish uchun chizishni taklif qilamiz. Ushbu diagrammaning vazifalari ham qiziq, chunki pastki ikki pozitsiyada etishmayotgan sipohning rangini aniqlash kerak. Navbatdagi topshiriqda (116-diagramma) o’quvchilarga “qo’shimcha pozitsiya” topish, ya’ni uchta pozitsiyani bir asosda birlashtirish taklif etiladi.

Agar siz ushbu diagrammaga yuzaki qarasangiz, barcha pozitsiyalarda ikki tomonlama zarba berilgandek taassurot paydo bo’ladi. Va faqat sinchkovlik bilan tekshirilgandan so’ng, qora g6-piyoda ikki tamonga zarba bermasligi aniqlandi, chunki u orqaga harakat qila olmaydi. Shunga o’xshash vazifalar boshqa mavzularni o’rganishda qo’llaniladi, har bir yangi taktik texnikani sxematiklashtirishni unutmang. Masalan, 199-diagrammadagi vazifa. Oqlarning yo’qolgan qismini toping, agar u h6 kvadratida ekanligi ma’lum bo’lsa. Quyidagi sxema bo’yicha ikkita harakatda mot:

$$1. \text{_____} + \text{_____} \quad 2. * \text{_____} \times$$

Bu muammoni ikki yo’l bilan hal qilish mumkin, ammo bizni blokirovka qilish texnikasi qiziqtiradi, ya’ni qirol o’z bo’laklari bilan to’sib qo’yiladi va qabul qiladi.

Ot bilan mot. O’quv materialini o’zlashtirish sifatini tekshirish uchun ishlab chiqilgan texnologiya ma’lum bir ichki qonuniyatga ega pozitsiyalarni modellashtirish uchun ijodiy topshiriqlardan foydalanadi: “vilka”, “bog”, “rentgen”, yo’qolgan figurani chizish, “tug’in” ni toping. shoh uchun. Mustaqil ravishda shaxmat pozitsiyalarini ixtiro qilish orqali maktab o’quvchilari o’quv

materialini tugatilgan shaklda berilgan shunga o'xshash muammolarni hal qilishdan ko'ra yaxshiroq yodlashadi.

Bunday faktlar "avlod effekti" deb ataladi. "Avlod effekti" atamasi birinchi marta P.I. Zinchenko 1970-yillarda kognitiv psixologiyada sub'ektning o'zi tomonidan ixtiro qilingan materialni, sub'ekt tayyor bo'lgan materialga nisbatan yaxshiroq yodlash faktini ko'rsatish uchun ishlatila boshlandi. "P.I. Zinchenko bu ta'sirning quyidagi talqinini taklif qiladi: shaxs biror harakatni amalga oshirishda qanchalik mustaqillik ko'rsatsa, bu usulni maxsus maqsadli harakatga aylantirish uchun shunchalik qulay sharoitlar yaratiladi va shu munosabat bilan, mehnat unumdorligini oshirish uchun. beixtiyor yod olish. P.I. Zinchenko birinchi bo'lib ushbu ta'sirning sub'ektlarning yoshiga bog'liqligini o'rgangan. E'tibor bering, 1980-yillarda kognitiv psixologlarning asarlarida avlodlar ta'sirida yosh farqlarini o'rganish hali ham o'tkazilmaganligini ko'rsatish mumkin. P.I. Zinchenkoning ta'kidlashicha, avlod effekti hatto 7-8 yoshli bolalarda ham olingan.

O'quvchi, P.Ya. Halperin, harakatlarni to'g'ri bajarish uchun etarli bo'lgan ko'rinadigan (vizual) ko'rsatmalarni berish kerak, ularning yordami bilan o'quvchi yodlamasdan, eslab qolmasdan, amaliy jihatdan xatosiz harakat qilishi mumkin. P.Ya kontseptsiyasida. Halperinning tarbiyaviy harakati indikativ (indikativ - rejalshtirish) va ijro etuvchi qismlardan iborat. Harakatni shakllantirishning asosiy vazifasi, P.Ya. Galperin - uning taxminiy qismini shakllantirish.

Taxminiy qismda ob'ektning tuzilishi, harakat namunasi va uni amalga oshirish yo'li qismlarga ajratilgan shaklda keltirilgan. Belgilangan ko'rsatmalar tufayli harakatning borishi ustidan nazorat ta'minlanadi va harakatning ijro etuvchi qismi ushbu yo'lni amalga oshirish va berilgan natijani olishdir. Bundan kelib chiqadiki, yangi ideal harakatni shakllantirish uchun bolaning harakatni birinchi marta va har safar to'g'ri va xatosiz bajarilishini ta'minlaydigan mos yozuvlar tizimi kerak. P.Ya. Halperinning so'zlariga ko'ra, harakatning to'liq yo'naltirilgan asosi sub'ektga aniq belgilangan maqsad sari muvaffaqiyatli harakatni ochadi

P.Ya. Halperinning ta'kidlashicha, mavzu va tushuncha o'rtasida har doim diagramma mavjud bo'lib, uni tuzmasdan to'liq tushunchalarni shakllantirish

mumkin emas. Bundan kelib chiqadiki, ichki rejaga nafaqat harakat sxemasi, balki tegishli muammoli sohada uning funktsiyasini aks ettiruvchi ob'ekt sxemasi ham o'tkaziladi. Diagramma nafaqat diagramma yoki model kabi ob'ektlarning tashqi ko'rinishining soddalashtirilgan tasviri, balki u ob'ektlarning muhim munosabatlarini, ularning ichki tuzilishini aks ettiradi. Shuning uchun diagramma ko'pincha ob'ektni o'zgartirilgan shaklda ko'rsatadi.

Halperinning so'zlariga ko'ra, ushbu sxemalarni aniqlash jarayonida va ularning har bir tayyorgarligi bosqichida ular o'rganilayotgan ob'ektlarga nisbatan muammolarni hal qilishda vosita sifatida ishlatiladi. Ular narsalar haqida fikr yuritish sxemalariga, umumiy sxemalarga aylanadi, ular asosida individual amaliy va nazariy harakatlar amalga oshiriladi. Shuning uchun ham, Galperinning fikricha, narsalarda yo'naltirishning umumiy sxemalarining shakllanishi tufayli tafakkur rivojlanishi sodir bo'ladi. Halperin bunday sxemalarni "operatsion fikrlash sxemalari" deb ataydi.

Yechim sxemalarini qo'llash o'quvchilarga murakkab taktikalarni o'zlashtirishga imkon beradi. Shaxmat masalasining taxminiy qismining diagrammasi grafik model va yechim algoritmidir. Dastlab, algoritm og'zaki shaklda taqdim etiladi. Masalan, 183-diagrammadagi masalani quyidagi sxema bo'yicha hal qiling:

1. Ikki yurishda mot;
2. Farzinning qurbonligi;

3. Ot bilan mot. Keyinchalik shaxmat yozuvi tilidan foydalaniladi (185-diagramma). Masalani yechish jarayonini kuzatishlar shuni ko'rsatadiki, uchinchi sinf o'quvchilari masalani yechish algoritmiga tayangan holda 4 ta harakatda muvaffaqiyatli hal qiladilar, bu esa materialni an'anaviy tarzda taqdim etishda mumkin emas. Shuni ta'kidlash kerakki, ko'plab taktik usullar o'ziga xos hal qilish usuliga ega bo'lib, ularni algoritm shaklida taqdim etish mumkin, buning asosida siz o'quvchilarni qiyin vaziyatlarda echimlarni topishga o'rgatishingiz mumkin.

Keling, ochiq hujum mavzusini batafsil ko'rib chiqaylik. 148-diagrammadagi holatda, ularning harakati bilan oq va qora 3 ta harakatda mot.

“Oq” va “Qora” uchun bitta masalani yechish shaxmat o‘yinida vaqtning qiymati (temp) tushunchasini berishga imkon beradi – o‘quvchilar bu pozitsiyada birinchi bo‘lib harakat qilgan kishi g‘alaba qozonishini misol orqali ko‘rishadi. Quyidagi misolni kichik maktab o‘quvchilari idrok etishlari qiyin, chunki u juda ko‘p harakatlarga ega (149-diagramma). Ushbu vazifani engillashtirish uchun o‘yin tempi ikki ustunga bo‘linadi. Muammoni ushbu shaklda taqdim etish o‘quvchilar uchun taktik uslubni ochib beradi: raqib bo‘lagini yo‘q qilib, o‘sha g7 kvadratiga shoh bilan qaytadi.

Biz o‘quvchilarni 149-diagramma bo‘yicha pozitsiyani baholashga taklif qilamiz - Qora hal qiluvchi ustunlikka ega, ammo Oq o‘z harakati bilan g‘alaba qozonishga muvaffaq bo‘ldi - Oq rux va fil birgalikda deyarli barcha qora bo‘laklarni "yutadi". Shaxmat nazariyasida metaforalar ko‘pincha qo‘llaniladi - "yalang‘och shoh", "o‘lik holat", "vilka", "aqldan ozish", "tegirmon", "cheksiz shoh", "rentgen", "vasvasa", "ta‘qib qilish" va boshqalar. Ularning o‘quv materialida qo‘llanilishi darsning hissiy holatini oshiradi va o‘quv materialini yaxshiroq eslab qolishga yordam beradi. R.L. Hon metaforaning maxsus turi sifatida "analogiyalar" atamasidan foydalanadi. Analogiyalar (yun. analogia – muvofiqlik, aynanlik, o‘xshashlik) tushuntirish emas, balki o‘quv materialini tasvirlaydi

P. Simons ta‘kidlaganidek, analogiyalar samarali pedagogik vositadir, chunki ular uchta vazifani bajaradi. Ular konkretlashtiruvchi funksiyasi tufayli mavhum ma‘lumotni obrazli va konkret qiladi. Analogiyalar tuzilish funksiyasini ta‘minlaydi, chunki ular yangi sxema uchun asos bo‘lib xizmat qiladi.

Yangi sxemaning rasmiy tuzilishini o‘rganish shart emas, chunki u allaqachon mavjud. Ular, shuningdek, faol assimilyatsiya qilish imkoniyatini beradi, o‘quvchilarni yangi ma‘lumotlarni kognitiv tuzilishdagi boshqa o‘zlashtirilgan ma‘lumotlar bilan birlashtirishga undaydi. Turli yoshdagi o‘quvchilar bilan olib borilgan bir qator tadqiqotlarda P. Simons bu uchta funksiyani qo‘llab-quvvatlovchi dalillarni topdi. Shuningdek, ular qiziqish

uyg'otish va boshqa bilimlar bilan chambarchas bog'lanish, o'quvchilar motivatsiyasini oshirish kabi qo'shimcha afzalliklarga ega.

### **Nazorat savollari**

1. Bolalarning intellektual rivojlanishi qachondan rivojlanadi?
2. O'quv faoliyati jarayonida tahlil qilish, aks ettirish va rejalashtirishning zarur vositasi nima?
3. Tasavvur bolalarning intellektual rivojlanishida qanday ahamiyatga ega?
4. O'qitishda turli model va sxemalardan keng foydalanish bolaga qanday ta'sir ko'rsatadi?
5. Xotiraning ahamiyati qanaqa?
6. Ixtiyoriy yodlash, ixtiyorsiz yodlashdan fari nimada?
7. O'quv faoliyati jarayonida muammoli vaziyatlar yaratish bolada nimani rivojlantiradi?

### III BOB. SHAXMAT TAXTASI TAXTA VA DONALAR NOMLANISHI

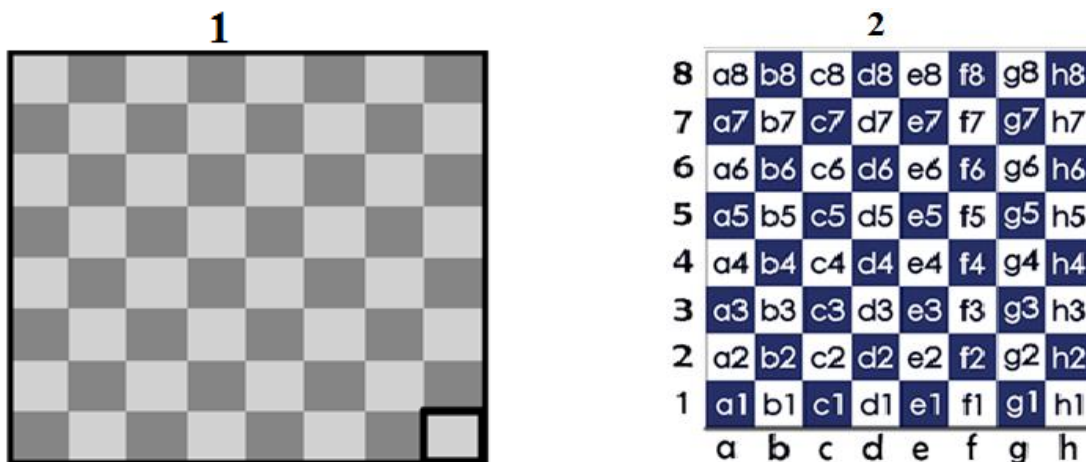
#### 3.1. Shaxmat taxtasi

Shaxmat o'yini ikki kishi o'rtasida o'ziga xos aql-idrok musobaqasi bo'lib, ushbu musobaqa shaxmat taxtasida dona surish orqali amalga oshiriladi. Ikki raqib o'yinchilar o'yin qoidalariga rioya qilgan xolda imkon qadar tezroq raqib shohini mot va shu bilan o'z shoxini hujumdan himoyalashdir.

**Shaxmat taxtasi.** kvadrat shaklida bo'lib, u 64 ta kichik kvadratlardan iborat. Kichik kvadratlar yarmi oq va qolgan yarmi qora ranglarga bo'yalgan.

Shaxmat taxtasini kitob, jurnal yoki gazetalardagi bosilgani diagramma deb ataladi. Shaxmat diagrammasidagi vertikal qatorlar 1 dan 8 gacha raqamlangan, gorizontalar esa lotin alifbosining birinchi harflari: a (a), b (be), s (ce), d (de), ye (e), f (ef), g (je), h (ash) bilan belgilangan.

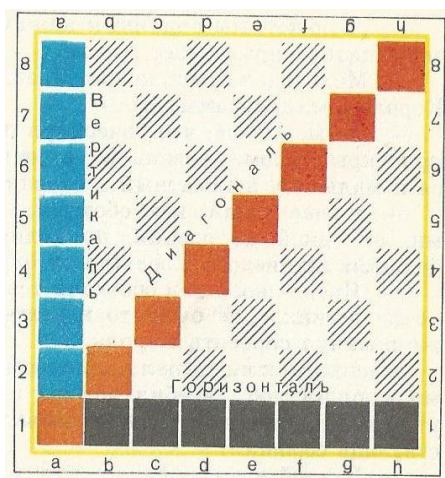
64 katakning har biri o'z nomiga ega. Ular vertikal raqam va gorizontalar harf bilan ifodalanadi (1-2 diagrammalar).



**3-diagrammalarga** qarang. Ularning qaysi birida strelkalar vertikal, qaysilarida gorizontalar ko'rsatilishini aniqlang.

Demak, oq ruxlar terilgan, burchakdagi xonalar a1 va h1, qora ruxlar terilgan xonalar esa a8 va h8 xonalaridir. Taxtaning bir xil (oq yoki qora xona) xonalarni tutashtiruvchi qiya liniyalarda diagonal deb ataladi (2-diagramma). Chunonchi, a1-h8 diagonal, s1-h6 diagonal va hokazo. a4 xonasidan ikkita, ya'ni a4-ye8 va d1-a4 diagonalini o'tkazish mumkin. Donalarning kuchi bo'yicha

asosan ikki xil sipohlar (shoh, farzin, rux, fil, ot) mavjud. Farzin bilan rux og'ir sipohlar, fil bilan ot yengil sipohlardir.



O'yin vaqti – shaxmat bo'yicha musobaqalar 3 xil usulda o'tkaziladi: standart, rapid va blis.













Standart turnirlarda tomonlarga 90 daqiqadan vaqt beriladi va birinchi yurishdan boshlab har bir yurishga 30 soniyadan vaqt qo'shiladi yoki o'yin oxirigacha tomonlarga 120 daqiqadan vaqt berilishi mumkin.

Rapid turnirlarda tomonlarga 25 daqiqadan vaqt beriladi va har bir yurishga 10 soniyadan vaqt qo'shiladi yoki tomonlarga o'yin oxirigacha 15 daqiqadan vaqt berilishi yoki tomonlarga 10 daqiqadan vaqt berilib va har bir yurishga 5 soniyadan vaqt ajratilishi mumkin.

Blis turnirlarda tomonlarga 3 daqiqadan vaqt beriladi va har bir yurishga 2 soniyadan vaqt qo'shiladi yoki tomonlarga o'yin oxirigacha 5 daqiqadan vaqt berilishi mumkin. Bulardan tashqari xat orqali o'ynash ham mumkin. Xat orqali o'ynashda tomonlar uyidan har bir yurishni amalga oshirish uchun masofa va aloqa vositasi turiga qarab, kun yoki haftalar belgilanishi mumkin.

## 6-jadval

### Shaxmatdagi sipohlarining nomi va belgilanishi

O'zbekcha nomi	O'zbekcha yozilishi	Sipoh	Ruscha nomi	Ruscha yozilishi	Figura	Inglizcha nomi	Inglizcha yozilishi
SHOH	Sh		KOROL	Kr		KING	K
FARZIN	Fz		FERZ	F		QUEEN	Q
RUX	R		LADYA	L		ROOK	R
FIL	F		SLON	S		BISHOP	B
OT	O		KON	K		KNIGHT	N
PIYODA			PESHKA			PAWN	



8×8 sm o'lchamdagi shashka chizing, qora maydonlarni bo'yash.

**Eslatma!** Oq burchak qutisi o'ng tomonda bo'lishi kerak.

**O'zingizni tekshiring!**

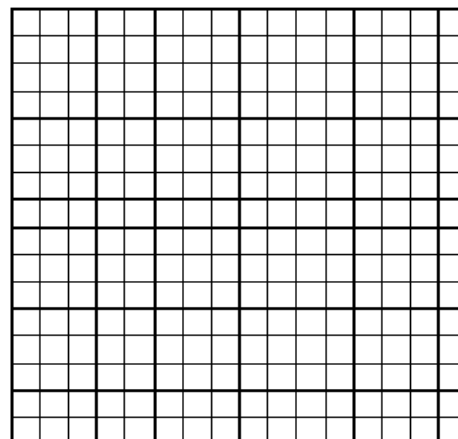
Shaxmat taxtasi nechta kvadratdan iborat?

Shaxmat taxtasida nechta kontur chizig'i bor?

Shaxmat taxtasida nechta vertikal bor?

Har bir kontur chizig'i nechta maydondan iborat? \_\_\_\_\_

Har bir vertikal nechta maydondan iborat? \_\_\_\_\_



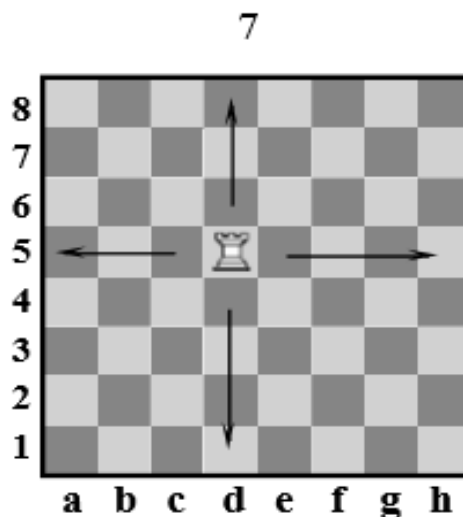
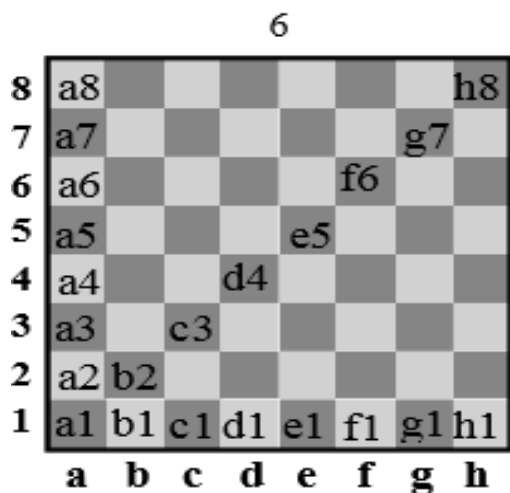
**3.2. Diagramma, sipohlar harakati**

Diagramma kitob, jurnal yoki daftardagi shaxmat taxtasining rasmidir. №6 diagrammaga qarang. Har bir shaxmat taxtasi maydoni o'z nomi yoki manziliga ega. Manzil vertikalning gorizontal bilan kesishishi orqali olinadi. Birinchi navbatda, vertikalning nomi yoziladi. Bu lotin alifbosining harfi, keyin gorizontalning nomi yoziladi. Bu arab raqami. **6-diagrammadagi** kataklarning nomlarini yozing.

**Sipohlarning harakati**

**Rux** -  R

**7-diagrammada** ko'rsatilganidek, to'r vertikal va gorizontal ravishda har qanday kvadratchalar soniga o'tadi.

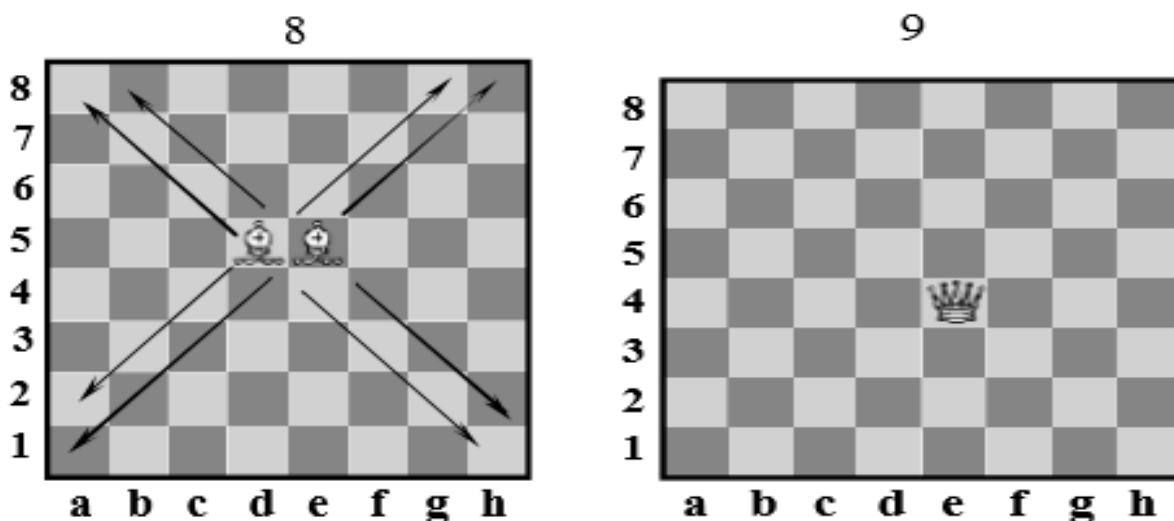


**Fil** -  F

Fil har qanday kvadratchalar soniga diagonal ravishda harakat qiladi. Oq diagonallar bo'ylab harakatlanadigan fil oq katakdagi fil deb ataladi va qora diagonallardagi fil qora katakdagi fil deb ataladi. Boshlang'ich pozitsiyada har bir o'yinchida 2 ta fil bor: biri oq katakdaci va bitta qora katakdagi fil.

**Farzin** -  Fz

Farzin shaxmat taxtasidagi eng kuchli sipohdir. U ham rux, ham fil sifatida harakatlana oladi. **9-diagrammada** oq farzin qanday harakat qilishini strelkalar bilan ko'rsating.

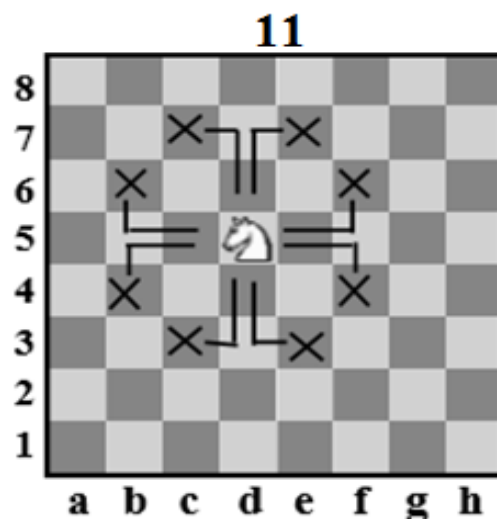
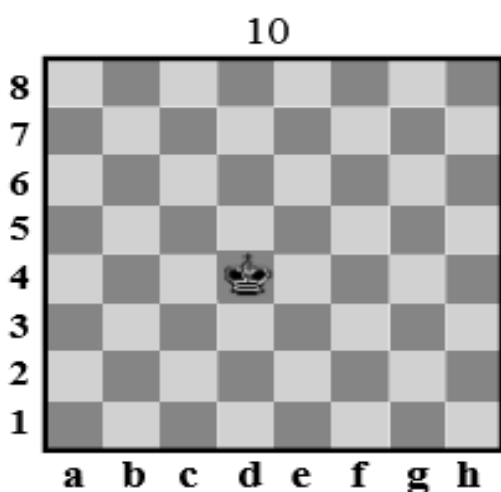


**Shoh** -  Sh

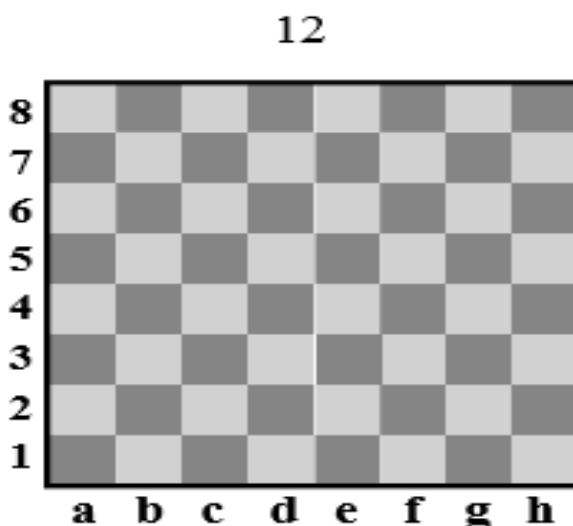
Shoh shaxmat taxtasidagi eng muhim va ayni paytda juda zaif. Podshoh uning atrofida faqat bir kvadrat yura oladi. **10-diagrammada** qora qirol borishi mumkin bo'lgan kvadratlarni (X) bilan belgilang.

**Ot** -  O

Otning harakati turli yo'nalishlarda aylantirilgan krilcha "G" harfiga o'xshaydi. Shuning uchun ular otning "G" harfi bilan harakatlanishini aytishadi. **11-diagrammaga** qarang: d5 kvadratda turgan oq ot (X) bilan belgilangan sakkizta kvadratning istalganiga o'tishi (sakarashi) mumkin.



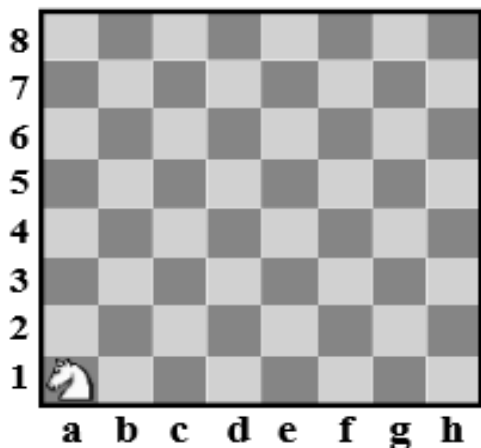
**12-diagrammada** e3 kvadratiga otni chizish. U sakrashi mumkin bo'lgan maydonlarni (X) bilan belgilang.



### 3.3. Qo'lga olish

O'yin davomida siz nafaqat o'z donalaringiz bilan harakat qilishingiz, balki raqibning donalarini ham qo'lga kiritishingiz ("olish") mumkin. Qo'lga olish quyidagicha amalga oshiriladi: agar siz o'zingizning donangiz bilan harakat qilmoqchi bo'lgan kvadratni raqibning sipohi egallab olgan bo'lsa, siz uni qo'lga kiritishingiz mumkin - o'z o'rnida turing va donani taxtadan olib tashlang (qo'lga olish shart emas). Podshoh raqibning donalarini ham olishi mumkin, lekin faqat boshqa raqib donalari bilan himoyalanslik sharti bilan, chunki shohni xavf ostiga qo'yib bo'lmaydi. Ot boshqa sipohlarga o'xshab yurmaydi. Ot boshqa sipohlar - o'ziniki yoki draqib sipohi ustidan sakrab o'ta oladigan yagona donadir.

13



14

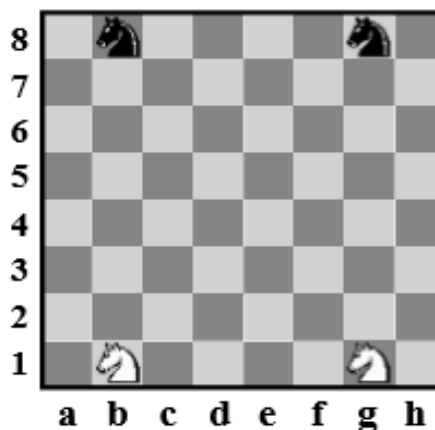


**13-diagrammada** belgilang. **14-diagramma** qora ot hamma oq Diagrammada qancha harakat bor, otning yurish yo'lini (X) bilan belgilang, a1 dan h8 gacha. Nechta yurish qildingiz?

15



16



**15-diagrammada** ko'rsatilgan to'rtta otdan qaysi ot eng kuchli va qaysi biri zaif ekanligini aniqlang?

**16-diagrammada** ritsarlar boshlang'ich pozitsiyasida.



Ularning manzillarini

yozing:





**17-diagrammada** harakatni tanlang - sipohlarni oling:

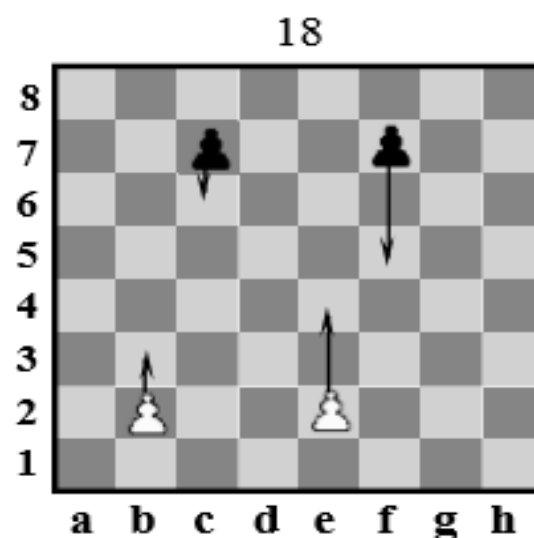
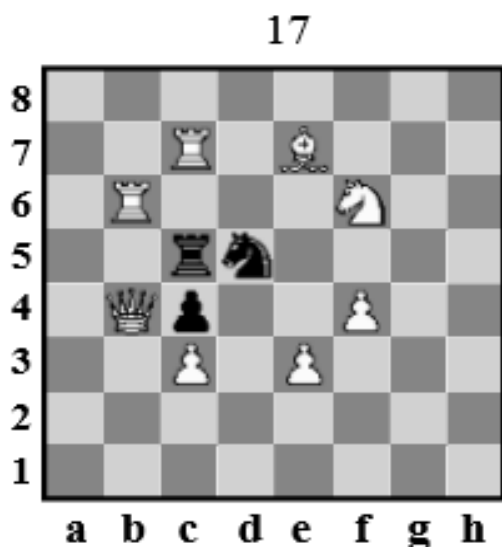
qora ot uchun O: \_\_\_\_\_

R qora qal'a uchun R: \_\_\_\_\_

oq farzin uchun Fz: \_\_\_\_\_

## Takrorlash

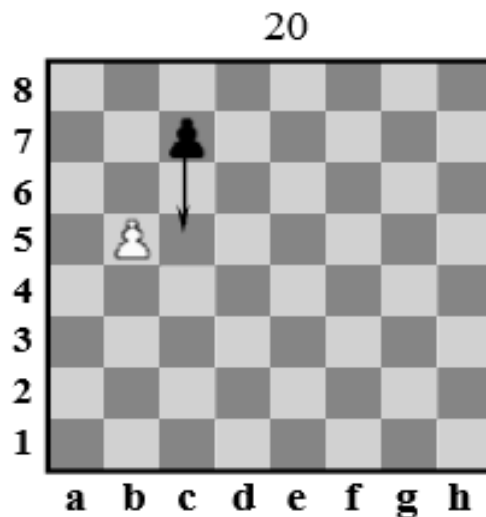
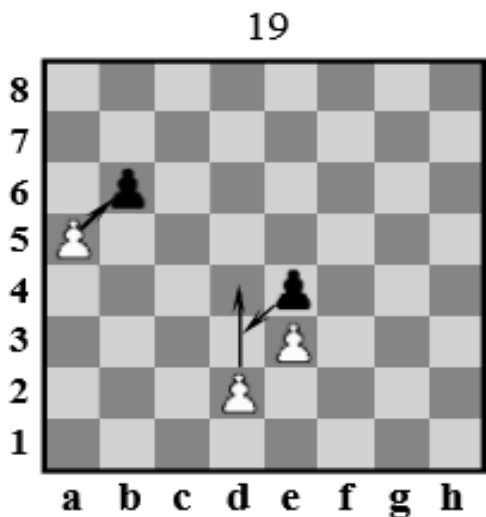
1. Shaxmat taxtasi nechta kvadratdan iborat? \_\_\_\_\_
2. Shaxmat taxtasida nechta vertikal bor? \_\_\_\_\_ 
3. Shaxmat taxtasida nechta kontur chizig'i bor? \_\_\_\_\_
4. Oq farzin qaysi katakda dastlabki holatda? \_\_\_\_\_ 
5. Qora farzin qaysi kvadratda dastlabki holatda? \_\_\_\_\_
6. 17-diagramma dagi oq farzin qaysi kvadratda joylashgan? \_\_\_\_\_ 
7. Rux qanday harakat qiladi? (o'qlarni chizish)
8. Fil qanday yuradi? (o'qlarni chizish)
9. Farzin qanday harakat qiladi? (o'qlarni chizish) 
10. Ot qanday yuradi? (o'qlarni chizish)



### 3.4. Piyoda yurishi va urib olish qoidalari

**Piyoda barcha sipohlardan zaifroqdir.** Piyoda vertikal ravishda faqat oldinga va faqat bitta kvadratga harakat qiladi. Biroq, istisno mavjud - piyoda boshlang'ich pozitsiyasidan "ikki marta harakat" qilishi mumkin - katak ustidan sakrash. **19-diagrammaga** qarang. Piyoda harakati faqat uning oldida uning harakatiga to'sqinlik qiladigan sipoh bo'lmasa mumkin. Misol uchun, **20-diagrammada** na oq e3 piyodani, na qora e4 piyodani harakatlanish huquqiga ega emas. Sipohni oling. Piyoda harakatdan boshqacha tarzda, ya'ni diagonal bo'ylab bir kvadrat oldinga olinadi va "qo'lga olingan" sipoh o'rnini egallaydi.

Misol uchun, 19-diagrammada a5-piyoda b6-piyodani ushlaydi. Yozuv - a5: b6 yoki ab. "O'tish joyida" olish. 19-diagramma. Oq d2-d4 harakat qilganda, qora e4 piyoda keyingi harakat bilan oq d4 piyodani "qo'lga olish" huquqini qo'lga kiritadi. 1.d2-d4 e4: d3 - e'tibor bering, qora piyoda d3 kvadratiga o'tadi!



Yo'lda piyodani olish qoidasi bir harakat uchun amal qiladi. Agar siz undan foydalanmagan bo'lsangiz, unda siz ushbu huquqni yo'qotasiz. 20 diagrammaga qarang. Qora rang c7-c5-ga o'tdi. b5 o'tishini yozib oling: \_\_\_\_\_. Oxirgi darajaga etgan har bir piyoda (oq - 8-chi, qora - 1-chi) shohdan tashqari, o'z rangining istalgan sipohiiga aylanish huquqini oladi.

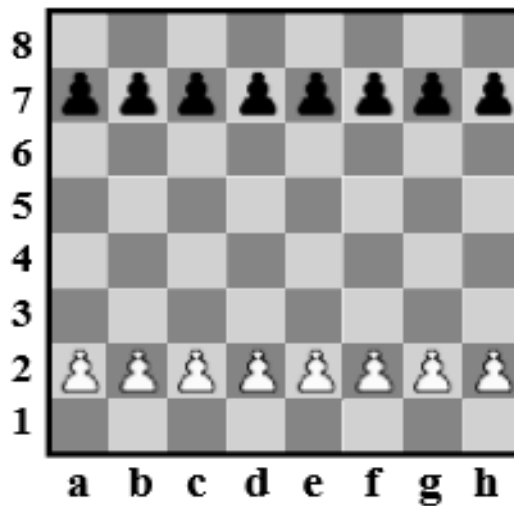
21-diagramma.

b7-b8 ( ♔ ( ♖ ♗ ♘ ) )

e2-e1 ( ♔ ( ♖ ♗ ♘ ) ).

21

22



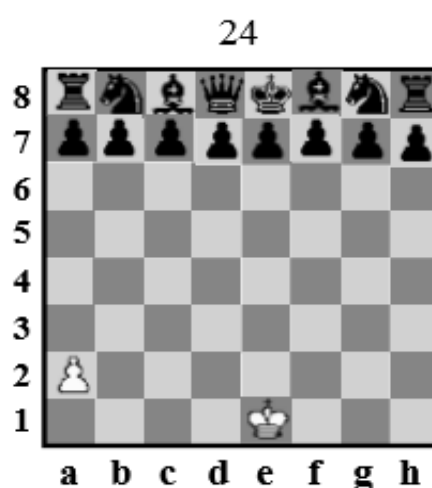
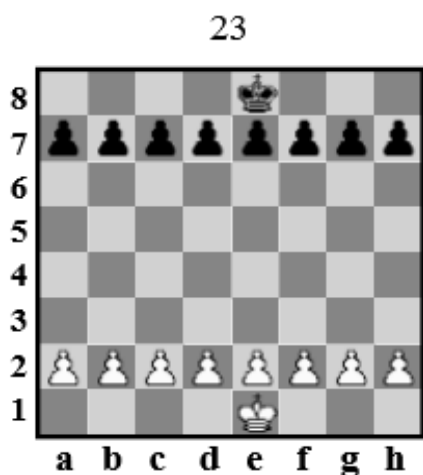
**22-diagrammadagi** yana qanday harakat oq va qora piyodalarni farzinga aylantirishi mumkinligini o'ylab ko'ring. Yozing:

1.  \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_

**23-diagrammadagi** pozitsiyani juft bo'lib o'ynang. Farzinga tezroq chiqargan tamon g'olib bo'ladi.

23-diagrammadagi pozitsiyani juft bo'lib o'ynang. Doskada shohlar paydo bo'lganiga e'tibor bering. Ulardan o'yinda foydalaning - piyodalarga oxirgi darajaga erishishga yordam bering. Farzinni tezroq boshqaradigan tamon g'olib bo'ladi.

**24-diagrammada** qora sipohlarning boshlang'ich pozitsiyasi ko'rsatilgan. Oqning boshlang'ich pozitsiyasini chizing. E'tibor bering, boshlang'ich holatda qora farzin qora kvadratda, oq farzin esa oq kvadratda. Bu qoida deyiladi: "Farzin o'z rangini yaxshi ko'radi". Barcha shaxmat o'yinlari shu pozitsiyadan boshlanadi. Birinchi harakat, yuqorida aytib o'tilganidek, har doim Oq tomonidan amalga oshiriladi, so'ngra qoraning javobi va hokazo, o'zgaruvchan harakatlar. 58-sonli diagrammaga qarang, oq sipohlarni qanchalik to'g'ri joylashtirganingizni tekshiring.



**Shoh va mot.** Shaxmat o'yinining maqsadi shohini taslim qilish - uni mot qilishdir. Podshohning taslim qilish o'yinning tugashini anglatadi. Podshohga biron bir sipoh hujum qilganda, u nazorat ostida. O'yin qoidalariga ko'ra, qirol shohdan himoyalangan bo'lishi kerak. **25-diagrammada** qora rux oq shohga hujum qiladi.

Shohdan himoyalanişning uchta usuli mavjud:

1. Shoh keyingi hujumdan himoyalaniş uchun qo'shni maydonga o'tishi mumkin. Sh: f4;

2. Hujum qiluvchi sipohni urish. F: a5;

3. O'zingizning sipohlaringizdan birini shoh va hujum qiluvchi sipoh orasiga qo'ying. F: d5.

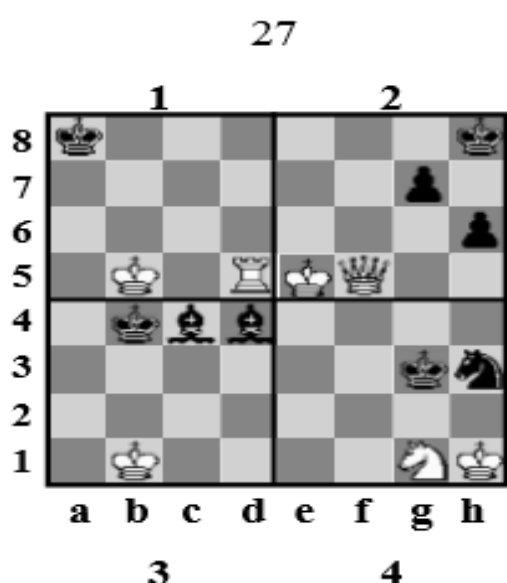
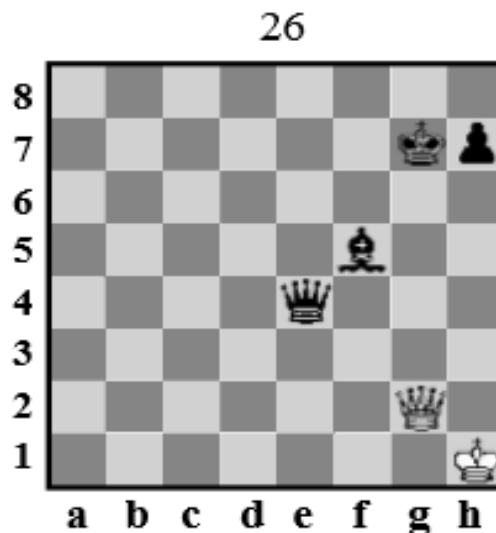
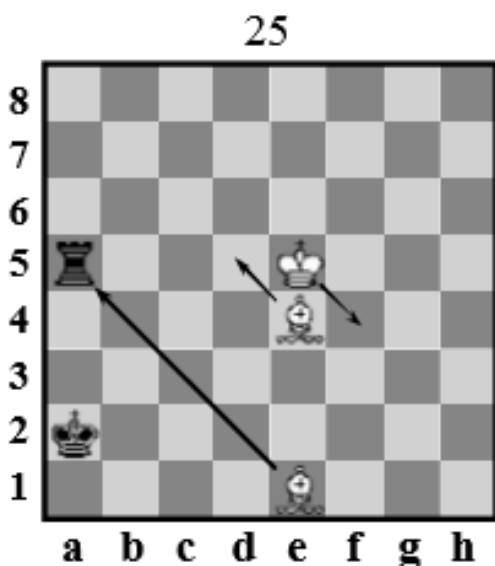
**26-diagrammadagi** holatda oqlar yuradi: Fzg2 +.

Qora uchun 3 ta javob toping:

1. Sh\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ : g2

3. \_\_\_\_\_

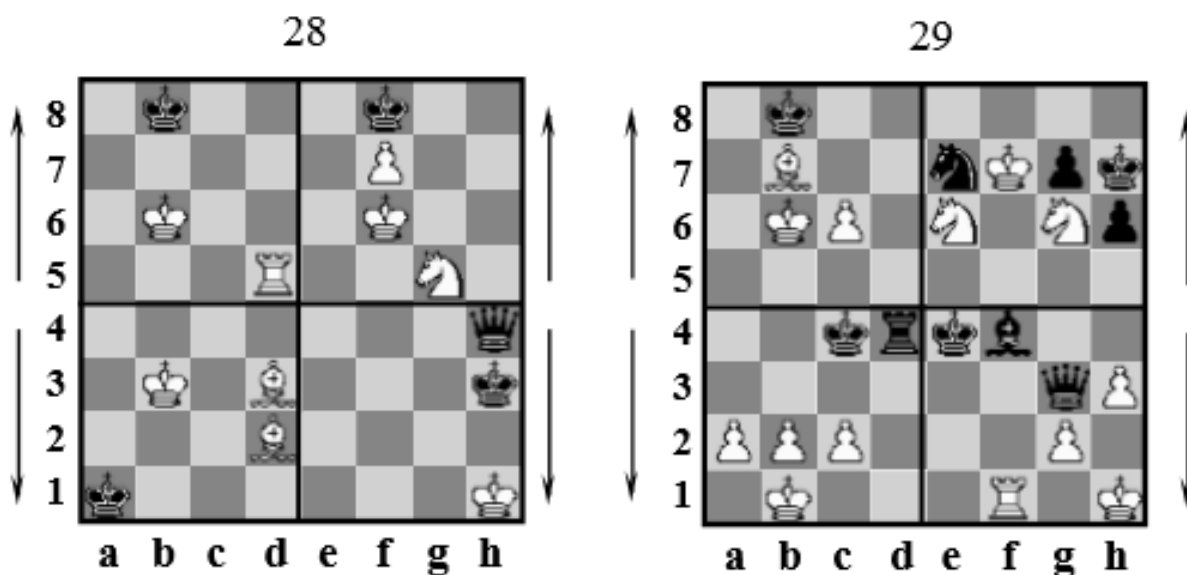


**27 diagrammada** 4 ta pozitsiya ko'rsatilgan. Diogramma yonidagi chiziqlar kim birinchi bo'lib harakatlanishi kerakligini ko'rsatadi (yuqoriga qaragan chiziq oq rangni, pastga qaragan bittasi esa qora rangni bildiradi). To'rtta pozitsiyaga shoh qo'ying (o'q bilan kerakli harakatni chizing). 4-pozitsiyada Otning f2 + dan keyin oq shoh chekinishi uchun maydon



bormi? \_\_\_\_\_ Himoya bo'lmagan shoh mot deb ataladi.

**28 va 29-diagrammalarda** mmt barcha pozitsiyalarda 1 ta harakatda (chiziq bilan qilingan harakatni belgilang).



To'g'ri javobni tanlang va strelkani chizing:

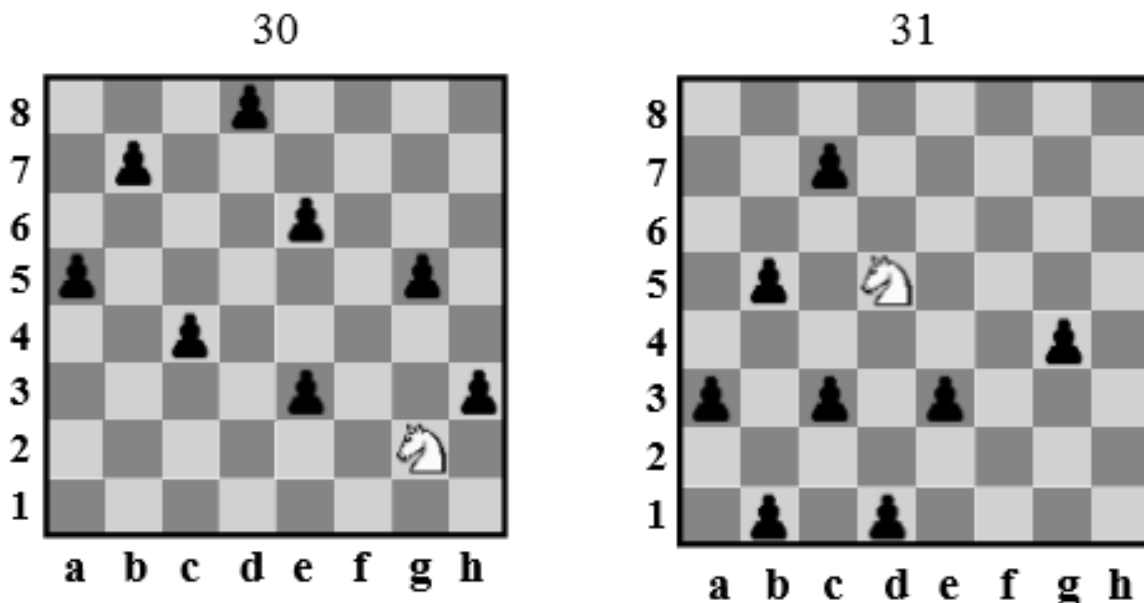
Himoya mavjud bo'lgan shohga hujum Mot

Himoya bo'lmagan shohga hujum Shoh

### Takrorlash

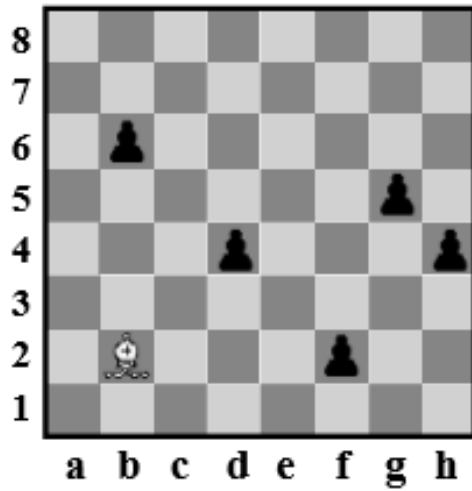
**30 – 36-diagrammalardagi** pozitsiyalarda eng kam harakatlar uchun barcha piyodalarni "yutish" kerak (o'qlar bilan harakatlar ketma-ketligini ko'rsating).

### 3.5. Otning yurishi va urib olish qoidalari



### 3.6. Fil yurishi va urib olish qoidalari

32

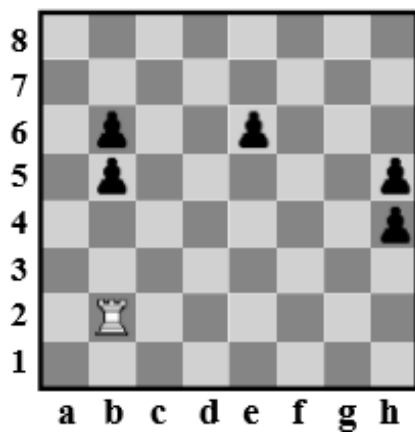


33

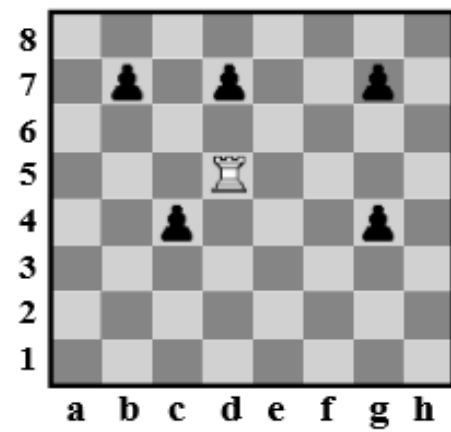


### 3.7. Rux yurishi va urib olish qoidalari

34



35



### 3.8. Farzin yurishi va urib olish qoidalari

36

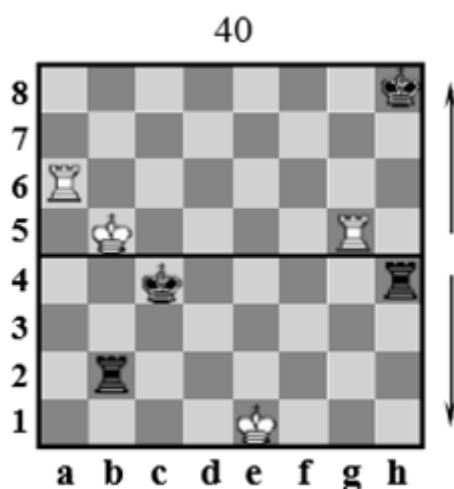
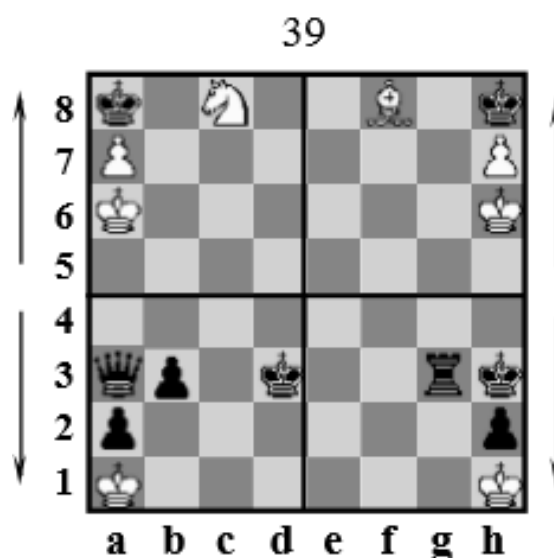
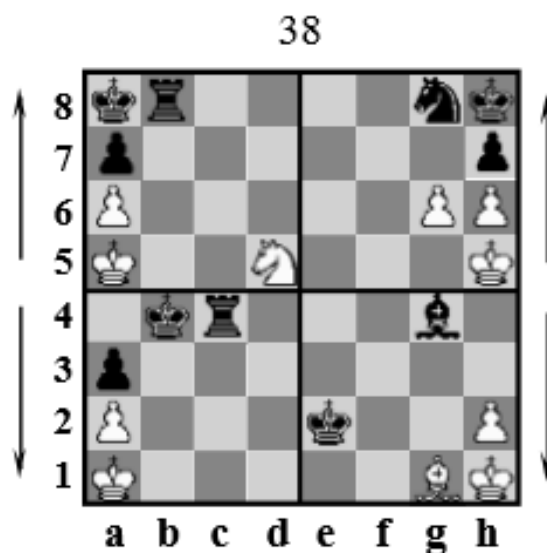


37



**37-diagrammadagi** holatda oq farzidan himoya qiladigan sipohlarga strelkalarni torting. Qo'lga oladigan qora sipohlardan ham strelkani torting.

**38-40-diagrammalardagi** pozitsiyalarda 1 harakatda mot qo'ying. Strelka bilan harakatni sipohdan u egallashi kerak bo'lgan katakga ko'rsating.

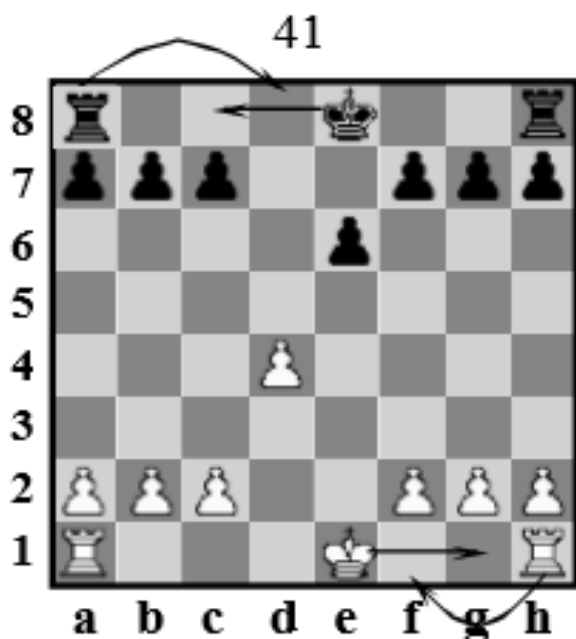


**40-diagrammada** ikkala holatda ham zaif tomon bir harakatda chiziqli mot qiladi. Muammoni hal qiling. Nima deb o'ylaysiz, ikkita rux bilan qilingan mot chiziqli deb ataladi?

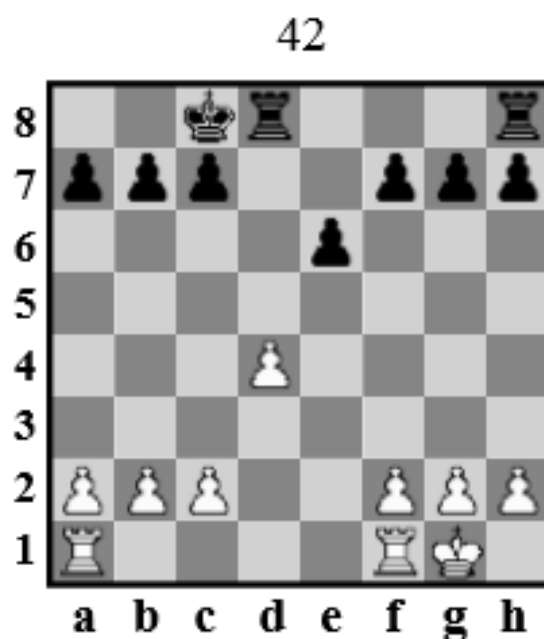
### 3.9. Lakirovka

Har bir o'yinchi o'z shohining xavfsizligi haqida g'amxo'rlik qilishi kerak. Siz butun o'yin davomida bir marta Lakirovka qilishingiz mumkin - bu "hiyla" harakat sizga shohni piyodalar orqasiga yashirish va qal'a orqasiga yashirish imkonini beradi. Lakirovka - bu bir xil rangdagi ikkita sipoh bir vaqtning o'zida harakatlanadigan yagona harakatdir Lakirovka ikki xil - uzun va qisqa.

**41 va 42-diagrammalarga** qarang, ular qo'yishdan oldin va keyin pozitsiyalarni ko'rsatadi.

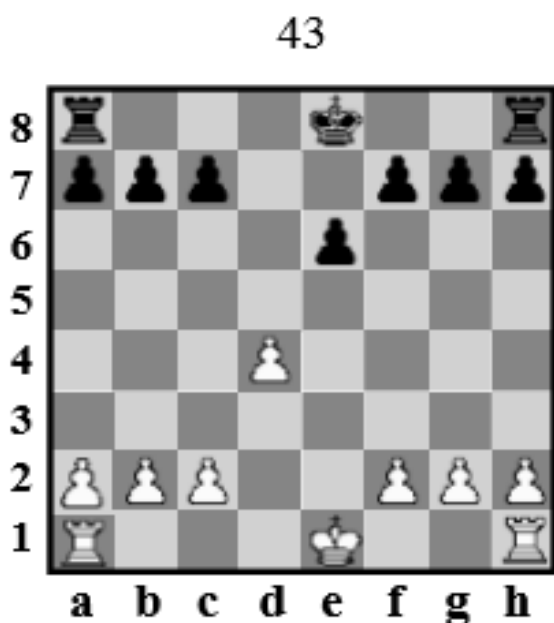


Shoh bir kvadrat bo'ylab  
harakatlanadi va rux shoh bo'ylab  
harakatlanadi.



Oq qisqa lakirovka (0-0), qora uzun  
(0-0-0).

O'yinni yozib olishda uzun to'qnashuv 0-0-0, qisqasi esa 0-0 sifatida ko'rsatiladi. E'tibor bering, uzun va qisqa lakirovkada shoh faqat bitta kvadrat harakat qiladi.



**43-diagramma** bo'yicha lakirovka:

oq - uzun, qora - qisqa.

(Yakuniy pozitsiyani rangli qalam bilan chizing).

Lakirovkani bajarish mumkin emas, agar:

1. Shoh yoki rux allaqachon yurilgan bo'lsa (hatto ular keyinchalik asl joyiga qaytgan bo'lsa ham)
2. Shoh va rux o'rtasida o'zlarining yoki raqibning donalari joylashgan.
3. Shoh shaxda yoki lakirovka natijasida, shaxda.
4. Lakirovka bo'ladigan maydon raqib sipohi hujumi ostida.

**44 va 45 diagrammalarga** qarang, topshiriqlarni bajaring.

44



Kim lakirovka huquqiga ega va qaysi yo'nalishda?

1. \_\_\_\_\_

45



Mumkin bo'lgan yo'nalishda oq va qora uchun lakirovka:

1. \_\_\_\_\_

### 3.10. Durrang, doimiy shoh, pot

Hamma o'yinlar oq yoki qora shohga qarshi mot bilan tugamaydi. Ko'p hollarda o'yinchilarning hech biri g'alaba qozona olmaydi va o'yin durang hisoblanadi. Qur'a tashlash holatlarini ko'rib chiqaylik:

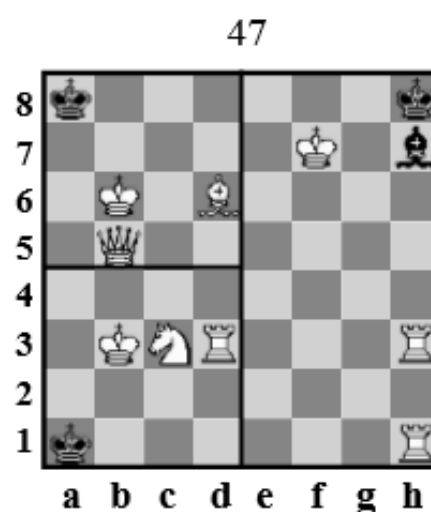
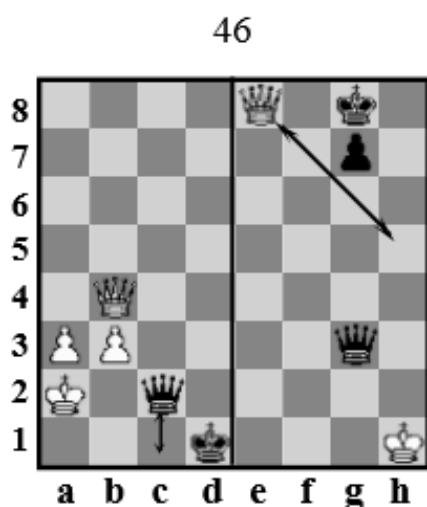
1. Shohlardan biri "doimiy shoh" deb e'lon qilinganida, ya'ni podshoh yashirina olmaydigan bir qator uzluksiz shohlar. **46-diagrammaga** qarang - ikkala pozitsiyada ham durang bor.

Qora "doimiy shoh" beradi Oq rang "doimiy shoh"

1. Sh a1 Fzs1 +1 Sh h7
2. Sh a2 Fzs2 +2 Fz h5 + Shg8
3. Sh a1 Fzs1 +3 Fze8 + Shh7
4. Sha2 Fzs2 +

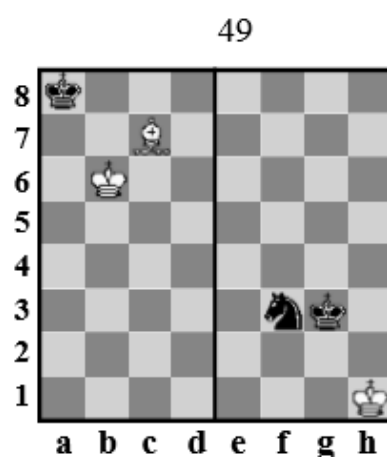
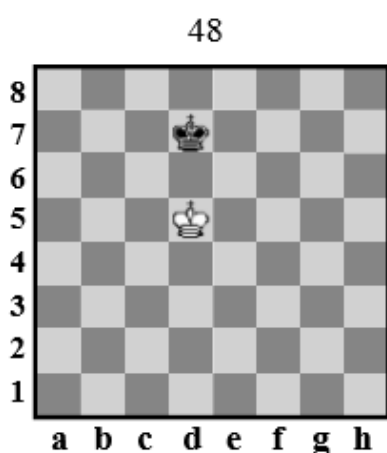
2. Pot podshohlardan biri boshi berk ko'chaga tushib qolganda, ya'ni podshoh ham, uning barcha sipohlari ham bitta harakatga ega bo'lmaydi va shu bilan birga podshoh hujumga uchramaydi.

**47-diagrammaning** uchta pozitsiyasida, harakatlanish uchun qora rangda yurish xodi yo'q. Oq harakat qilganda, 1 harakatda motni toping, uni diagrammada strelka bilan belgilang.



3. Qachonki, har bir tomon mot qilish uchun etarli kuchga ega bo'lmasa. Bu "o'lik pozitsiya" deb ataladigan holat. Masalan, **48-diagrammada** faqat shohlar o'rnida qoldi. Qo'shinsiz podshoh "yalang'och" deyiladi, hech bir podshoh boshqa podshohga yaqinlasha olmaydi, chunki uning hujum qilishga haqqi yo'q. O'yinda durang natija qayd etiladi.

**49-diagrammaning** ikkala pozitsiyasida eng kuchli tomonda kichik sipoh - fil yoki ot mavjud. Ammo bu mot uchun etarli emas. Harakat qilish tartibidan qat'iy nazar durang.

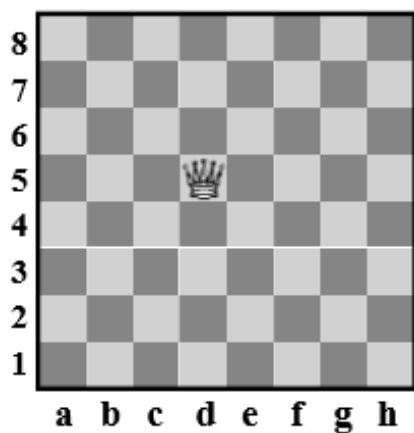


**50-diagramma.** Barcha pozitsiyalarda Oq va Qora bir xil miqdordagi sipohlarga ega. Oqda o'ynab, durangga rozi bo'larmidingiz? Agar yo'q bo'lsa, yaxshiroq davomini toping. Harakatni o'q bilan ko'rsating.

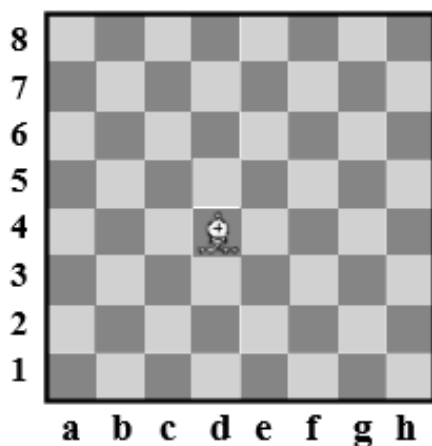


Sipohlarning qiymati piyodalarda o'lchanadi. Sipohning kuchi uning harakatchanligi va diapazoni bilan belgilanadi - sipoh bir harakatda qancha kataklarda harakatlana olishi, qancha kvadratni boshqarishi. **51-56 diagrammalarda** sipohlar hujum ostida ushlab turgan kvadratlarni (X) bilan belgilang.

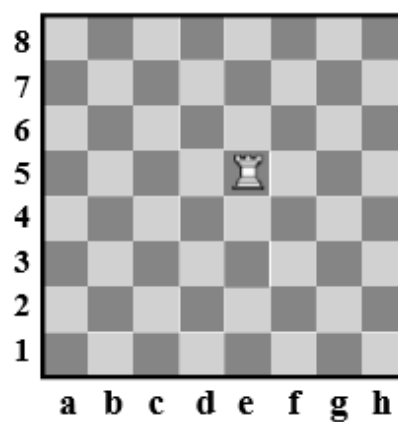
51



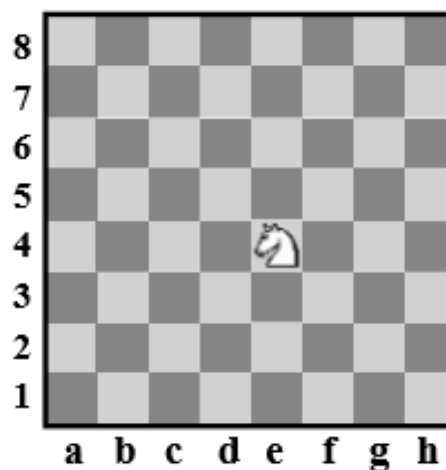
53



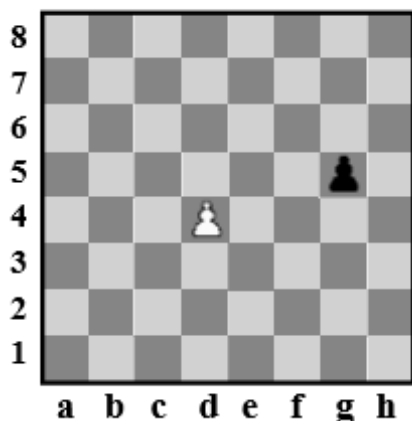
52



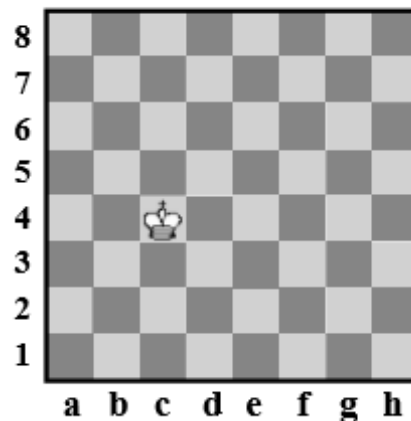
54



55



56



### 3.11. Sipohlarning qiyosiy kuchi, ularning qiymati

Har bir sipoh hujum ostida qancha kvadrat borligini hisoblang. Sipohlarni kuchini oshirish tartibida joylashtiring: \_\_\_\_\_

Demak, shaxmatda sipoh qiymatining o'lchov birligi piyodadir. Donalarning qiyosiy kuchlari jadvaliga qarang.

$$\text{♙} = 1$$

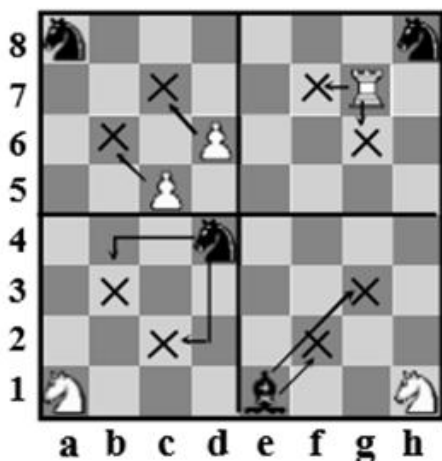
$$\text{♜} = \text{♞} = 3 \text{ ♙}$$

$$\text{♝} = \text{♞} + 2 \text{ ♙} = 5 \text{ ♙}$$

$$\text{♚} = \text{♞} + \text{♞} + \text{♞} = 9 \text{ ♙}$$

$$\text{♔} = 4 \text{ ♙}$$

57



O'zingiz tengliklarni o'ylab ko'ring. Nima uchun rux fildan kuchliroq deb o'ylaysiz, garchi ular hujum ostida deyarli bir xil miqdordagi kvadratlarni ushlab turishsadi?

Chunki fil bir xil rangdagi kvadratlarda yuradi va boshqa rangdagi kvadratlarda joylashgan dushman sipohlariga hujum qila olmaydi.

Doskaning markazidagi ot taxtaning chetidagi



otdan kuchliroqdir. Doskaning chetidagi ot ko'pincha tuzoqqa tushadi.

E'tibor bering, **57-diagrammada** a1, a8, h1 va h8 otlarining yaxshi harakatlari yo'q.

### **3.12. O'yin davomida o'zini tutish qoidalari**

Yangi boshlanuvchi shaxmatchi darhol o'zini sport xulq-atvoriga o'rganishi kerak. O'yin davomida umumiy qabul qilingan xulq-atvor qoidalari mavjud:

1. Agar o'yin davomida shaxmatchi o'z donasiga yoki piyodaga (tasodifan yoki qasddan) tegib qo'ysa, unga harakat qilishga majbur. Agar u raqibning donasiga yoki piyodasiga tegsa, uni olishi kerak. Ushbu muhim qoida deyiladi:

#### **"Tegilgan - yurish!"**

Biroq, agar tegilgan o'z donasi yoki piyoda boradigan joyi bo'lmasa yoki tegilgan sipoh yoki piyodaning oladigan hech narsasi bo'lmasa, ularga tasodifan tegish hisoblanadi.

2. Agar donalarni doskaga aniqroq joylashtirish zarurati tug'ilsa, ularga tegmasdan oldin raqibga ayting:

#### **"Qoida bo'yicha!"**

3. Siz allaqachon qilingan harakatni qaytarib ololmaysiz. Ammo, agar siz hali biror sipohni qo'yib yubormagan bo'lsangiz, ushbu dona bilan boshqa mumkin bo'lgan harakatni amalga oshirishingiz mumkin.

4. O'yin davomida raqibingiz yoki boshqa shaxmatchilar bilan gaplasha olmaysiz.

### **Shaxmat o'yinlarini yozish va o'qish**

Shaxmat yozuvi nima uchun? Nega shaxmatchilar o'z o'yinlarini yozib olishadi? Shaxmat yozuvi tufayli biz boshqa shaxmatchilar o'ynagan o'yinlarni ko'rishimiz mumkin. Oldin qanday o'ynaganimizni va hozir qanday o'ynaganimizni baholay olamiz. XV asr shaxmat qo'lyozmasidan parcha o'qing. Uning muallifi, mashhur ispan shaxmatchisi Lusena shahzoda Xuanga o'yinni qanday to'g'ri o'ynash bo'yicha maslahat beradi: "Janob hazratlari qirolning

o'rnidan hisoblab, to'rt ochkoni qirolning piyodasi bilan o'ynaydi. Va agar raqib xuddi shunday o'ynasa, siz qirol filining pozitsiyasidan hisoblab, qirolning otini uch ochko bilan o'ynaysiz. Va agar u piyodani qirol filining piyodasi bilan himoya qilsa, siz uning piyodasini ot bilan olasiz. Va agar u piyoda bilan olib ketsa, siz unga farzin bilan to'rt ballga shoh berasiz, uning qirolining qal'asidan hisoblanadi. Va agar u piyoda bilan yopgan bo'lsa, siz uning shohining piyodasini olib, ruxga hujum qilib, shoh berasiz. Biz ushbu o'yinning tavsifini zamonaviy shaxmat yozuvi tiliga tarjima qilamiz:

1. e2-e4 e 7-e5 2. Og1-f3 f7-f6 3. Of3: e5 f6: e5 4. Fd1-h5 + g7-g6 5. Fh5: e5 +

Faqat bitta qator! Bu taqqoslash algebrik yozuvimizning qulayligini ko'rsatadi. Uni suriyalik usta F. Stamma (XVII - asr) ixtiro qilgan va tez orada nemis havaskori M. Xirschel (XVIII - asr) tomonidan takomillashtirilgan. O'shandan beri u ko'p o'zgarishsiz qo'llanila boshlandi.

Shaxmat adabiyotida quyidagi belgilar qo'llaniladi:

- (tire) parcha yoki piyonni ushlamasdan harakatni anglatadi;

: (ko'p nuqta) bo'lak yoki piyonni qo'lga olish bilan harakatni bildiradi;

0-0 qisqa zarba;

0-0-0 uzunlikdagi quyish;

+ tekshirish;

++ ikki marta tekshirish;

X mate;

! juda yaxshi harakat;

!! ajoyib harakat;

? zaif harakat;

?? qo'pol xato;

!? e'tiborga loyiq harakat;

?! shubhali harakat.

Ushbu o'quv qo'llanmada diagramma yonidagi o'q harakatlanish tartibini ko'rsatadi:

↑ Oqning harakati;

↓ qoraning harakati.

Keling, shaxmat taxtasining har bir maydoni o'z nomiga ega ekanligiga qaytaylik. Harakatni yozish uchun siz qismning qisqacha belgisini, u turgan maydonni va chiziqdan keyin (-) ko'chish natijasida ushbu qism egallagan maydonni ko'rsatishingiz kerak. Piyoda dona hisoblanmaydi, uning harakatini yozib olish uchun faqat u turgan maydonni va u egallagan maydonni ko'rsatish kifoya. O'yinlarni yozib olishda oqlarning harakati va qoralarning unga javobi bitta seriya raqamiga ega.

O'yinni tomosha qiling:

1. e2 – e4 e7 – e5
2. Fzd1 – h5 Ob8 – c6
3. Ff1 – c4 Og8 – f6
4. Fzh 5: f7x

Ushbu mot "bolalarcha" deb ataladi. Nima deb o'ylaysiz?

Takrorlash

Keyingi to'plamni tomosha qiling. U qisqacha yozuvda yoziladi, ya'ni faqat harakat paytida qism egallagan kvadrat ko'rsatilgan.

1. d4 d6 2. Fzd2 e5
3. a4 e4 4. Fzf4 f5
5. h3 Fe7 6. Fzh2 Fe6
7. Ra3 c5 8. Rg3 Fza5+
9. Od2 Fh4 10. f3 Fb3
11. d5 e3 12. c4 f4

**59-diagrammadagi** pozitsiyani baholang. Oq uchun mumkin bo'lgan harakatni toping. Qabul qilingan joyning nomi nima? \_\_\_\_\_

AQSh ochiq chempionatida navbatdagi o'yin bo'lib o'tdi! U "Ahmoq mot" nomini oldi:

1. e4 f5 2.
2. Oc3 g5??

58



59



Joylashuv **60-diagramm**adan olingan. Bir harakatda mot - mot uchun eng yaxshi davomini toping. Javobingizni shaxmat yozuvidan foydalanib yozing:

3. \_\_\_\_\_ x

To'plamni tomosha qiling:

1. f4 e6

2. 2. g4??

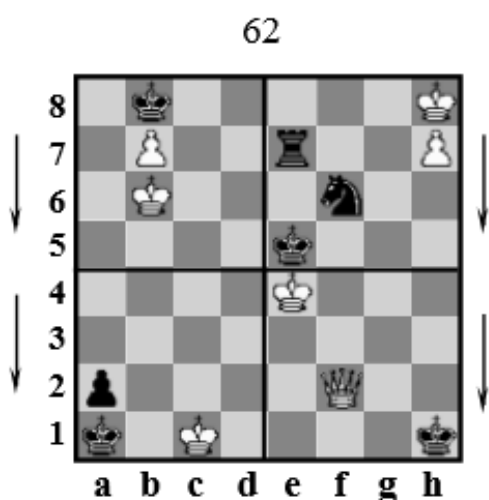
**61-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Bir harakatda matni toping va yechimni yozing: 2. \_\_\_\_\_ x

60



61



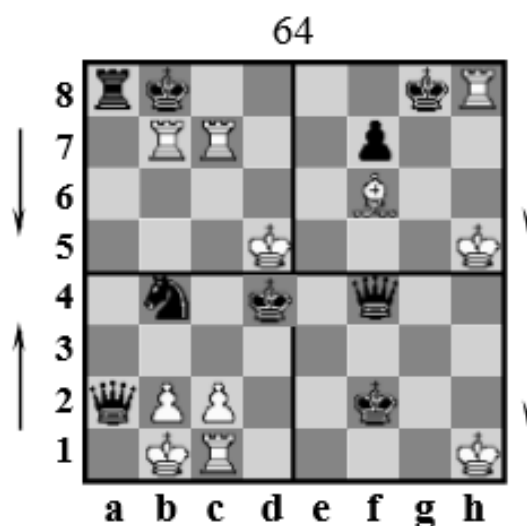
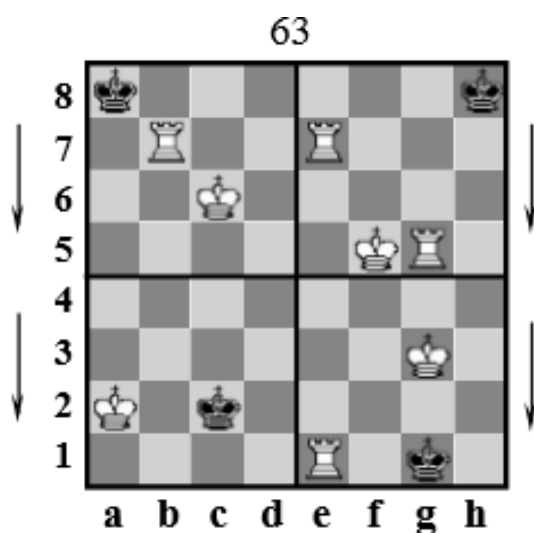


O'yin natijasini **62-diagrammadagi** pozitsiyalarga yozing. Agar Qora uchun mumkin bo'lgan harakat bo'lsa, uni o'q bilan ko'rsating yoki shaxmat yozuvidan foydalanib yozing.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**63 va 64 diagrammalar** bo'yicha pozitsiyalarni baholang. Diagrammalarning har birida qo'shimcha pozitsiyani toping, uni aylantiring. Harakat qilish tartibiga e'tibor bering.



### 3.13. Yolg'iz shohga mot

Ertami-kechmi, shaxmat o'yini bir o'yinchining "yalang'och" (yolg'iz) qiroliga ega bo'lgan pozitsiyasiga keladi, raqib esa boshqa donalarga ega. Yolg'iz shoh qachon mot bo'lishi mumkin?

Bitta kichik sipoh mot qila olmaydi **65-diagrammadagi** 1-2 pozitsiyalar. Ikki ot bilan mot faqat noto'g'ri himoya bilan mumkin. 3-pozitsiyada 1 ta harakatda motni toping: 1. \_\_\_\_\_

4-pozitsiyada o'yin natijasi qoraning harakatiga bog'liq:

1. Oph1 2. Og3x

1. Shf1 2. Og3+Opf2 - durang, chunki shohni taxta burchagiga qaytarib bo'lmaydi.

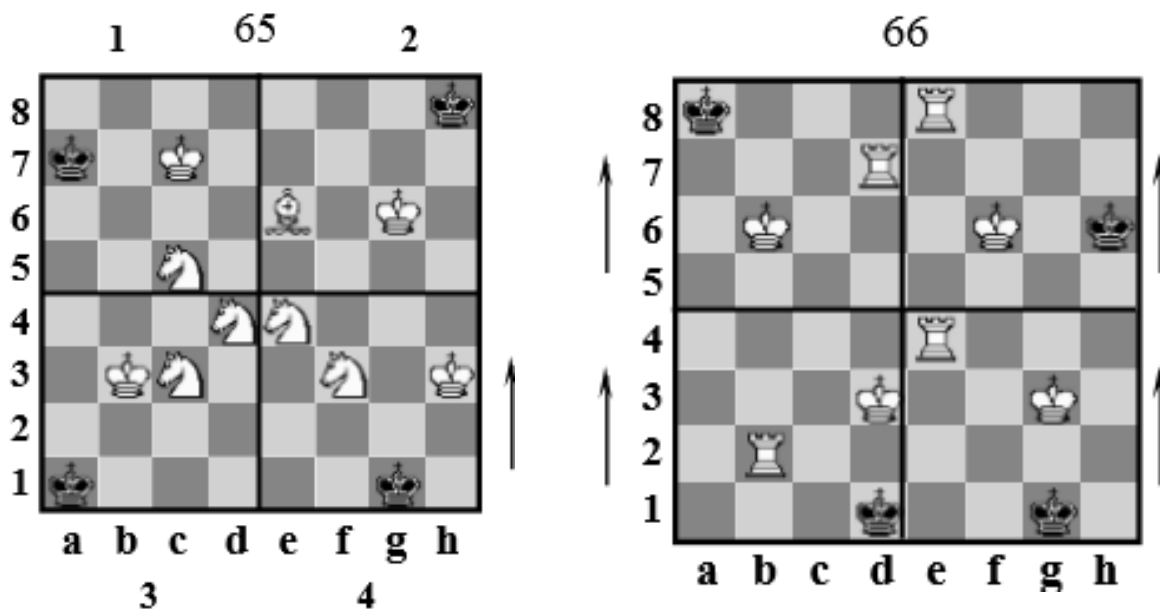
### 3.14. Rux bilan yakka shohga mot

66-diagrammadagi pozitsiyalarda 1 harakatda motni toping. O'q bilan ko'rsating yoki harakatni yozing:

\_\_\_\_\_

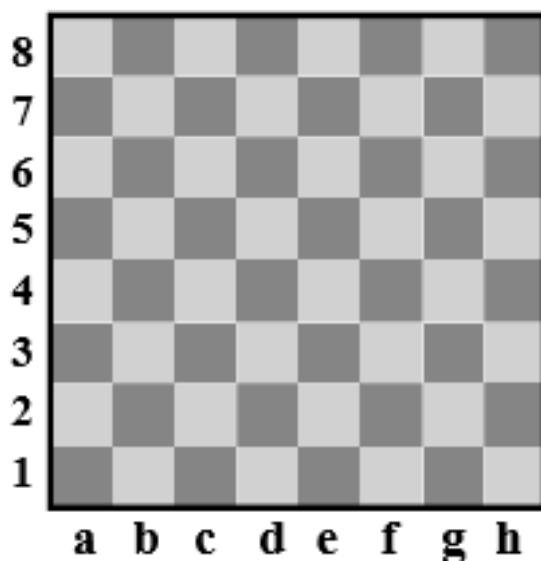
\_\_\_\_\_

Diqqat qiling! O'z podshosi tomonidan qo'llab-quvvatlangan rux, taxtaning chetiga surilgan raqibning shohini mot qiladi.



67-diagrammada taxtaning chetidagi barcha kvadratlarga (x) larni qo'ying.

67



### 3.15. Chiziqli mot

Qirol qo'llab-quvvatlamaydigan ikkita rux raqibning qiroliga mot qo'yishi mumkin. **68-diagramma.**

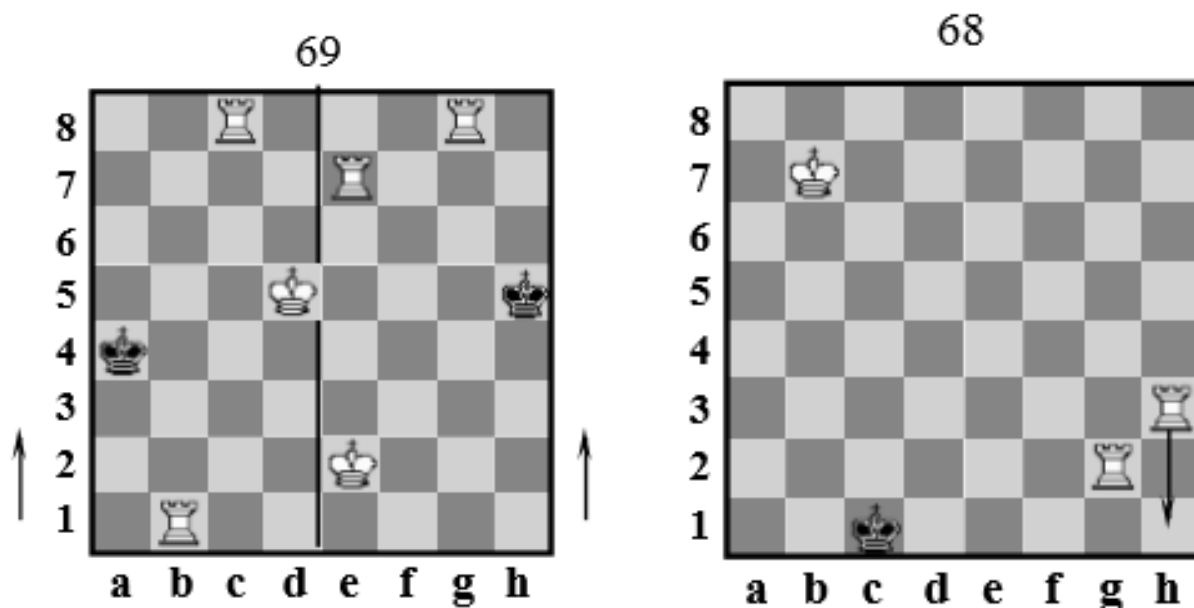
1. Rh1x

Bunday mot chiziqli deb ataladi.

**69-diagrammaning** ikkala pozitsiyasida ham mot 1 harakatda:

1. \_\_\_\_\_ x

1. \_\_\_\_\_ x



**70-diagrammadagi** pozitsiyalarda Oq qora chiziqli mot qo'yadi - ikkita harakatda chap holatda, uchta harakatda o'ng holatda. Yechimni yozing.

2 ta harakatda mot

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ x

3 ta harakatda mot

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ x

**Juft bo'lib chiziqli mot o'ynang.**

**71-diagrammaning** yuqori holatiga 2 ta harakatda mot qo'ying:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

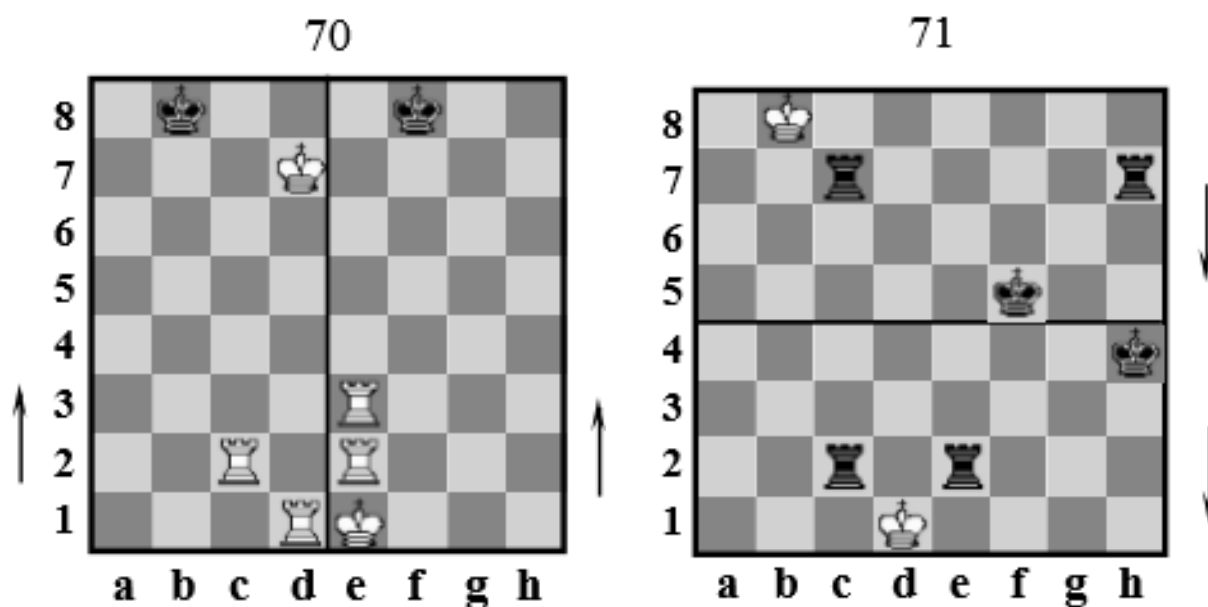
E'tibor bering, agar qora endi 1. Rh8 +? ga harakat qilsa, keyin 2. Shc7 keladi. 71-**diagrammaning** pastki holatida 2 ta harakatda motni toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Sizningcha, yolg'iz podshohni qayerda ikkita yurish bilan mot qilish mumkin? To'g'ri javobning tagiga chizing:

- taxtaning o'rtasida,
- taxtaning chetida,
- joylashtirish mumkin emas.



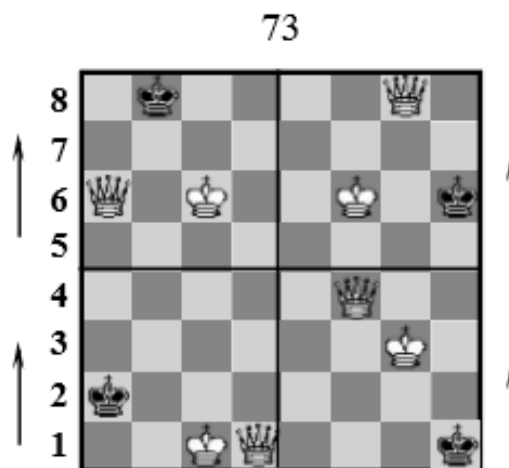
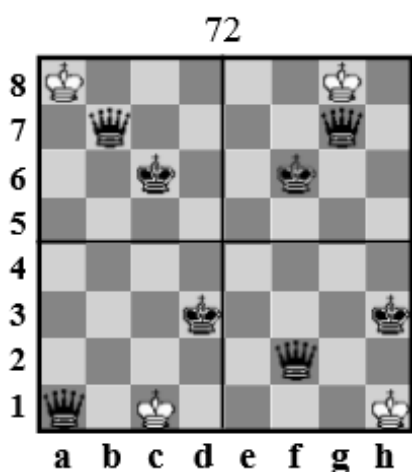
### 3.12. Farzin bilan yolg'iz shohga mot

**72-diagramma** bo'yicha pozitsiyalarni baholang. Oq qirol barcha pozitsiyalarda mot qilinganmi? "Qo'shimcha" pozitsiyasini aylantiring.

**73-diagrammaning** barcha pozitsiyalarida mot 1 harakatda. Farzinning harakatini o'q bilan ko'rsating yoki yozing:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_





**74-diagrammadagi** pozitsiyani juft bo'lib o'ynang. Bu yerda Qora oq qirolni 3 ta harakatda mot qilishi mumkin. Yechimga qarang:

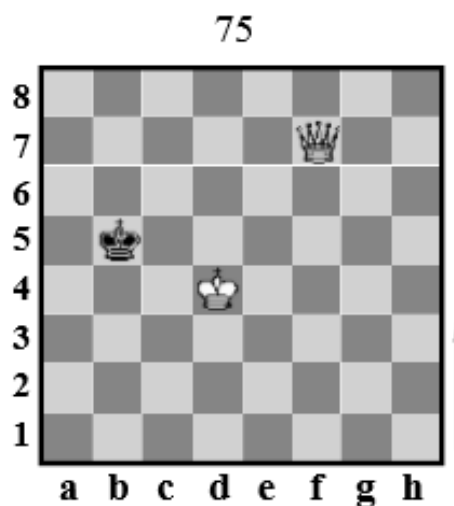
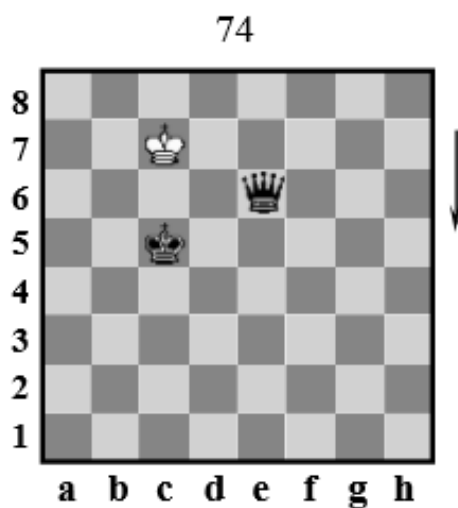
1. Fze7 +
2. Shc8 Shb6
3. Shb8 Fzb7x yoki Fze8x.

***Eslab qoling!***

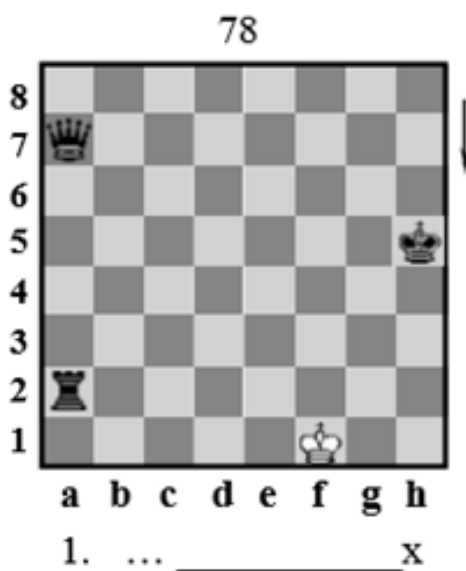
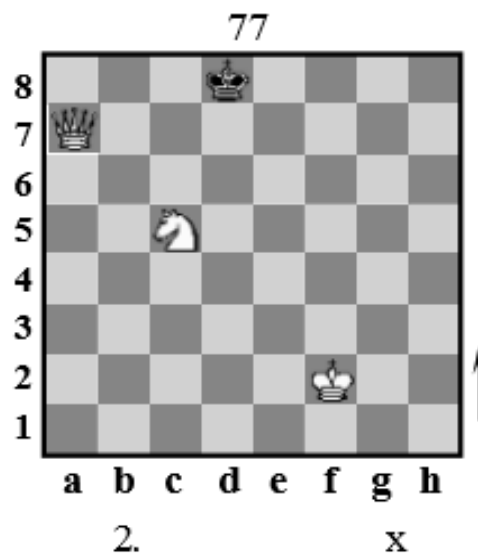
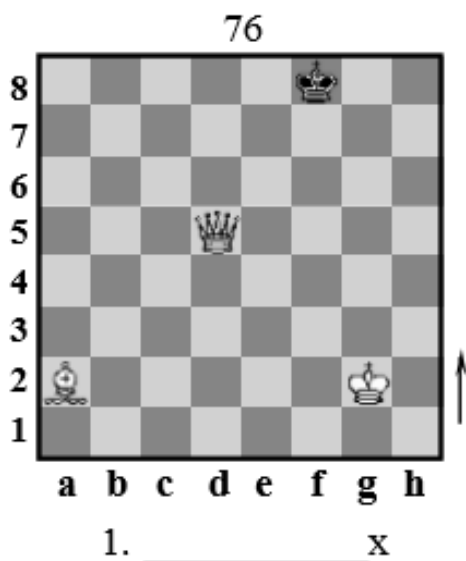
1. Farzin bilan mot taxtaning chetiga qo'yiladi.
2. Kuchli tomonning shohi farzinga raqibning shohini taxta chetiga surish uchun yordam beradi.

**75-diagrammadagi** pozitsiyani juft bo'lib o'ynang. Agar to'g'ri o'ynalsa, Oq 3 ta harakatda mot:

1. Fzb7+ Sha4
2. Shs4 Sha3
3. Fzb3x



76 - 79 diagrammalardagi pozitsiyalarni yeching. Bu pozitsiyalarda farzin qirolning yordamisiz, lekin uning boshqa donalari yordamida raqibning shohiga mot qo'yadi.



**To'g'ri javobni tanlang:**

\_\_\_\_\_ - qirolning yordami bilan mot farzin bilan \_\_\_\_\_ - taxtaning chetida \_\_\_\_\_ - taxtaning o'rtasiga qo'yiladi.

**Takrorlash**

**80-diagrammaning barcha pozitsiyalarida mot 1 harakatda.**

Harakatni o'q bilan ko'rsating va shaxmat yozuvidan foydalanib yozing:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**81-diagrammada** Oq boshlanish pozitsiyasi ko'rsatilgan va qora qirolga bir harakatda 47 usulda mat beradi. Har bir yechimni birma-bir yozing. Shuni unutmangki, piyoda oxirgi darajaga etib, har qanday sipohga aylanishi mumkin.

---



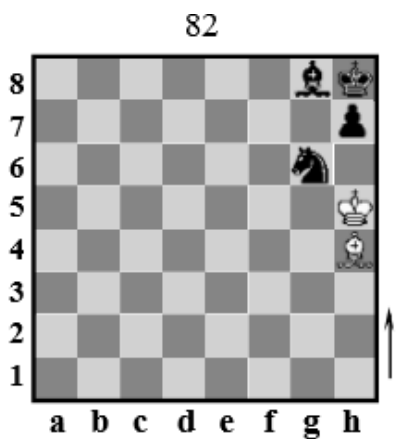
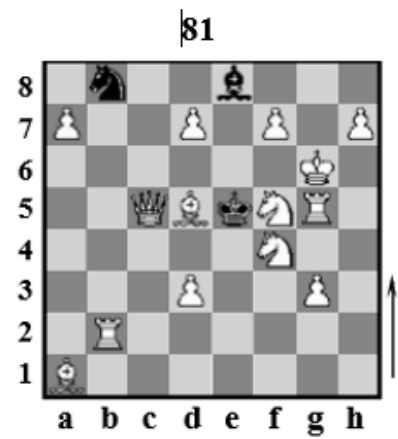
---



---



---



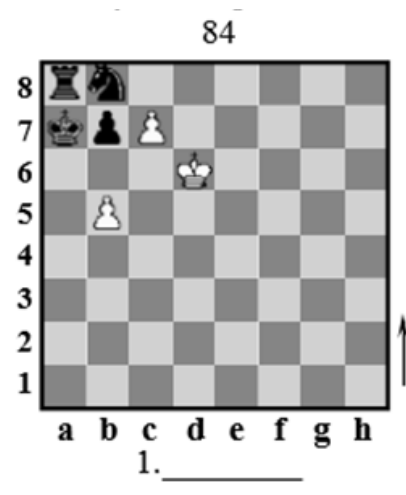
**82-diagramma.** Oq uchun eng yaxshi davomini toping. Yechimni yozing:

1. \_\_\_\_\_

Qoralarning harakati bilan o'yin qanday yakunlanishi haqida o'ylab ko'ring. Harakatingizni taklif qiling:

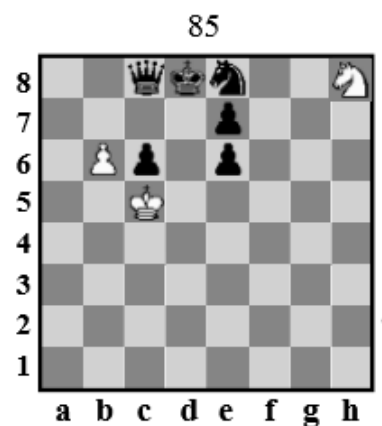
1. \_\_\_\_\_

**83 va 84 diagrammalardagi** pozitsiyalarda Oq uchun eng yaxshi davomini toping.



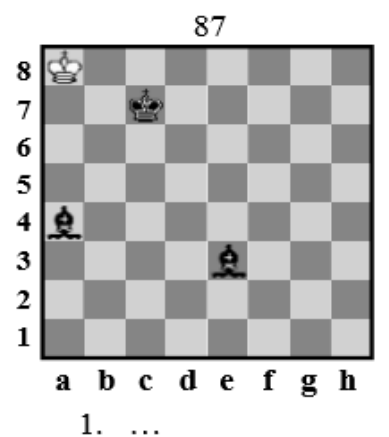
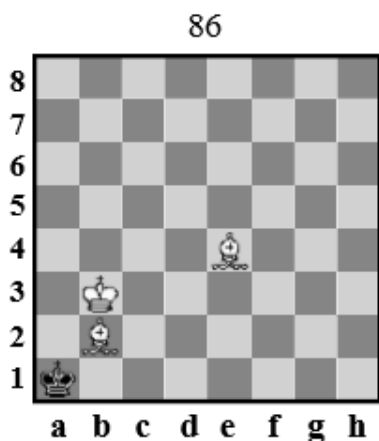
**85-diagrammadan** pozitsiyani baholang. Qora rang hal qiluvchi ustunlikka ega. Biroq, bu oqlarning bir harakati. Durrangni toping:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

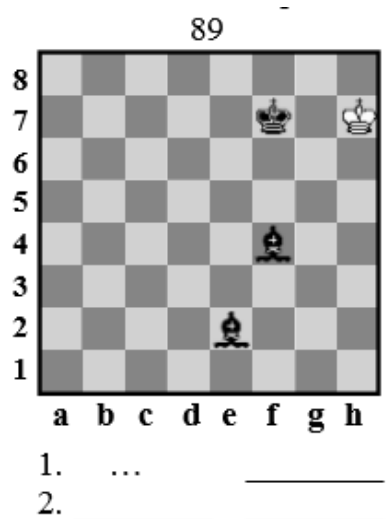
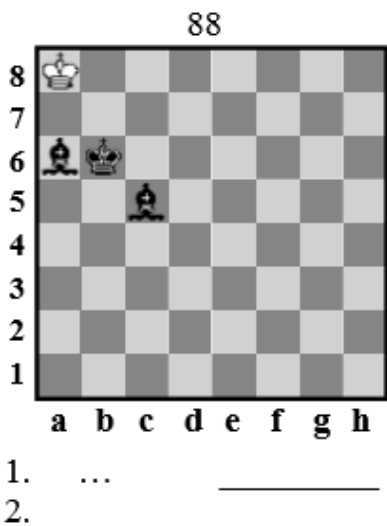


### 3.16. Ikki fil bilan yakka shohga mot

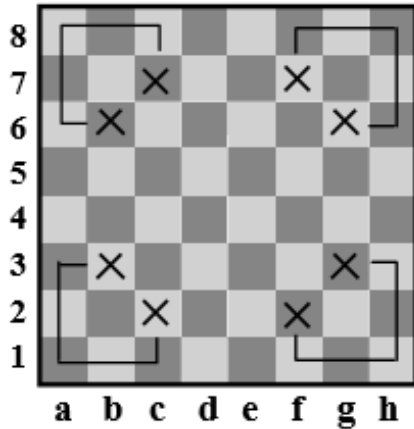
Ikki fil bilan mot qilish uchun siz yolg'iz qirolni taxtaning biron bir burchagiga surishingiz kerak. **86-diagrammadagi** pozitsiyani ko'rib chiqing - Oq qora qirol bilan mot qilgan. **87-diagrammadagi** holatda bitta harakatda motni toping. Yechimni yozing.



**88 va 89 diagrammalardagi** masalalarni yeching. Qora boshlaydi va oq qirolni 2 ta harakatda mot qiladi. Qaroringizni yozing.



90



**90-diagramma.** E'tibor bering, hujum qilayotgan tomonning qirolini krilcha "G" harfi bilan burchak kvadratiga joylashgan kvadratlardan birini egallaydi. Ushbu maydonlarning manzillarini yozing:

\_\_\_\_\_

### 3.17. Fil va ot bilan yakka shohga mot

Bu mot juda kam uchraydi va juda aniq o'yinni talab qiladi. Mot qilish uchun siz birinchi navbatda yolg'iz shohni qirol, ot va filning birgalikdagi sa'y-harakatlari bilan taxtaning burchak maydoniga, ya'ni filingizning katagi rangiga mos tamonga, ya'ni qorada yuruvchi filga qora burchakka, oqda yuruvchi filga oq burchakka.

**91-diagrammada** qora qirol allaqachon taxtaning chetiga oq burchakli kvadrat tomon surilgan.

2 ta harakatda motni toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

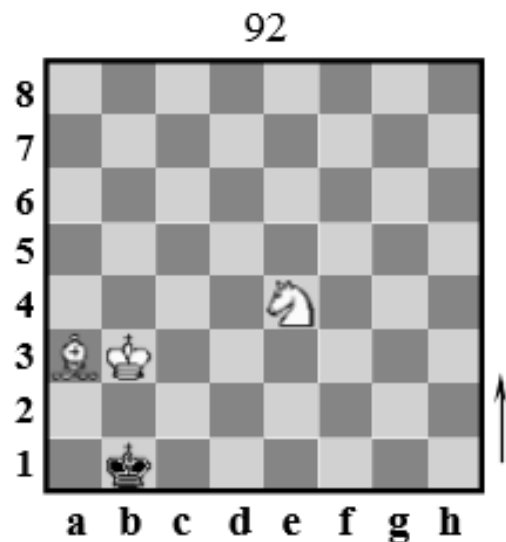
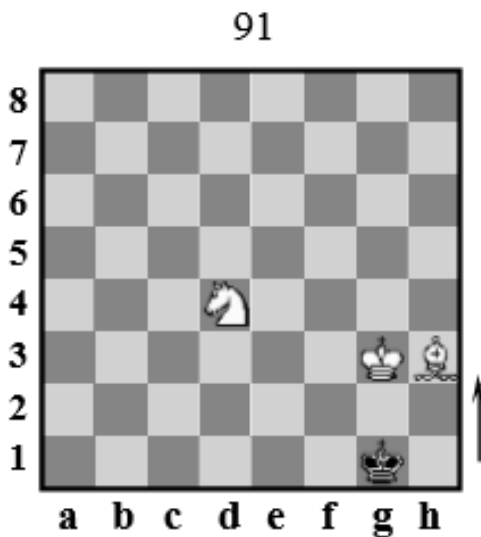
**92-diagrammadagi** pozitsiyada Oq rangdagi fil qora xonalarda yuruvchi shuning uchun raqibning shohi qora burchak-kvadratga qaytariladi.

Ikki harakatda mot:

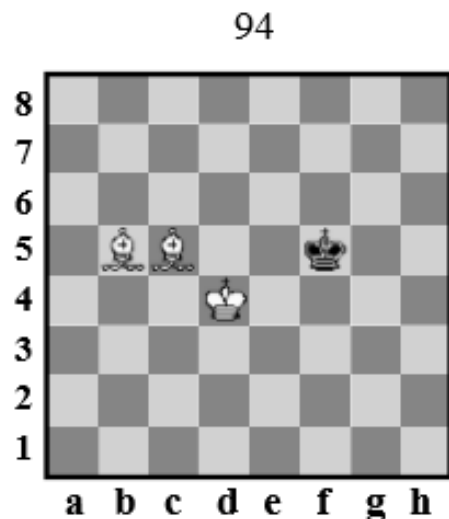
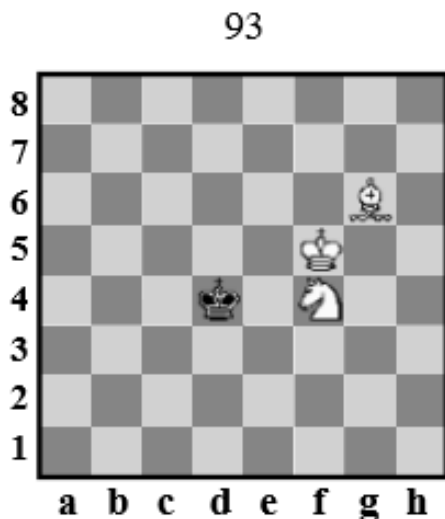
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Yuqorida aytib o'tilganidek, ot va fil bilan mot qilish uchun eng kuchli tomon raqibning qirolini fil bilan bir xil rangdagi burchakka surishi kerak.



93-94 diagrammalarda yolg'iz qirolni mot qilmoqchi bo'lgan burchaklarni (x) bilan belgilang.



### 3.18. Kvadrat qoidasi

O'yin oxirida qo'shimcha piyoda ko'pincha o'yinda g'alaba qozonish imkoniyatini beradi, chunki uni farzinga aylantirish mumkin. Ammo bitta qo'shimcha piyoda etarli bo'lmagan pozitsiyalar mavjud. Harakatlarni hisoblamasdan, qirol o'tib ketgan piyodaga (podshoh yoki boshqa sipohlar yordamisiz qolgan) yetib olishi mumkinmi yoki yo'qligini aniq aniqlash uchun kvadrat qoidasi mavjud.

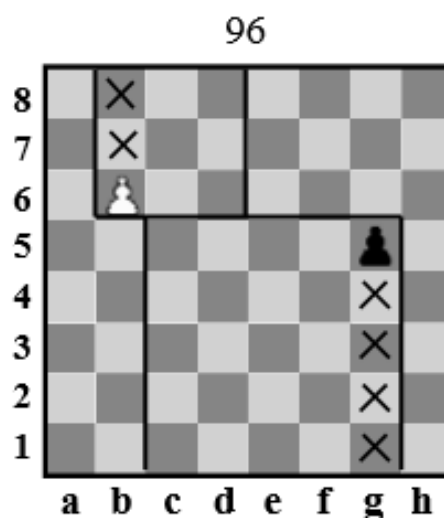
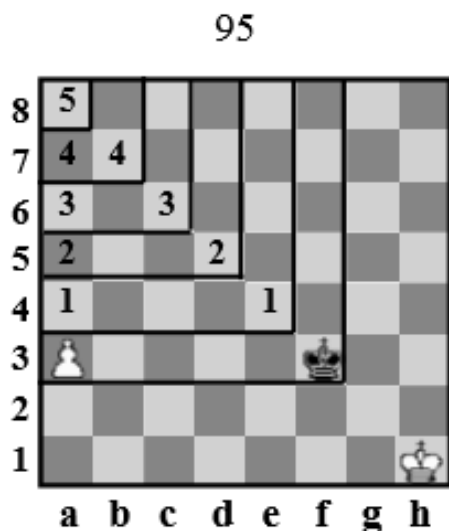
Agar podshoh maydonga o'zi kirsas, u holda farzinga aylangan piyoda darhol "qo'lga olinadi". **95-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang. Oq rang:

1. a4 Ke4 2.a5 Kd5
3. a6 Kc6 4.a7 Kb7

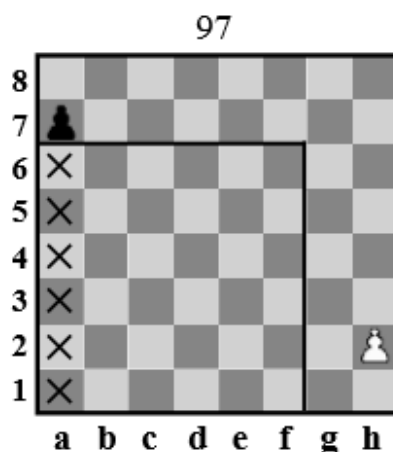
5. a8 Kd: a8

### Kvadratni qanday qilib to'g'ri qurish kerak?

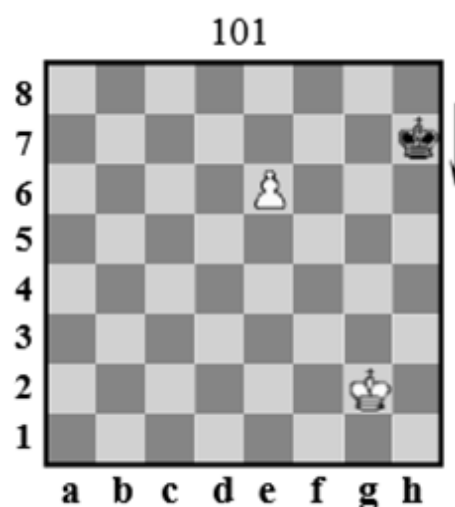
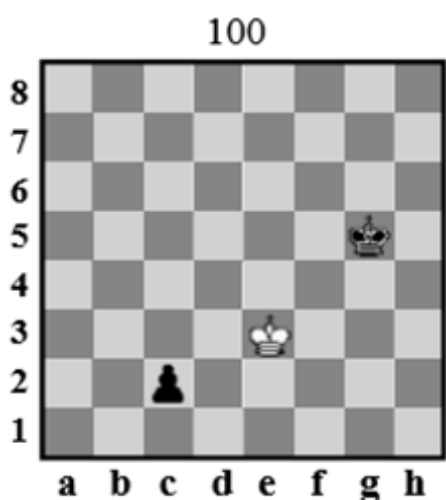
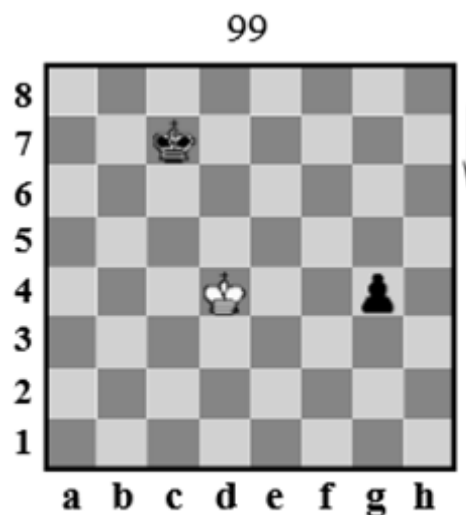
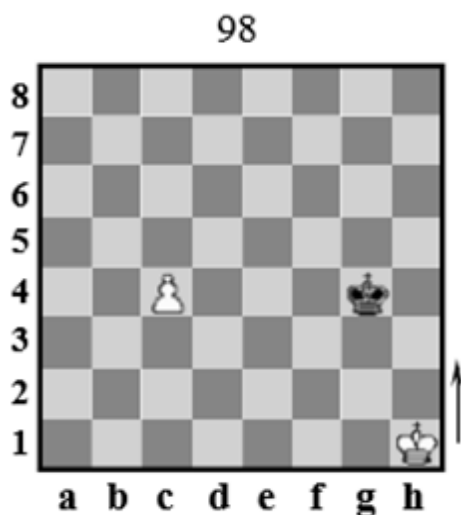
Kvadrat tomoni - piyodaning farzin bo'lishidan oldin qolgan yo'l. 96-diagrammada oq piyodada kvadratning yon tomonida uchta kvadrat, qora tomonda esa beshta kvadrat mavjud. Shuni unutmasligimiz kerakki, boshlang'ich pozitsiyasida bo'lgan piyoda ikki yurish orqali birinchi harakatni amalga oshirishi mumkin. Bunday holda, kvadrat qisqaroq tomonlar bilan qurilgan.



97-diagrammada a7-qora piyoda uchun a6-kvadratdagi piyoda uchun kvadrat qurilgan. Oq h2 piyoda uchun kvadrat quring.



98 - 101 diagrammalarda kvadratlarni chizish. Har bir diagramma ostiga shoh o'tgan piyodani quvib yetadimi yoki yo'qligini yozing. Harakat qilish tartibiga e'tibor bering! 98 - 101 diagrammalardagi pozitsiyalarni juft bo'lib o'ynang. Podshoh tayanchsiz qolgan piyodani bosib o'tgan pozitsiyalaringizni o'ylab ko'ring.



### O'yinni qanday boshlash kerak?

O'yinning boshlang'ich qismi ochilish deb ataladi. O'yinning ushbu bosqichi dastlabki 10-15 ta harakatni davom ettiradi. Ochilishning asosiy vazifasi - sipohlarni o'yinlarga chiqish, ularni kvadratlar va chiziqlar bilan ta'minlash, ular bo'ylab ular hujum va mudofaa manfaatlarida harakat qilishlari mumkin.

Ochilishda o'yinning asosiy qoidalari mavjud:

1. Donalaringizning eng tez rivojlanishi. Bundan tashqari, raqibning donalarini rivojlanishiga yo'l qo'ymaslik kerak.
2. Qirolingizning mavqeini ta'minlash uchun - qal'aga.
3. Doskaning markaziy kvadratlarini egallang, ya'ni ularga piyodalaringizni va sipohlaringizni qo'ying.
4. Bir piyoda bilan bir necha marta yurmaslik kerak.



5. Farzin erta chiqarilmasligi kerak. Agar ushbu qoidalar buzilgan bo'lsa, o'yin ochilishda tugashi mumkin.

Keling, xato o'yinning ba'zi misollarini ko'rib chiqaylik.

E. Shiffers – NN

1. ye4 h6

2. Of3 a6

3. Fc4 b5

4. F:f7+ Sh:f7

5. Oe5+ Ope6

6. Fzg4+ Sh:e5

7. Fzf5+ Shd6

8. \_\_\_\_\_x

**102-diagrammadagi** pozitsiyani baholang. Bir harakatda motni toping.

Qora ochilishda qaysi asosiy o'yin tamoyillari buzilganligini aniqlang: \_\_\_\_\_

Greko – II

1. e4 b6

2. d4 Fb7

3. Fd3 f5?

4. ef F:g2

5. Fzh5+ g6

6. fg Kf6

7. gh+ K:h5

8. \_\_\_\_\_x

**103-diagramma** bir harakatda motni toping:

Qora qanday asosiy ochilish tamoyillarini buzdi?

Tid - Delmar, 1896 yil.

1. d4 f5

2. Fg5 h6

3. Fh4 g5?

4. Fg3 f4?

5. e3! h5

6. Fd3 Rh6

102



103



**104- diagramma.** ikki harakatda motni toping:

7. \_\_\_\_\_ 8. \_\_\_\_\_

Nima uchun qora yutqazdi deb o'ylaysiz? Qora donalarning rivojlanishiga zarar yetkazadigan qancha piyoda harakatlarini hisoblang: \_\_\_\_\_

Lyubitel - B. Yankovich, 1903g.

1. e4 ye5

2. Oe2? Fc5

3. f4 Ff6

4. c3 Oc6

5. g3? Oh6

6. Fg2 Og4

7. Rf1 O:h2 8. fe

**105- diagramma** ikki harakatda motni toping:

**Yechim toping:**

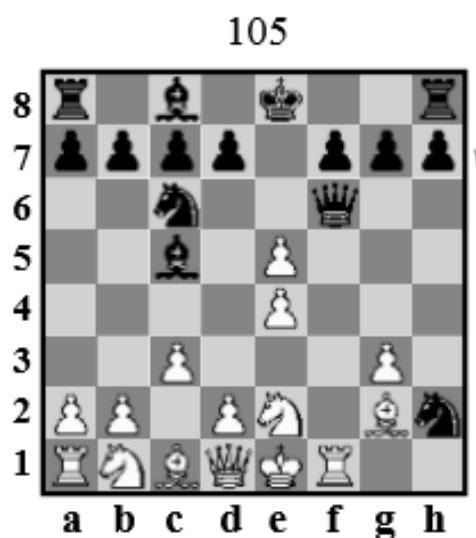
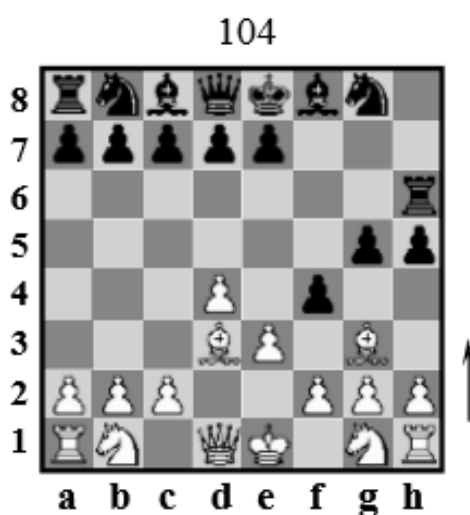
8. \_\_\_\_\_

9. \_\_\_\_\_x

Oqlar ochilishni noto'g'ri o'ynadi. Sizningcha, ular qanday xatolarga yo'l qo'ygan? Qoralar nechta piyoda harakati qilgan? \_\_\_\_\_ va oq? \_\_\_\_\_

O'yinni tomosha qiling:

1. e4 e6
2. d4 d5
3. O d2 c5
4. ed ed
5. dc F:c5
6. Oe2? Fzb6



**106- diagramma.** Oq rang f2 piyodani yaxshi himoya qilmaydi. Sizga oqlarning himoyasi uchun uchta variant taklif etiladi. O'yinni tugating - oq qirolni mot qiling:

7. f3 \_\_\_\_\_x 7. Oc3 \_\_\_\_\_ 7. Ob3 \_\_\_\_\_ 8. \_\_\_\_\_x  
 8. \_\_\_\_\_x

Davomi 7. Od4 va 7. Oe4 kichik sipohsiz oq uchun yo'qolgan pozitsiyaga olib keladi. Keyingi o'yin erta farzinning o'yinga chiqish oqibatlarini ko'rsatadi.

Shalop – NN

1. e4 d5
2. ed Kf6
3. c4 s6
4. Fza4? – farzinni darhol o'yinga qo'yish xavfli.
4. Fd7
5. dc O:c6
6. Ob3? (luchshe 6. Fzd1)

6. Od4

7. Fzs3 ye5

8. f4 Fb4!

9. Fzd3 (9. Fz:b4? Os2+ vilka na korolya i ferzya)

9. Ff5 10. Fzg3 Ke4!

11. Fz:g7?? Os2+

12. She2 Fzd3+!

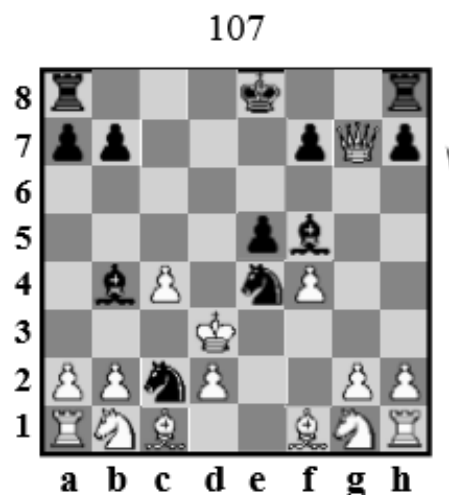
13. Op:d3 –

**107-diagrammadagi pozitsiyaga qarang. 1 harakatda motni toping:**

13. \_\_\_\_\_ x

Shalop - NN o'yinida oq farzin nechta harakat qilganini hisoblang: \_\_\_\_\_

Raqibning harakatlarini takrorlash, ochilishdagi xatolar.



Taxminan 100 yil oldin, mashhur shaxmatchi S. Loyd va raqibning harakatlarini takrorlash orqali chempionlar bilan yaxshi kurashishi mumkinligini da'vo qilgan ma'lum bir havaskor o'rtasida qiziqarli o'yin o'tkazildi. "U holda, men oq bilan to'rtta harakatda mot qilaman", dedi Loyd. Ushbu ibratli o'yinni tomosha qiling:

d4 d5 2. Fzd3 Fzd6 3. Fzh3 Fzh6 4. Fzc8x va oq c1 da shox bilan kechikdi!

Raqibning harakatlarini asossiz takrorlashning yana bir misoliga qarang:

1. g3 g6.

2. Fg2 Fg7.

3. Shf1 Shf8.
4. c4 c5.
5. d4 d5.
6. dc dc – **108-diagramma.**
7. Fz:d8x.

**O'yinlarni tomosha qiling**

1. e4 e5.
2. Of3 Fzf6.
3. Fs4 Fzg6.
4. 0-0 Fz:e4.
5. F:f7+ Shd8 (5.Sh:f7 6. Og5+).
6. O:e5 Fz:e5.
7. Re1 Fzf6 –

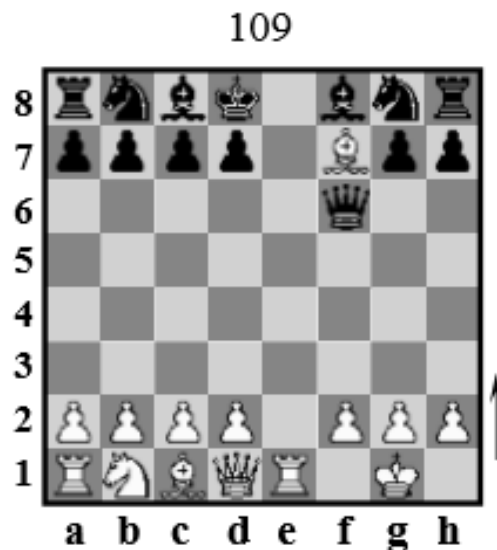
**109-diagramma**, bir harakatda motni toping: 8. \_\_\_\_\_x

Oqlar qanday ochilish tamoyillarini buzdi?

Qora farzin qancha harakat qilganini hisoblang: \_\_\_\_\_

Kraus – Gostin, 1938 yil.

1. d4 c5            5. Of3 d6
2. dc Fza5+?    6. Od5 Oe7?
3. Oc3 Fz:c5    7. b4!.
4. e4 e5?



110



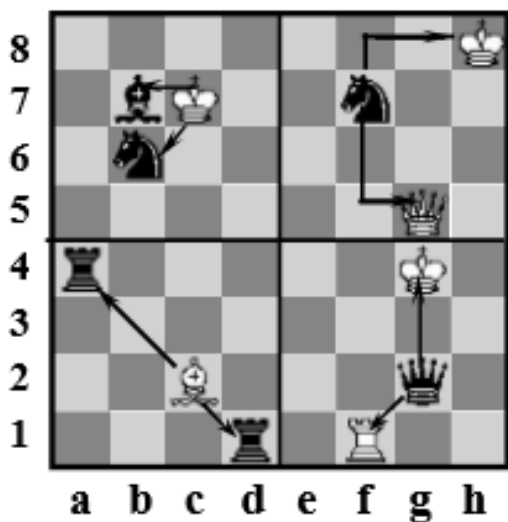
**110-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang. Qoralar ta'slim bo'ldi. Nima deb o'ylaysiz? O'yinni davom ettiring: 7. Fs6 8. \_\_\_\_\_ 9. \_\_\_\_\_

Shunday qilib, sipohlarning rivojlanishi, markaz, shohning xavfsizligi - bu ochilishda harakat qilish uchun uchta maqsad.

### 3.19. Ikki tamonga zarba

Bir vaqtning o'zida bir nechta sipohlarga (ko'pincha ikkita) hujum ikkitomonlama zarba yoki "vilka" deb ataladi. **111-diagrammada** 4 ta pozitsiya mavjud bo'lib, o'qlar ikki marta urishni amalga oshiradigan shaklda yo'naltirilgan. **112-diagrammada** hujum qiluvchi qismdan o'qlarni torting.

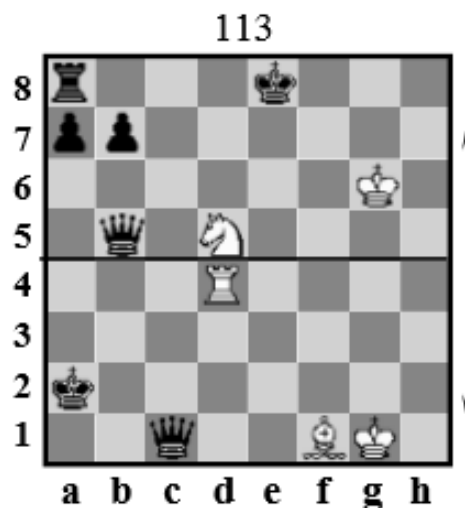
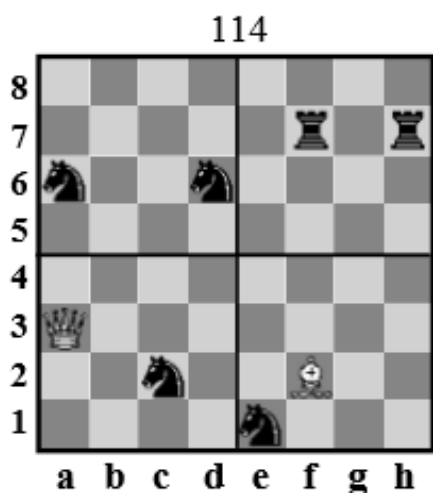
111



112

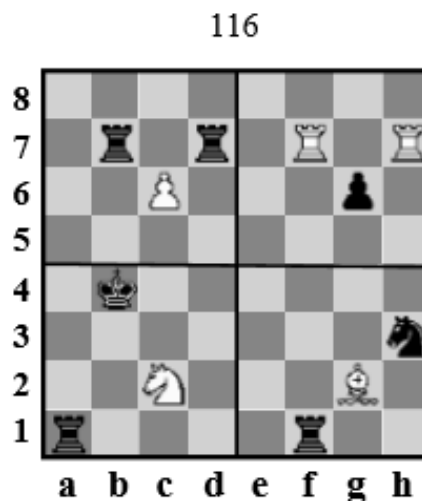
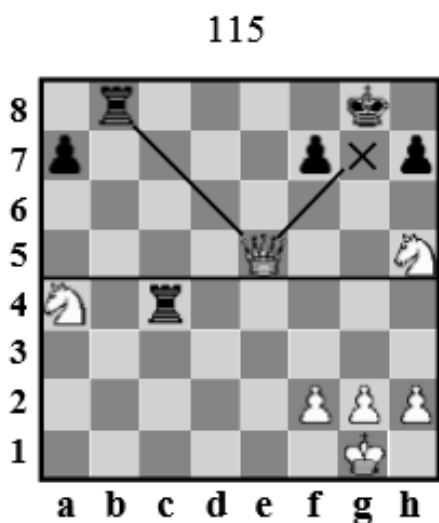


**113-diagrammada** ikkala pozitsiyada ham ikki marta urishni toping, hujum qiluvchi qismdan o'qlarni joylashtiring. 114-sonli diagrammada barcha 4 pozitsiyada etishmayotgan sipohni chizing, shunda siz "vilka" olasiz.



**115-diagrammaning** yuqori pozitsiyasida oq farzin b8-rux va g7-kvadrat (Fzg7x) ga hujum qilib, "ikkitomonlama zarba" qildi. Pastki holatda, c4 ruxdan o'qlarni joylashtiring - "ikkitomonlama zarba" ni ko'rsating.

**116-diagrammada** 4 ta pozitsiya ko'rsatilgan. Ularning har birida hujum qiluvchi sipohdan o'qlarni torting. Qo'shimcha pozitsiyani toping. Uni rangli qalam bilan aylantiring.



**117-diagrammadagi** holatda Oq boshlaydi va ikki harakatda mot.

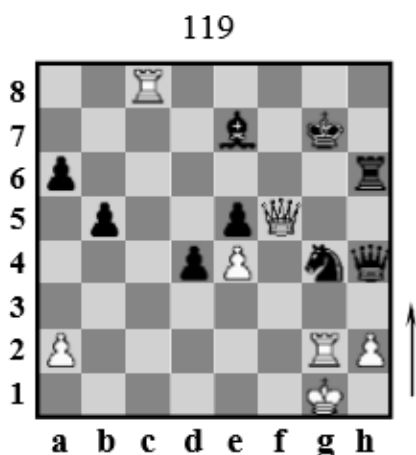
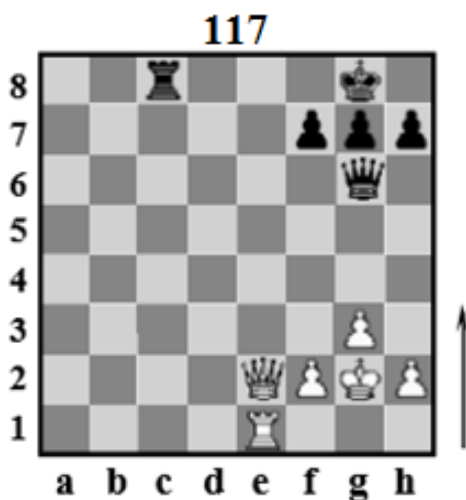
Yechimini toping: 1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

**118-diagramma.** Bu pozitsiyada vilka.

1.f6 + qoralarning barcha mudofaa pozitsiyalarini yo'q qildi. Keling, Qora uchun mumkin bo'lgan harakatlarni ko'rib chiqaylik: 1. Rf6 2. Fze7 - Qorada bo'lak yo'q. Yoki:

1. Fzxf6 2. Rg4 - Qora rangda sipoh yo'q. Yagona harakat, xuddi o'yindagidek:

1. Sh: f6 2. Fzf5 + Og7.



Joylashuv **119-diagramm**adan olingan. Oqlar vilka qo'yadi. Yechimini toping: 3. \_\_\_\_\_

### 3.20. Ikki tomonlama zarbadan himoya qilish

"Ikki tomonlama zarba" himoyasi bormi? Bir piyodani yo'qotmaslik mumkinmi? Ba'zi vaziyatlarda hali himoya mavjud.

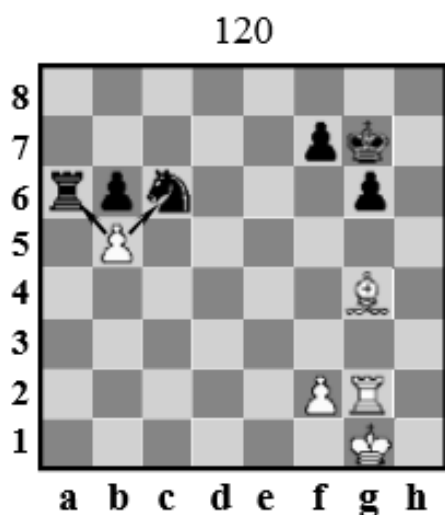
№120 diagrammada oq piyoda bir vaqtning o'zida ikkita qora sipohga hujum qiladi. Rux bilan harakat donani yo'qotmaslikka yordam beradi:

1. Ra1 + va oq shohni himoya qilishga majbur bo'ladi: 2. Shh2 Od4 - sipoh saqlab qolinadi.

**121-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qora ot c7 ikkala qora ruxga ikkitomonlama zarba berdi. "Vilka" dan saqlashning ikkita variantini toping, maslahatdan foydalaning:

1. F \_\_\_\_\_ 1. R \_\_\_\_\_



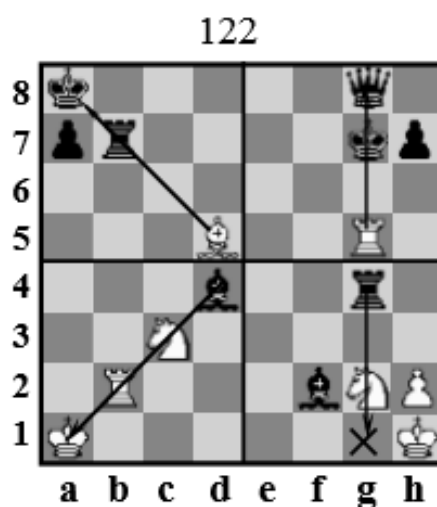
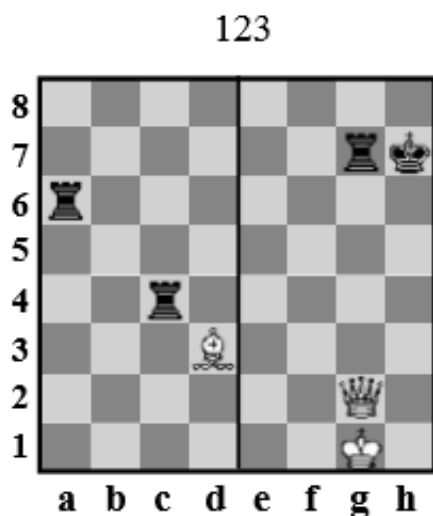


### 3.21. Irmoq

Irmoq – bu sipohlariga xujum yoki muhim kvadratni egallash. Bunda farzin, rux, fil yoki piyodaga hujumi. Ushbu harakatda raqib sipohlari va piyodalarining harakati cheklangan. Agar sipoh yoki piyodaning harakati moddiy yoki pozitsion shikastlanishga olib keladigan bo'lsa yoki qirolning ochilishi shoh tufayli umuman imkonsiz bo'lsa, bog'langan deb ataladi.

**122-diagrammaga** qarang. Barcha pozitsiyalarda strelka hujum qiluvchi qismdan bog'langanlarga yo'naltiriladi. E'tibor bering, faqat chiziqli sipohlar (farzin, rux va fil) irmoq bajarishi mumkin.

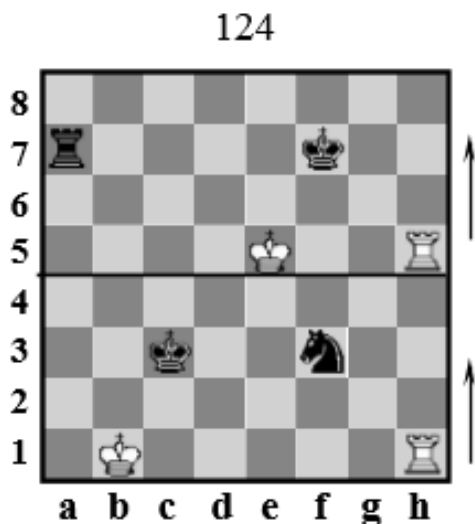
**123-diagrammada** ikkala holatda ham hujum qiluvchi qismdan o'qlarni torting - irmoqni ko'rsating.



**124-diagrammaning** ikkala pozitsiyasida ham bog'lanish hosil qiling va o'qlarni hujum qismidan bog'langanlarga torting.

**125-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Yurish oqlarda:

1. Fc5! - irmoqda. Qora bir xil taktikadan foydalangan holda himoyaga ega:



1. Fb6! - irmoq, qora farzinga yurish mumkin emas - qirolga shoh ochiladi.

Joylashuv 126-diagrammadan olingan.

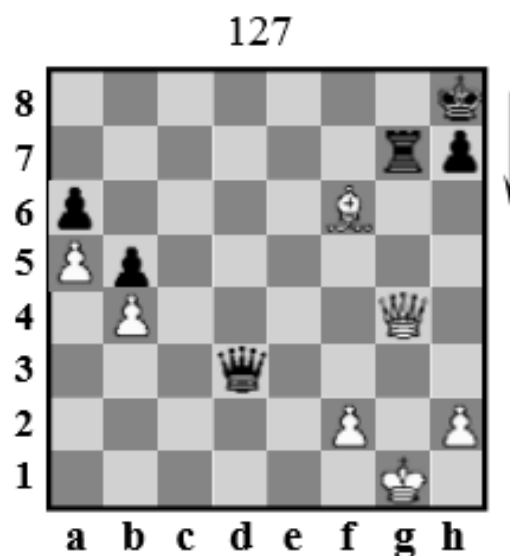
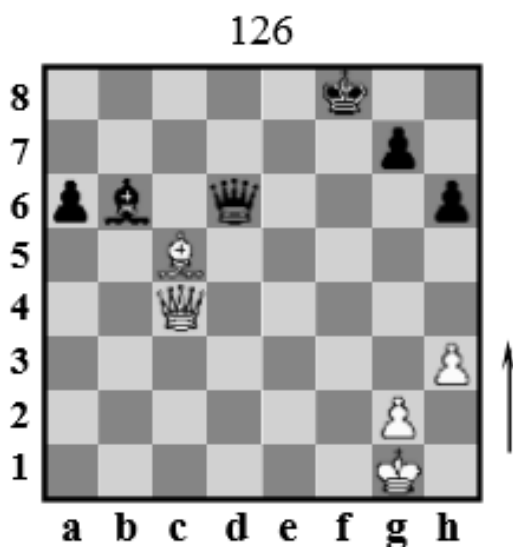
**126-diagramma.** Oq uchun farzinni qo'lga olishini toping. Ikkitomonlama urish va irmoqni toping:

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

**127 diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qoraning pozitsiyasi birinchi qarashda yomonroq ko'rinadi, lekin u irmoq yordamida g'alaba qozonadi! Yechimini toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



Keres - Arlamovskiy o'yinini tomosha qiling, 1950 yil.

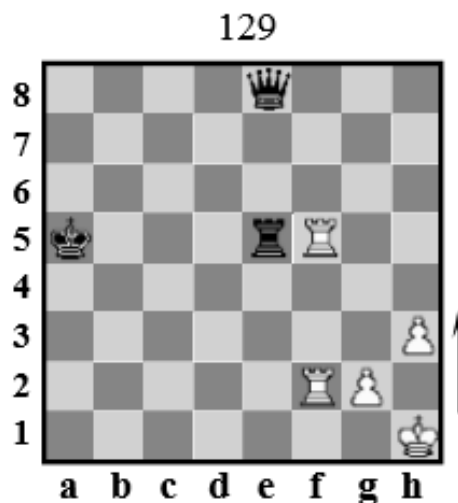
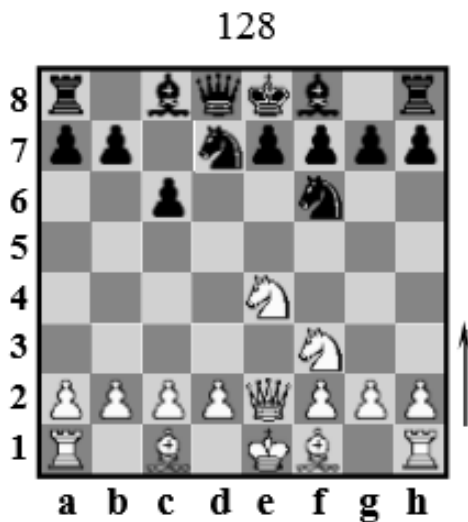
Caro-Kann Mudofaa

1. e4 c6
2. Oc3 d5
3. Of3 de
4. O: e4 Of6
5. Fe2 Shd7?

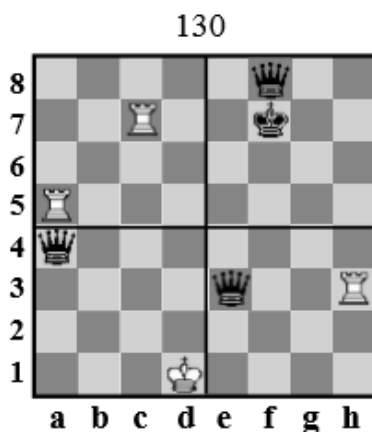
Olingan holatda (**128-diagramma**) Keres 1 harakatda mot qo'ydi.  
Yechimini toping: 6. \_\_\_\_\_x.

**129-diagrammasi** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qoraning afzalligi borligiga rozimisiz? Oq uchun eng yaxshi davomini toping, irmoqdan foydalaning.

1. \_\_\_\_\_!



**130 diagrammaning** barcha pozitsiyalarida etishmayotgan donalarni chizib oling, shunda siz irmoqga ega bo'lasiz.



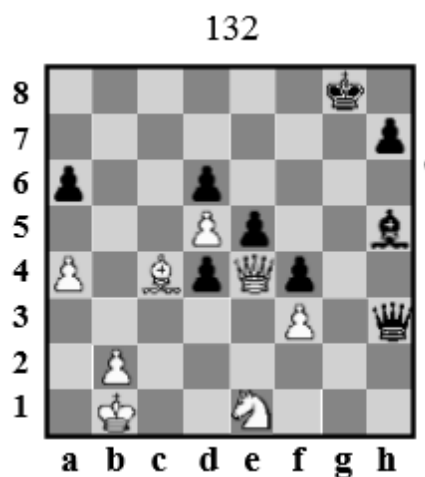
**131-diagrammadagi** pozitsiyada Qora harakat qildi:

1. O: e4 otning piyoda tomonidan qo'lga olinishi farzinning yo'qolishiga olib keladi: 2. fe F: e2 Oq uchun farzinning qo'lga olinishini ko'rib chiqaylik:

2. Fze4 - bu **132-diagrammadagi** pozitsiya.

Qora uchun eng kuchli davomini toping:

2. \_\_\_\_\_



**133-diagramma.** Oq ketdi: 1. Rh8! Nima uchun

1. R: a7 ekanligini tushuntiring? - yomon harakat. Oq uchun eng yaxshi davomini toping:

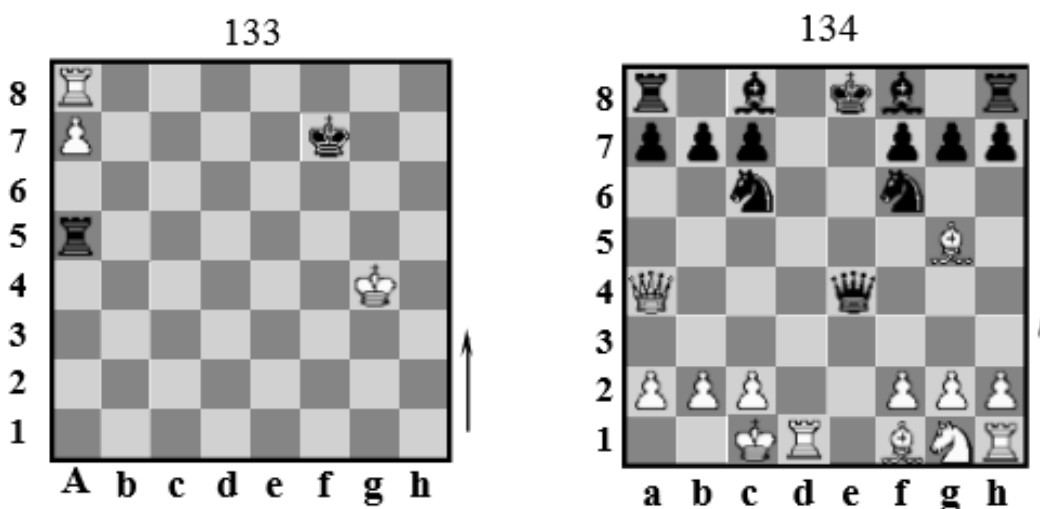
2. \_\_\_\_\_!

D. Bronshteyn- Havaskor o'yinini tomosha qiling, 1950 yil.

1. e4 e5

2. d4 ed

3. Fz d4 Oc6
4. Fza4 Of6
5. Oc3 d5
6. Fg5 de
7. O e4 Fze7?
8. 0-0-0 Savol: e4 - diagramma № 134
9. Rd8 +! Sh: d8
10. Fz: e4 Qora taslim bo'ladi, chunki mumkin emas
10. Oe4 (ot qirol bilan bog'langan).



### 3.22. Irmoqni himoya qilish

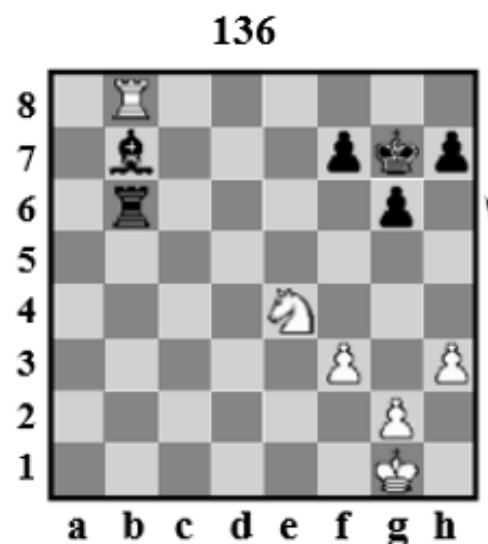
Irmoq juda xavfli, ammo undan himoyalalanish usullari mavjud. 135-diagrammada oq ot o'z farzini bilan bog'langan. Qora 1. e4 harakat qilish bilan tahdid qiladi va oq otni yo'qotadi. Ushbu holatda o'zingizni irmoqdan himoya qilishning uchta usulini toping.

1. Kamroq qimmatli sipoh yoki piyoda bilan yoping: \_\_\_\_\_
2. Hujum qiluvchi sipohni orqaga suring: \_\_\_\_\_
3. Sipoh irmoq chizig'idan olib tashlang: \_\_\_\_\_

**136-diagrammadagi** holatda, qopalar to'rtinchi usul yordamida irmoqdan xalos bo'ladi. 4. Sipohlaringiz o'rtasida aloqa o'rnatish:

1. Rb1 +
2. Shf2 F: e4

5. Irmoqdan qutulishning taktik usuli.



**137-diagramma.**

1. O: e5! Qora

1. Fd1 o'ynay oladimi, farzinni yutib oladimi?

Mot qiling:

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ x

Legal - Saint-Bri o'yinini tomosha qiling:

1. e4 e5

2. Of3 d6

3. Fc4 Oc6

4. Oc3 Fg4

Diagramma 138. Qora fil otni farzin bilan bog'laydi. Ushbu holatda Legal tashlab ketdi:

5. O:e5?! F:d1??

6. F:f7+ She7



№139-diagramma. Ushbu holatni baholang. Oq uchun eng yaxshi davomini toping: 7. \_\_\_\_\_ Legalning shaxmati irmoqni sindirishning taktik usuliga misoldir. Va keyingi harakat. O: e5 ?! tuzoq. To‘g‘ri o‘ynagan bo‘lsa: 5. O: e5! Qora qo‘shimcha sipoh bilan qoladi, shuning uchun g‘alaba .



### Ochiq hujum

Ochiq hujum (“yechish”) ochiq shoh yoki davomiy ochiq hujum natijasida yuzaga keladigan bir vaqtda hujumlar turidir.

№ 140-diagramma. 1.F: g7 + - ikki marta zarba. Qog‘oz malikaga hujum bilan ochiladi va episkop qirolga hujum qiladi. Qora majburiy harakat qiladi:

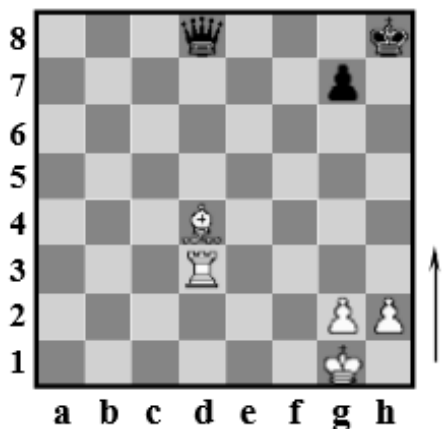
1. Shg7
2. Rd8 - g‘alaba bilan.

**141-diagrammaning** ikkala pozitsiyasida Oq uchun eng yaxshi davomini

toping:

1. \_\_\_\_\_ 1. \_\_\_\_\_

140



141



**142-diagrammaning** ikkala pozitsiyasida eng yaxshi davomini toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

**143-diagrammaning** yuqori pozitsiyasida etishmayotgan oq sipohni chizing va ochiq hujum qiling: 1. \_\_\_\_\_

**143-diagrammaning** pastki holatida etishmayotgan qora sipohni chizish va ochiq hujumni amalga oshirish: 1. \_\_\_\_\_.

142



143



**144-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Bir harakatda mot: 1. O:

g6 ++ va mot. E'tibor bering, ikki marta shohda, hujum ostida bo'lsa ham, hujum qiluvchi sipohlarning hech birini qo'lga kiritib bo'lmaydi.



**145 diagrammada** Bagirov - Xolmov o'yinidagi pozitsiyaga qarang:

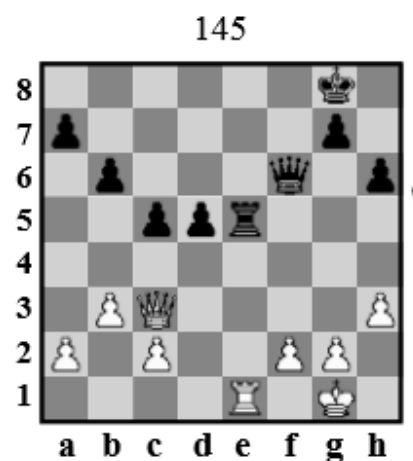
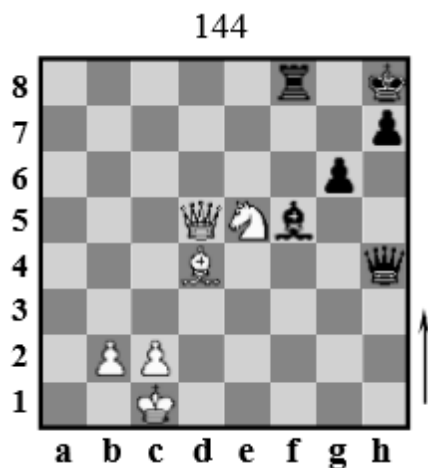
1. Re2 !! - Oq ta'slim bo'ldi, nima uchun deb o'ylaysiz? O'yinni davom ettiring:

2. R: e2 \_\_\_\_\_

Yoki

2. Fz: f6 \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



**146-diagrammadagi** holatda 2 ta harakatda motni toping. "ikki tomonlama SHOH" dan foydalaning:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

1931-yilda o'ynalgan Z. Tarrasch - NN o'yinini tomosha qiling. Caro-Kann himoyasi.

1. e4 c6 2. d4 d5

3. Kc3 de 4. K:e4 Kf6

5. Cd3 F:d4 6. Kf3 Fd8

7. Fe2 Cf5?! 8. K:f6+ gf

9. C:f5 Fa5+ 10.Cd2 F:f5

11. 0-0-0 Fe6? 12.Fd3!?! F:a2

**147-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Bu yerda Uayt farzin qurbonligi va taktik "ikki tomonlama shoh" texnikasidan foydalanib, 3 ta harakatda motni e'lon qildi. Tarrasch kabi o'ynang!

13. F\_\_\_\_\_

14. \_\_\_\_\_++ \_\_\_\_\_

15. \_\_\_\_\_x

146



147



148-diagrammadagi holatda, ularning harakati bilan oqlar ham qoralar ham 3 ta harakatda mot. Pozitsiyani quyidagi sxema bo'yicha yeching:

1. Fz \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ ++ \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_ x

1. Fz \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ ++

3. \_\_\_\_\_ x

148



## 149



**149-diagrammasi** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qora rang hal qiluvchi ustunlikka ega. Va shunga qaramay, Uayt o'z harakatida g'alaba qozonishga muvaffaq bo'ldi. Ushbu muammoning yechimiga diqqat bilan qarang - oq rux va fil birgalikda deyarli barcha qora sipohlarni "oladilar". Ochiq hujumning bunday odatiy qo'llanilishi "tegirmon" deb ataladi.

1. Rg7+ Shh8 2. R:d7+ Shg8  
3. Rg7+ Shh8 4. R:c7+ Shg8

5. Rg7+ Shh8 6. R:b7+ Shg8

7. Rg7+ Shh8 8. R:a7+ Shg8

9. Rg7+ Shh8. 10. R:g6+ Shh7

11. Rg7+ Shh8. 12. R:g5+ Shh7

13. Rg7+ Shh8. 14. R:g4+ Shh7

15. Rg7+ Shh8. 16. R:g3+ Shh7

17. Rg7+ Shh8. 18. R:g2+ Shh7.

19. R:a2! – farzinni olish vaqti keldi!

Ochib shoh ochiq hujumlar shaklidir. Ushbu taktik yurish quyidagicha amalga oshiriladi - bir sipoh harakatni amalga oshiradi va ochilgan boshqa sipoh shohni e'lon qiladi (odatiy misol "tegirmon"). Ikki tomonlama shoh, o'z navbatida, ochiq shohning alohida holatidir. Harakatni amalga oshiradigan sipoh shohni ham e'lon qiladi, buning natijasida qirol bir vaqtning o'zida ikkita raqib sipohidan hujumga uchraydi (144,146,147,148-diagrammalar).

O'yinni tomosha qiling. Reti - Tartakover, Vena, 1910-yil Caro-Kann mudofaasi.

1. ye4 s6 2. d4 d5

3. Oc3 de 4. O:e4 Of6

5. Fzd3 e5? (5. Obd7)6. de Fza5+

7. Fd2 Fz:e5 8. 0-0-0 (tuzoq!) O:e4?

150



**150-diagramma.** Quyidagi sxema bo'yicha uchta harakatda motni toping:

1. Farzin qurbonligi. 1. F \_\_\_\_\_
  2. Ikki tomonlama shoh. 2. \_\_\_\_\_ ++
  3. Rux bilan mot. 3. \_\_\_\_\_ x
- Tarrasch o'yini bilan solishtiring - NN, 147-diagramma.

151 -155 diagrammalardagi masalalarni yeching.

151



2 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ ++ \_\_\_\_\_

153



3 yurishda mot

152



3 yurishda mot

1. Fz \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ x
3. \_\_\_\_\_ x

154



2 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_++ \_\_\_\_\_

1. Fz \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_x
3. \_\_\_\_\_x

155-diagrammadagi holatda, har bir tomon harakatlanayotganda 2 ta harakatda mot qo'yadi:

**155**



1. Fz \_\_\_\_\_+ \_\_\_\_\_
2. R \_\_\_\_\_x
1. Fz \_\_\_\_\_+
2. \_\_\_\_\_ R \_\_\_\_\_x

**Takrorlash:** Yechimni quyidagi pozitsiyalarda toping **156-160 diagrammalar:**

**156**



**Otni yutish:**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_+ \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_

157



Otni yutish

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

158



Ruxni yutish

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

159



2 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

160



3 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_++ \_\_\_\_\_
2. Fz\_\_\_\_\_+ \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

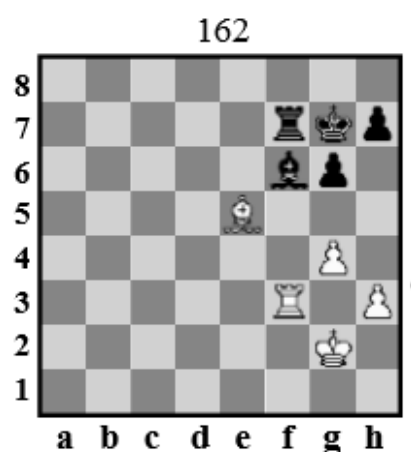
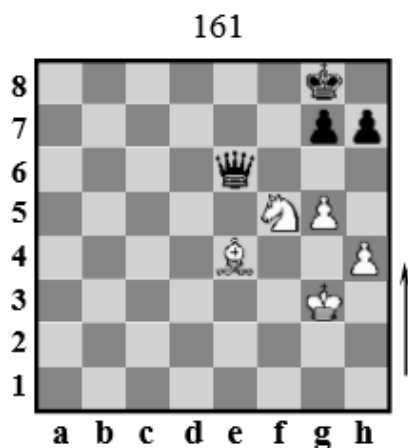
### 3.23. Yorqin kombinatsiyalar

**Joziba** – bu sipoh yoki piyoda qurbonligi bilan kombinatsiya bo'lib, unda jalb qilingan sipoh noqulay maydonda o'zini topadi va odatda boshqa taktik zarbalarga duchor bo'ladi. **161-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang. Qora farzin fil tomonidan yomon d5-kvadratga jalb qilinadi, u yerda farzin "vilka" ostiga tushadi:

1. Fd5! Fz:d5
2. Oe7+

**162-diagrammadagi** holatda, qora rux f6 kvadratiga tortiladi, u yerda u vilka ostiga tushadi:

1. Rf6! Rf6
2. Qora rux qirol bilan bog'langan.
3. 2.g4! Shf7 3.F: f6 (yoki 3.gf)

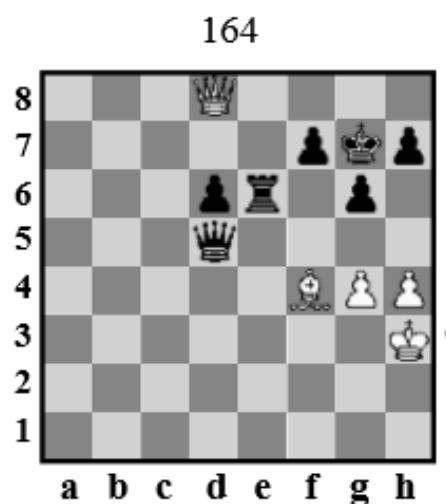
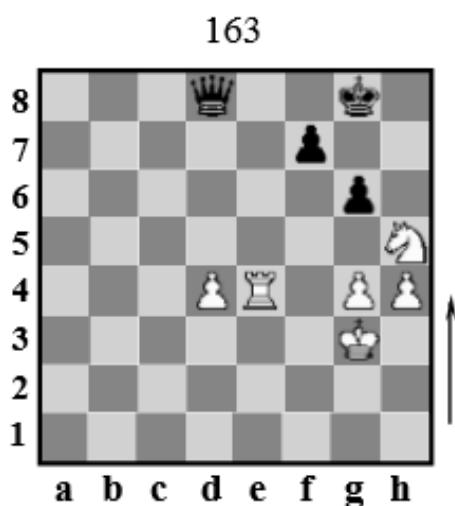


**163-diagrammadagi** holatda, qora farzinni yurgzing va "vilka" qiling:

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

**164-diagramma.** Oqlarning birinchi harakatini toping, ikkinchi harakatda mot qo'ygani ma'lum bo'lsa:

1. \_\_\_\_\_ 2. F8x.



**165-diagramma.** Holatni baholang. Qora farzinni shunday xonaga tortingki, oq shoh boshi berk ko'chaga tushib qolsin: 1. \_\_\_\_\_

**166-diagrammadagi** pozitsiyani baholang. O'ziga jalb qilish uchun kombinatsiyani toping. Ikkala yechimni ham yozing:

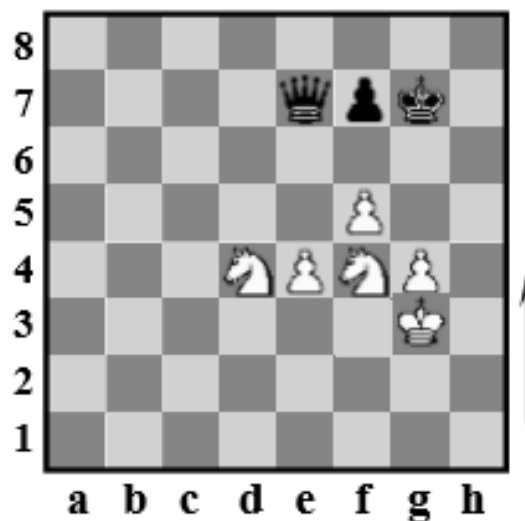
1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

165



166



### 3.24. Shohni jalb qilish

Ushbu taktikada qurbonlik g'oyasi raqib shohni tez-tez xavfli xonaga jalb qilishdir. **167-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang.

1. Rf8 + Shf8

2. Fg8 - x

Ruxning shohni f8 ga jalb qilingani va u yerda mot.

**168-diagramma.** Muammoni quyidagicha yeching:

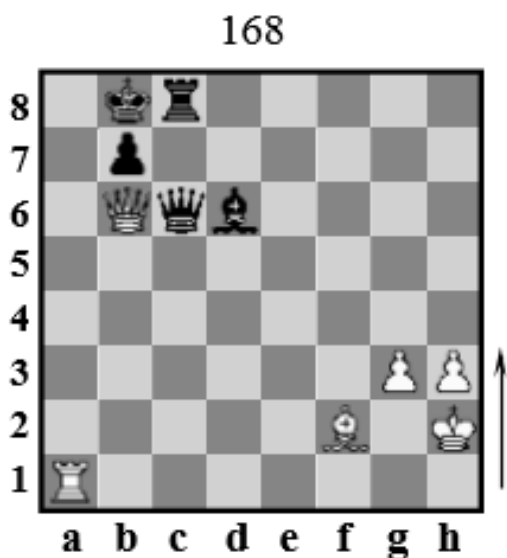
1. Rux qurbonligi.

2. Farzin bilan mot.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_





169-diagramma. Quyidagi sxema bo'yicha 2 ta harakatda mot:

1. Rux qurbonligi.

2. Ochilgan shoh, mot.

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ x

**170-diagrammada** g5 kvadratiga etishmayotgan oq sipohni va motni quyidagicha chizing:

1. Rux qurbonligi.

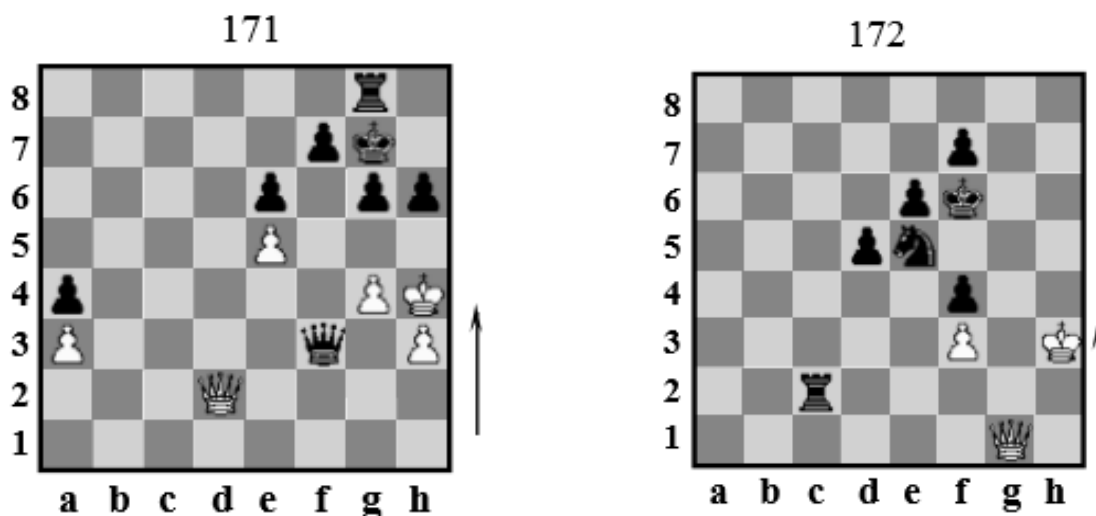
2. Farzin bilan mot.

1. R \_\_\_\_\_ 2. F \_\_\_\_\_ x



**171-diagramma.** Qoralar hal qiluvchi ustunlikka ega. Oqlar bilan durangni toping: 1. \_\_\_\_\_

**172-diagrammadagi** holatda Oqlar 1. Fg5 + ga. Qora shoh g5 xonasiga qanday maqsadda jalb qilinganini tushuntiring: 1. \_\_\_\_\_



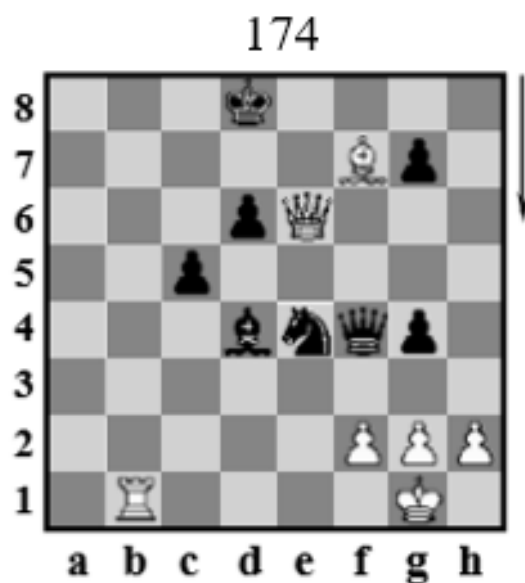
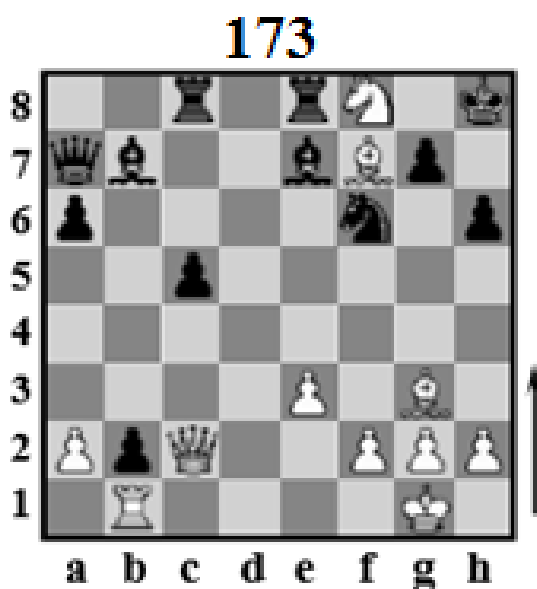
### 3.25. Bo'g'ilgan mot

**Bloklash** – raqib qirolining harakatchanligini cheklash uchun qo'llaniladigan taktik usul. Eng keng tarqalgan blokirovkalash usuli bu tiqilib qolgan mot deb ataladi. Mot bunda sipohlar o'z qirolidan barcha chekinish xonalarini olib tashlaydi.

**173-diagrammadagi** holatda Oq blokirovka qilish texnikasidan foydalanib, 2 ta harakatda mot beradi: 1. Fh7 + O: h7 Qora qirolni ot va piyoda to'sib qo'ydi.  
2. Og6x

**174-diagrammadagi** pozitsiyani baholang. Bu o'yin "ko'rmasdan", ya'ni taxtaga qaramay, xotiradan o'ynaladi. Bu holatda qora bloklash texnikasidan foydalangan holda 3 ta harakatda mot qiladi:

1. F: f2
2. Shh1 Fg1 +
3. R: g1 Of2x



**175-diagrammada** Oqlar tamonidan ikkala holatda ham boshlanadi va qora qirolni bloklaydi, 2 ta harakatda mot qo'yadi. Yechimni tekshiring.

Chap pozitsiya: 1. Ra2 + F: a2

1. Oc2x

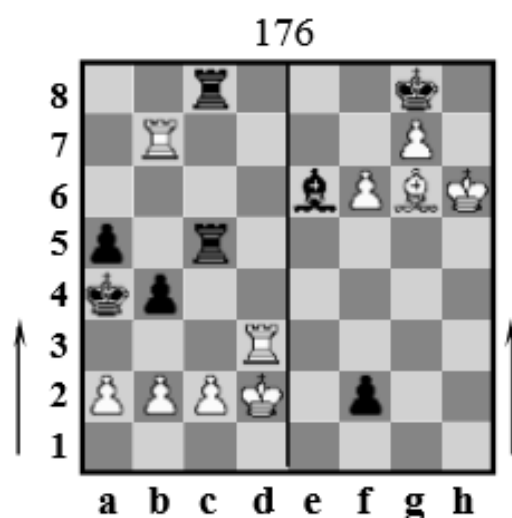
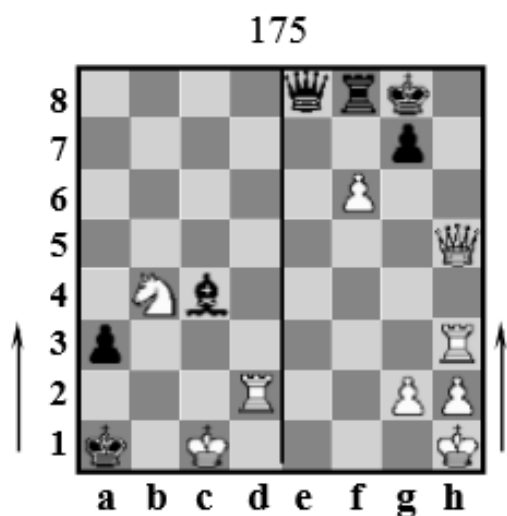
2. O'ng pozitsiya:

1.f7 + R: f7 (Fz: f7) 2. Fzh8x

**176-diagrammaning** ikkala pozitsiyasida Oqlar boshlaydi va ikkita yurishda motni toping. Bloklash texnikasidan foydalaning:

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ x

2. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ x



**177-diagrammadagi** pozitsiyalarda farzin va otning birgalikdagi harakatlari bilan mot qo'yiladi. Bloklash texnikasidan foydalaning:

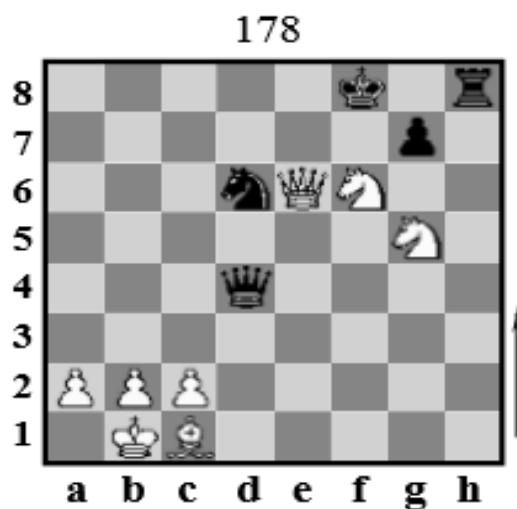
1. Fz\_\_\_\_\_ 2. O\_\_\_\_\_x

1. Fz\_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ O\_\_\_\_\_x

**178-diagramma.** Pozisiyaga qarang. Qoralar bitta sipohni yo'qotdi. Qora uchun etishmayotgan sipohni chizing, agar u e7 kvadratida bo'lsa va oqlar 2 ta harakatda mot:

1. Fzf7+ O:f7

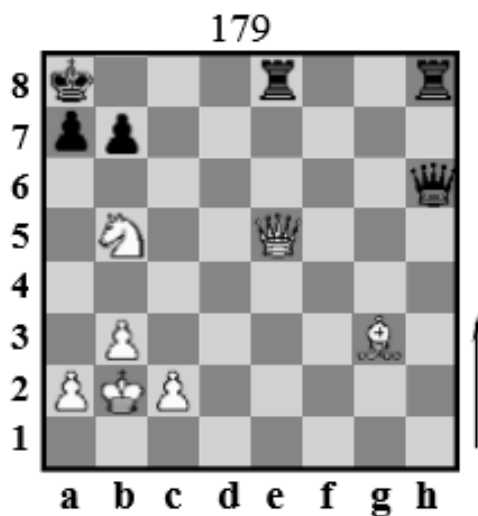
2. Oe6x.



**179- diagramma.** 2 ta harakatda motni toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_x



### 3.26. Bo'g'ilgan mot

Ushbu kombinatsiyadagi faol sipohlar farzin va otdir. Kombinatsiya quyidagi sxema bo'yicha amalga oshiriladi: 1. Farzin va ot bilan ikki yurishda mot. 2. Raqibning shohini to'sish uchun farzinni qurbon qilish. 3. Ot bilan mot.

№ 180 diagrammada ushbu kombinatsiya uchun odatiy holat ko'rsatilgan:

1. Oc7 + Shb8

2. Oa6 ++ Sha8 (agar Shf8, u holda 3.Fzf7x)

Qora qirolni 2 ta harakatda mot qiling, blokirovka qilish texnikasidan foydalaning:

1. Fz \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

1. O \_\_\_\_\_ x.

2. Ot nima uchun a6 kvadratiga ko'chirilganligini tushuntiring?

Morfi o'yiniga qarang - NN (Parij, 1859)

1. ye4 ye5.	9. O:e4 Fe6
2. Of3 Oc6.	10. Oeg5 Fb4
3. Fc4 Of6.	11. R:e6+ fe
4. d4 ed.	12.O:e6 Fzf7
5. 0-0 O:e4.	13. Ofg5 Fze7
6. Re1(svyazka)d5.	14. Fze2 Fd6
7. F:d5 Fz:d5.	15. O:g7+181 diagramma
8. Oc3 Fzh5 (8. dc 9. Fz:d5).	

180



181



**182-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. G7-dagi ot ham, e2-dagi farzin ham - oqlarning ikkala sipohi ham hujumga uchradi, ammo "olish mumkin" emas.

15. Shd7.	19. Oe6+ Opc8
16. Fzg4+ Shd8.	20. Oc5+ Shb8
17. Of7+ Fz:f7.	21. Od7+ Shs8
18. Fg5+ Fe7	

**183-diagramma.** Morfi kabi o'ynang! 3 ta harakatda mot qo'ying, maslahatdan foydalaning:

1. Ikkitomonlama shoh.
  2. Farzinning qurbonligi.
  3. Ot bilan mot.
1. \_\_\_\_\_ ++ \_\_\_\_\_
  2. Fz \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
  3. O \_\_\_\_\_ x

Takrorlash

Morfi - Brayan (1859) o'yinini tomosha qiling:

1. e4 e5	7. d4 Fb6 13. F:e7 Sh:e7
2. Of3 Oc6	8. de de 14. F:c6 bc
3. Fc4 Fc5	9. Fzb3 Fzf6 15. O:e5 Fzf6
4. b4 F:b4	10 Fb5 Fe6 16. O:c6+ Shf8
5. s3 Fc5	11 Fza4 Oe7 17. e5 Fzg5
6. 0-0 d6	12 Fg5 Fzg6 18. h4 Fzh5 19. Fza3+ Shg8

182



183



**184-diagramma.** Bu pozitsiyada Morfi eskirgan shashka qo'ydi. Yechim toping, maslahatdan foydalaning:

1. O \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. O \_\_\_\_\_ ++ \_\_\_\_\_
3. Fz \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
4. O \_\_\_\_\_ x

185-diagrammadan shunga o'xshash pozitsiyani yeching.

4 yurishda mot:

1. O \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. O \_\_\_\_\_ ++ \_\_\_\_\_
3. Fz \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
4. O \_\_\_\_\_ x

184



185



**186-diagramma.** Yo'qolgan qora sipohni toping, agar u e2 xonasida bo'lsa va Qora ikki yurishda mot qo'yadi:

1. Fzh2+ 2. O:h2 Og3x

Parij chempionatida navbatdagi yorqin o'yin bo'lib o'tdi!

M. Jibo - F. Lazare (Parij, 1924-yil)

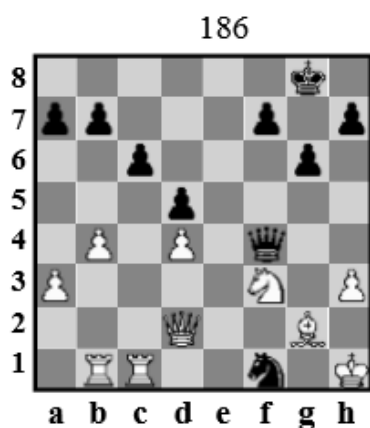
1. d4 Of6 2. Od2 e5!?

3. de Og4 4. h3?

**187-diagramma.** 4. Ke3 !! Oqlar ta'slim bo'ldi. Nega? O'yinni davom ettiring:

5. fe \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_



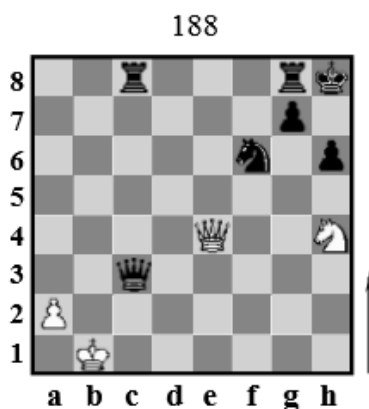
**188-diagrammadagi holatda 4 ta yurishda motni toping:**

1. O \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

2. O \_\_\_\_\_ ++ \_\_\_\_\_

3. Fz \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

4. O \_\_\_\_\_ x.





### 3.27. Chalg'ituvchi kombinatsiyalar

Bu kombinatsiya g'oyasi ko'pincha o'yinlarda uchraydi va raqibning donalaridan birini muhim ob'ektni himoya qilishdan chalg'itish uchun mo'ljallangan.

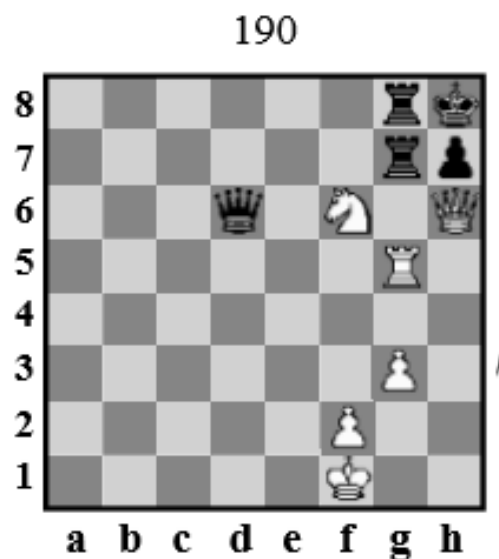
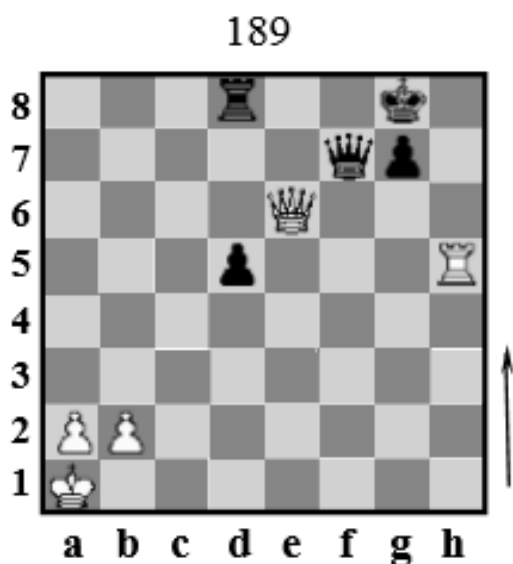
**189-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang. h5 rux qora qirolni f7 farzinni himoya qilishdan chalg'itadi: 1. Rh8 +! Sh: h8 yagona harakat, qora farzih himoyasiz qoldi

Savol:Fz f7 va Oq hal qiluvchi ustunlikka ega.

**190-diagrammadagi** holatda oq farzin g7-ruxni g8-dagi qora qirolning mot xonasini himoya qilishdan chalg'itadi:

1. Fz:h7+ R:h7

2. R:g8x



**191-diagramma.** 2 ta harakatda motni toping:

1. \_\_\_\_\_ Fz \_\_\_\_\_ +

2. \_\_\_\_\_ Fz \_\_\_\_\_ x.

**192-diagramma.** 2 ta harakatda motni toping:

1. \_\_\_\_\_ Fz \_\_\_\_\_ +

2. \_\_\_\_\_ R \_\_\_\_\_ x.

Chalg'ituvchi kombinatsiyalar ko'pincha sipohlarni yutib chiqadi.

191



192



193-diagrammadagi holatda. G'alabani toping, maslahatdan foydalaning:

1. R\_\_\_\_\_+\_\_\_\_\_

2. Fz\_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_R\_\_\_\_\_+

2. \_\_\_\_\_Fz\_\_\_\_\_

194-diagrammadagi holatda oq va qora qirolni harakatdan chalg'itadi farzin himoyasidan. Yechim toping:

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

193



194



195-diagramma. Qora otni piyodani chiqarish uchun maydonni himoya qilishdan chalg'itish - b8:

O'yinni tomosha qiling. Morfi - Ittifoqchilar (Parij, 1858)

1. e4 e5 9. Fg5 b5 2. Of3 d6 10. O:b5! cb

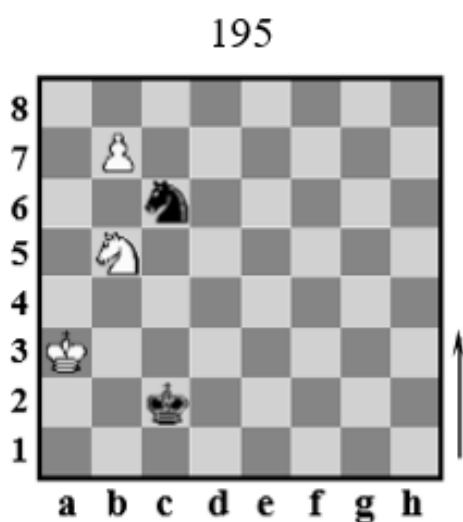
3. d4 Fg4 11. F:b5+ Obd7 4. de F:f3 12. 0-0-0 Rd8

5. Fz:f3 de 13. R:d7!! R:d7 6. Fc4 Of6 14. Rd1 Fze6

7. Fzb3 Fze7 15. F:d7+ O:d7 8. Oc3! s6 – diagramma №196. 2 ta

harakatda chalg'itish va mot uchun kombinatsiyani toping:

16. \_\_\_\_\_+ \_\_\_\_\_ 17. \_\_\_\_\_x



**197-diagramma.** Chalg'itish uchun kombinatsiyani toping, farzinni yutib oling:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

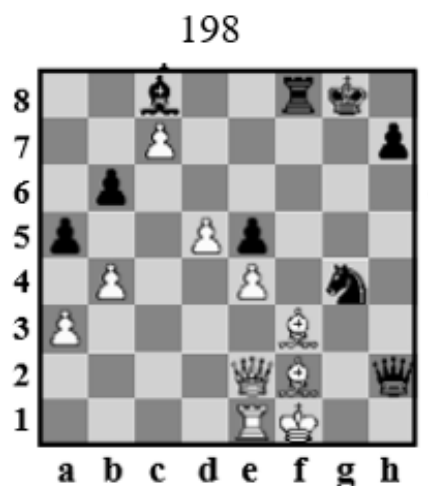
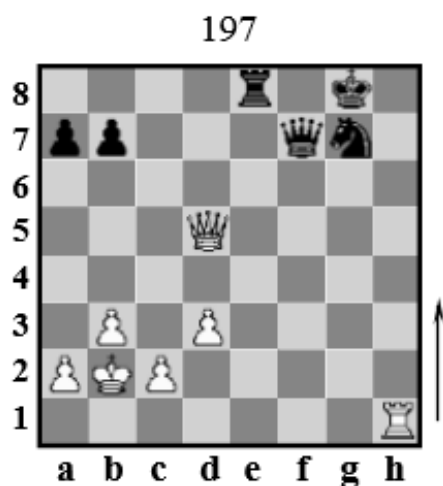
**198-diagrammadagi holatda** Qoralar boshlaydi:

1.... Fa6!

Oqlar ta'slim bo'ldi. O'yinni davom ettiring:

2. \_\_\_\_\_ yoki

2. \_\_\_\_\_



**199-diagramma.** Oqlarning yo'qolgan sipohini toping, agar u h6 kvadratida ekanligi ma'lum bo'lsa. Mot ikki harakatda quyidagicha:

1. Fz\_\_\_\_\_+ \_\_\_\_\_

2. \*\_\_\_\_\_x

Takrorlash

Andersen - Kieseritskiy o'yiniga qarang (London, 1851)

1. e4 e5 8. Oh4 Fg5	15. F:f4 Fzf6
2. f4 ef 9. Of5 c6	16. Oc3 Fc5
3. Fc4 Fzh4+ 10. g4 Of6	17. Od5 Fz:b2
4. Opf1 b5 11. Rg1 cb	18. Fd6 F:g1
5. F:b5 Of6 12. h4 Fzg6	19. e5 Fz:a1+
6. Of3 Fzh6 13. h5 Fzg5	20. Ope2 Oa6
7. d3 Oh5 14. Fzf3 Og8	21. O:g7+ Shd8

Joylashuv **200-diagrammadan** olingan. Andersen kabi o'ynang!

Maslahatdan foydalaning:

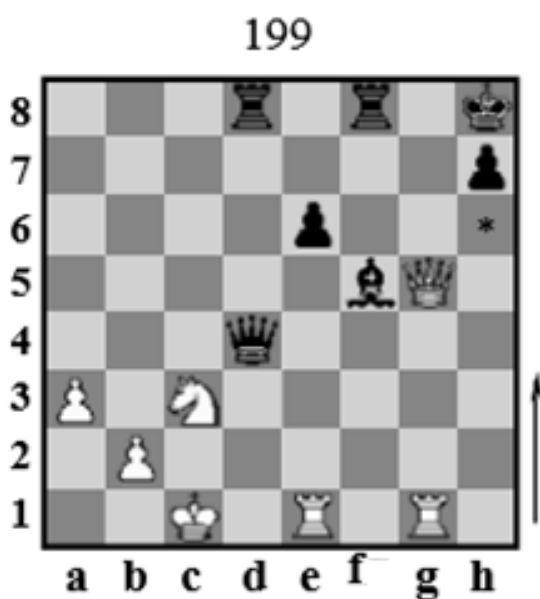
22. Fz\_\_\_\_\_+ \_\_\_\_\_

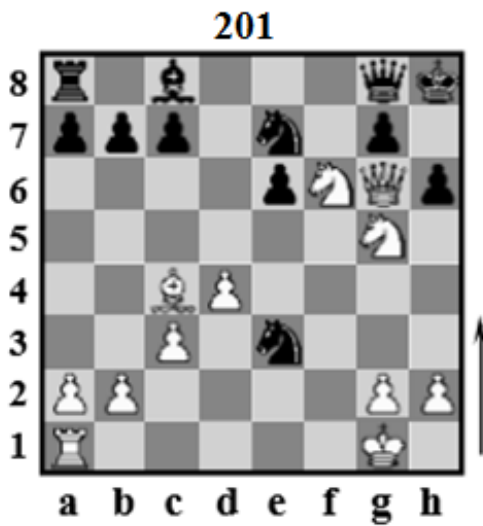
23. \_\_\_\_\_x

Zamondoshlarmiz bu partiyaga "o'lmas" nomini berishgan.

Pozitsiyalarni hal qilish

Farzinni chalg'itish





1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_x



1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_x

**Qirolning chalg'itishi**



1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_x



1. ... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_x

**Piyoda himoyasini chalg'itish**



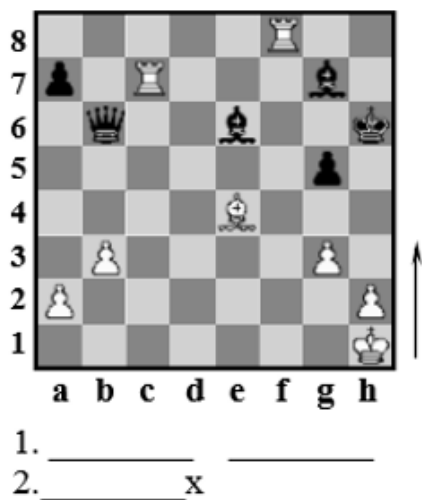
1. ... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_x



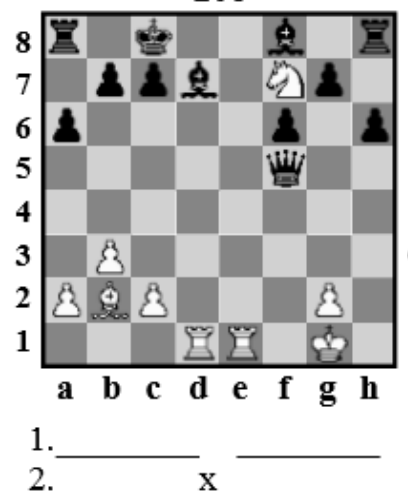
1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_x

## Sipohlarni chalg'itish

207



208



### 3.28. Maydonni tozalash uchun kombinatsiyalar

Ushbu kombinatsiya ortidagi g'oya bitta sipoh yoki piyoda egallagan kvadratni boshqa hujumchi sipoh uchun bo'shatishdir. Ko'pincha maydonni ozod qilish raqib shohini shoh qilish bilan yakunlanadi.

**209- diagramma.** G7-dagi oq ruxni farzinning mot qilishi kerak bo'lgan xonani egallaydi. Uni xujum bilan olib tashlash kerak (shoh bilan):

**210-diagramma.** Yechim toping:

209



210



**211-214 diagrammalardagi** masalalarni yeching. Barcha pozitsiyalarda mot 2 ta harakatda.

211



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x

212



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x

213



1. ... \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x

214



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x

### 3.29. Chiziqni bo'shatish uchun kombinatsiyalar

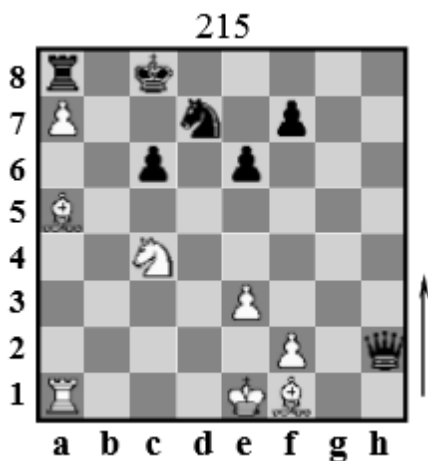
Kombinatsiyaning g'oyasi shundan iboratki, bir sipoh o'z-o'zidan raqib qirolining mot qilish maydoniga etib borish uchun boshqa chizikli sipohga yo'l ochadi. **215-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Agar oq ot c4 taxtadan olib tashlangan bo'lsa, u holda Oqlar bir harakatda mot qo'yadi - Fa6x. Biz fil uchun diagonalni bo'shatib, otni shoh bilan olib tashlaymiz:

1. Od6 +! Fzxd6 yagona harakat
2. Fa6x

**216-diagramma.** Bu holatda, oq rux farzin uchun gorizontaal chiziqni bo'shatadi:

1. Rh7 + O: h7

2. Fzg7x



**217-diagramma.** Ikki harakatda oq motni toping, chiziqni bo'shatish uchun kombinatsiyadan foydalaning:

1. \_\_\_\_\_

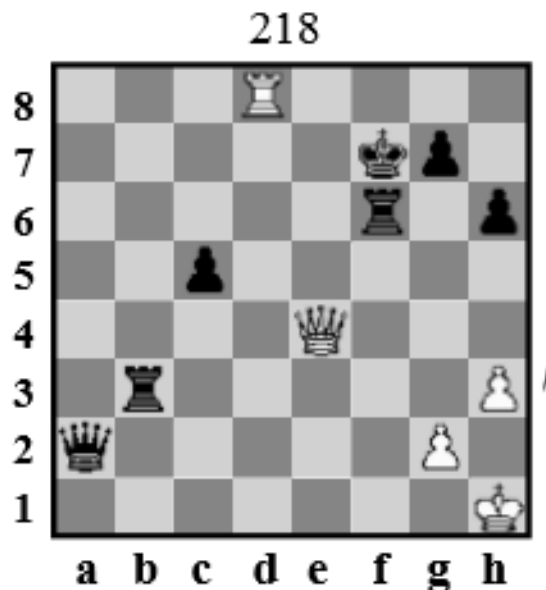
2. \_\_\_\_\_ x

**218-diagrammadagi** pozitsiyada Oqlar boshlaydi va bir harakatda mot:

1. \_\_\_\_\_ x

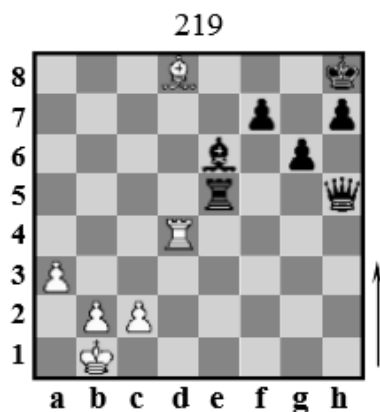
e6 kvadratiga oq ot chizing, pozitsiya Levi - Feller o'yinidan olingan (1970)

2 ta harakatda motni toping: 1 \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_





## 219-220 diagrammalardan masalalar yeching



**2 ta harakatda mat**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ x



**3 ta harakatda mat**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

### 3.30. Himoyani yo'q qilish uchun kombinatsiyalar

Ushbu kombinatsiyaning g'oyasi strategik ahamiyatga ega maydonni himoya qiladigan sipohni almashishdir. Bunday almashish ham moddiy foyda, ham motga olib kelishi mumkin. **221-diagrammaga** qarang. Ikkala pozitsiyada ham oqlar himoyasini yo'q qilish uchun kombinatsiya g'oyasidan foydalanib, sipohni qaytarib oladi.

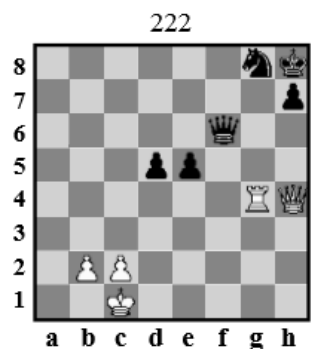
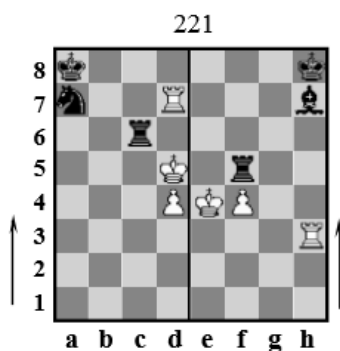
Chap pozitsiya:

1. R: a7 + Sh: a7
2. Sh: c6

O'ng pozitsiya:

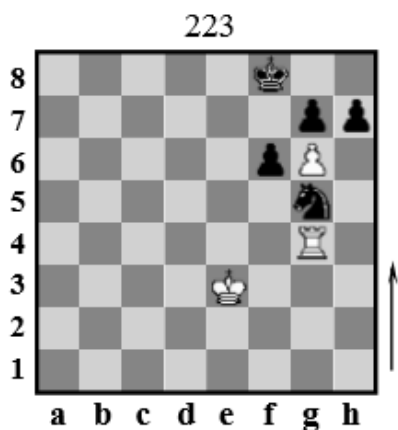
1. R: h7 + Sh: h7
2. Sh: f6.

**222-diagrammadagi** pozitsiyada himoyasini yo'q qilish uchun kombinatsiyani toping:



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_: \_\_\_\_

**223-diagramma.** Oq piyodani 8-gorizantalga chiqaring:

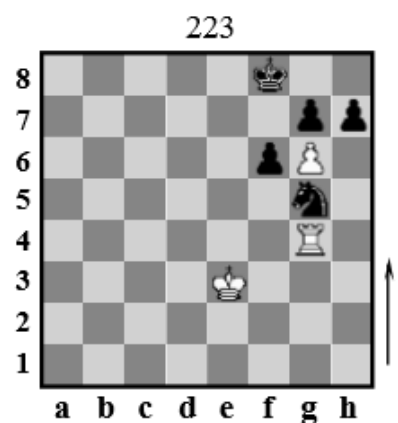


1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ Fz.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

**224-diagrammadagi** pozitsiyada har bir tomon harakatlanayotganda himoyasini yo'q qilish uchun kombinatsiyani amalga oshiradi. Yechimni yozing:



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ Fz.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

**225-diagrammadagi** pozitsiyada Oqlar boshlaydi va 1 harakatda mot:

1. \_\_\_\_\_ x f5 da qora ot chizing va 2 ta harakatda motni toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ x

**226-diagramma.** Harakatda oq ham, qora ham bir dona yutadi. Yechimni

yozing: 1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

**Takrorlash**

Tarrasch - K. Keltz (Nyurnberg, 1892) o'yinini tomosha qiling

1. e4 e5
2. f4 ef
3. Of3 g5
4. h4 g4
5. Og5 h6
6. O: f7 !? Op: f7
7. d4 d5
8. F: f4 de
9. Fc4 + Shg6
10. 0-0 Of6

225



226



11. Fe5 Ff5? Bu **227-diagrammadagi** pozitsiya.

12. R: f5! Sh: f5 13. Ff7! Qoralar ta'slim bo'ldi. Nima deb o'ylaysiz? oqlarning

14-harakatini toping. Oq qanday kombinatsiyalarni yaratgan? 14 \_\_\_\_\_

227



**Vazifalarni echish:**

**228 - 231 diagrammalardagi pozitsiyalarda ikkita harakatda motni toping.**

228



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x

229



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x

230



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x

231



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x

**232-diagramma.** Oqlarning harakatini toping, shundan so'ng Karpov ta'slim bo'ldi. Yechimni yozing:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. Fz: d1

Bir-biriga o'xshash

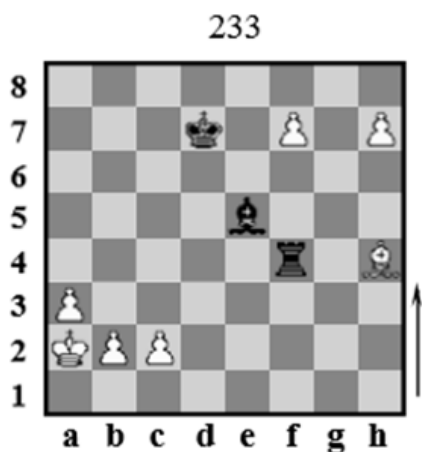
Bir-biriga o'xshash kombinatsiyalar g'oyasi raqib kuchlarining o'zaro ta'sirini buzishdir. Bir-biriga o'xshash o'yinchi uzoq masofali raqib bo'lagi (farzin, rux, fil) va muhim nuqta o'rtasidagi aloqani to'xtatadi.

**233-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Ikkala oq piyoda ham keyingi harakatda farzinga aylanishi mumkin, ammo qora rux va fil f8 va h8 kvadratlarini nazorat qiladi.

Ff6! - oq fil ikkala qora donalarni bir-biriga yopishtiradi.

1. F:f6 2. f8Fz yoki:

1. R:f6 2. h8Fz



**234-diagrammadagi** pozitsiyada oq fil qora farzinni to'sadi:

Ff7! (2.Fz: h7x tahdidi bilan)

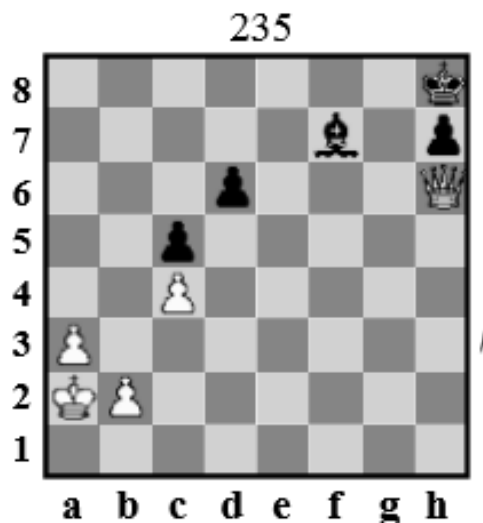
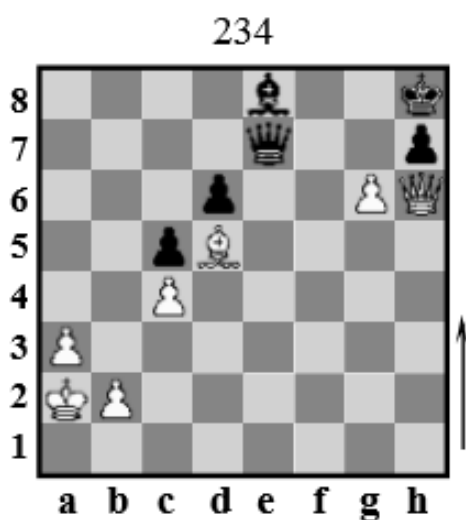
1. F: f7? 2. Fzh7x yoki

1. Fzf7 2. gf Ff7.

Olingan holatda (**235-diagramma**) ikkita harakatda motni toping.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



Qora farzinni **236-diagrammadagi** holatda yoping.

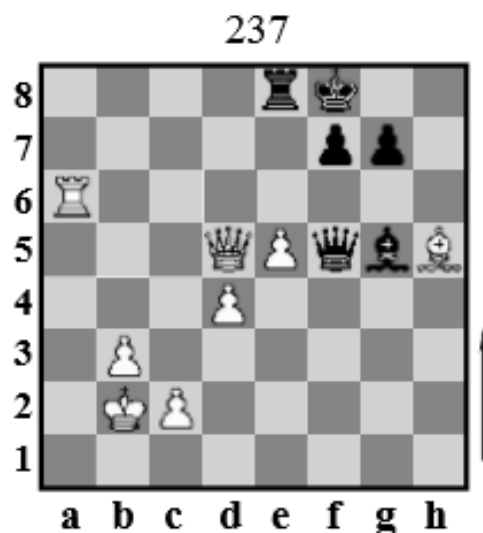
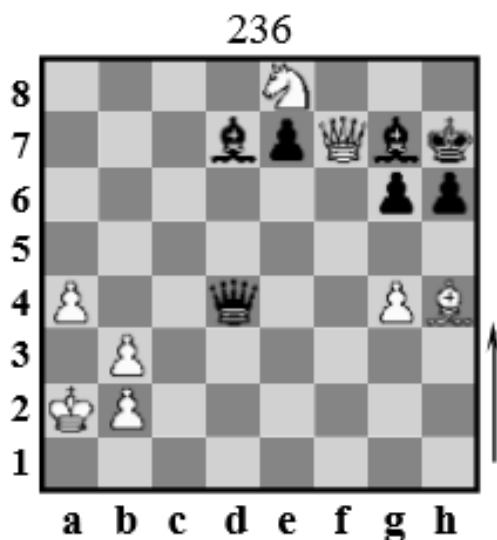
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

**237-diagrammadagi** pozitsiyada oqlarning qoralarni bir-biriga yopishish g'oyasini toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



**238-diagramma.** Ustunlikka erishish "almashinuv" – farzin rux bilan bir-biriga mos keladigan kombinatsiyani toping:

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

### Takrorlash

**239-diagrammadagi** pozitsiyada oqlar taslim bo'ladi, chunki u Rc1 + tahdidiga qarshi qoniqarli himoya topa olmadi. Biroq, ular nafaqat tahdidni qaytarish, balki g'alaba qozonishlari ham mumkin edi. Yechim toping. Bir-birining yopishtirish kombinatsiyasidan foydalaning. Yechimni tekshiring:

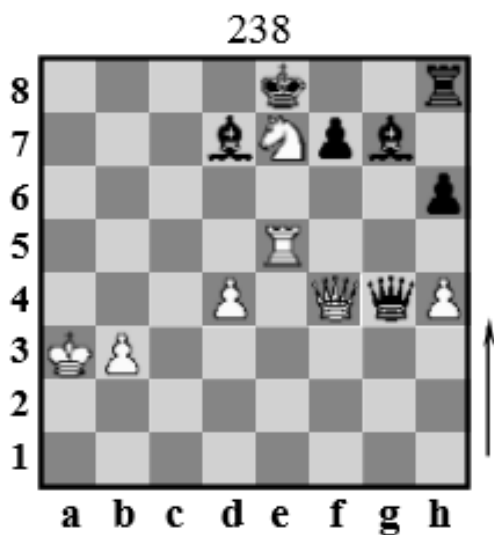
1. Rd6! R:d6 (1. cd 2. f7)

2. g8Fz+ Shd7 (2. Rd8

3. Fz:d8 i 4. f7) 3. Fzf7+ Shc6

4. Fe8+ Shb6

5. Fze3 s tahdid b4 yoki Fz:s5+ i f7



**240-diagramma.** Oqlarning raqib sipohlarini to'sish orqasida bir-biriga o'xshash fikrni toping.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

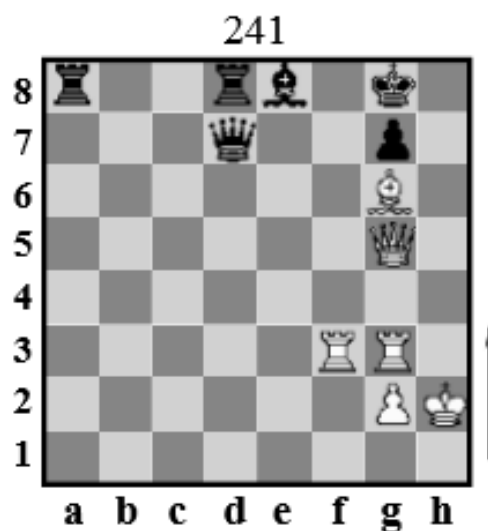
**241-diagramma.**

Kombinatsiyani toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



**242-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang.

Qora farzin oq ruxni shoh bilan bog'lagan. Bog'lamani yoping.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

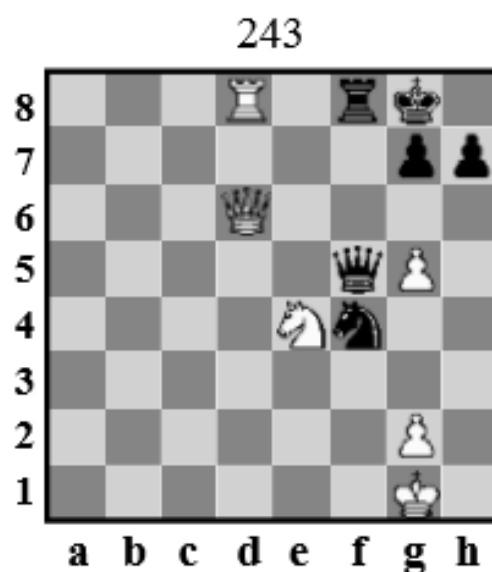
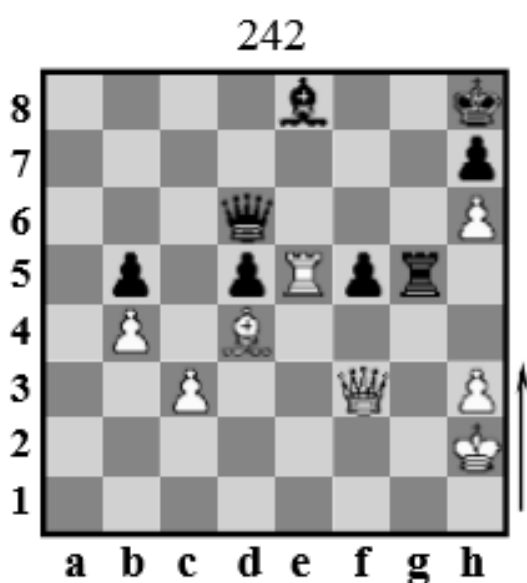
**243-diagramma.** Kombinatsiyani toping!

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Piyoda transformatsiyasi

Piyodaning sipohga (ko'pincha farzinga) aylanishi o'ziga xos g'alaba qozonish sipohidir va odatda kuchlar muvozanatini shunchalik o'zgartiradiki, o'yinchilar ko'pincha o'yinni taslim qilishadi. Shuni hisobga olgan holda, hatto tahdid ham mavjud. o'tgan piyodani yaratish raqib uchun xavfli davomdir.



**244-diagrammadagi** pozitsiyada oq piyoda oxirgi darajaga yetdi. U qanday sipohga aylanishi kerak? O'yinni davom ettiring:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

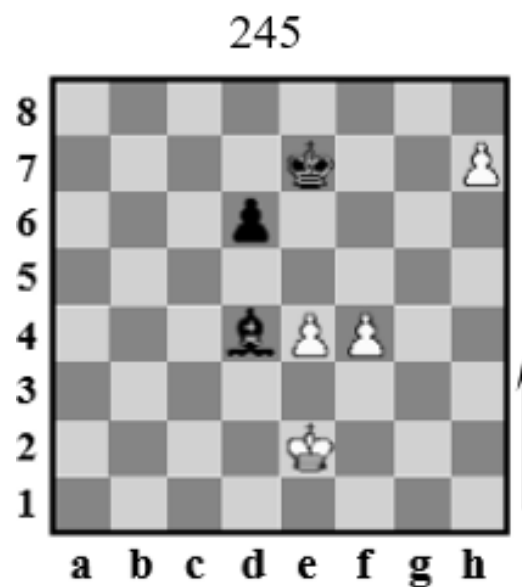
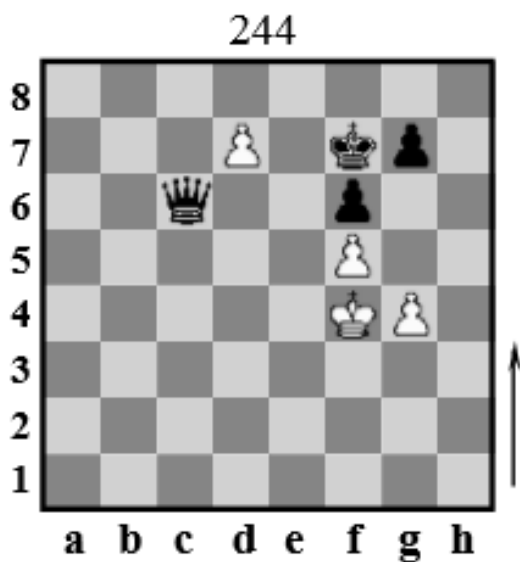
**245-diagrammada** bir-birining to'sish fikridan foydalaning. Farzinni boshqaring.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



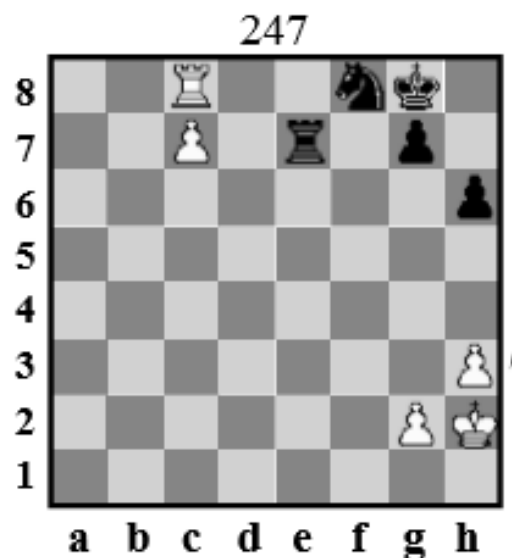
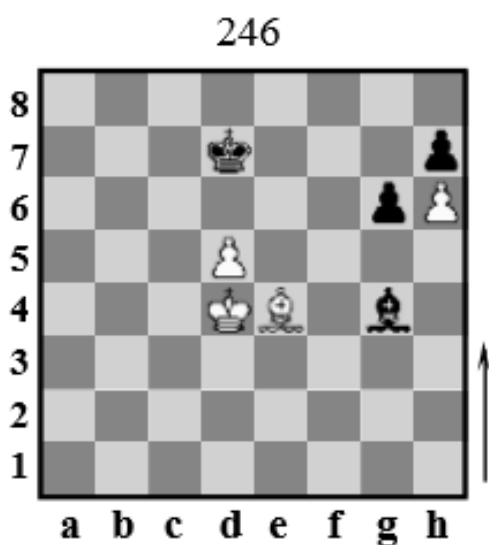


**246-diagramma.** h6 piyodani farzinga aylantirish:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**247-diagramma.** Xujum bilan piyodani yo'lini bo'shating va farzinni boshqaring:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



**248-diagramma.** Agar Oqlar ushbu pozitsiyada o'ynasa:

- 1.d8Fz, keyin
- 1... Of6! - vilka.

Oqlar uchun g'alabani toping:

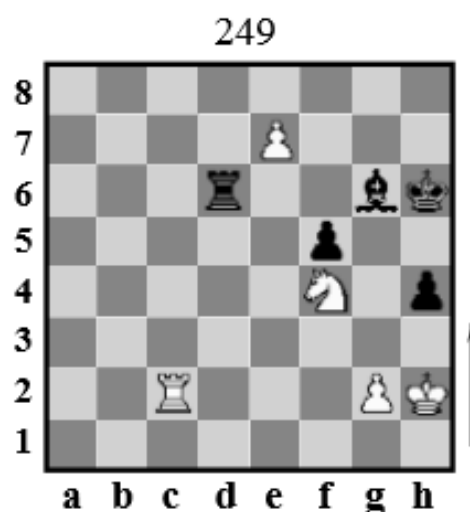
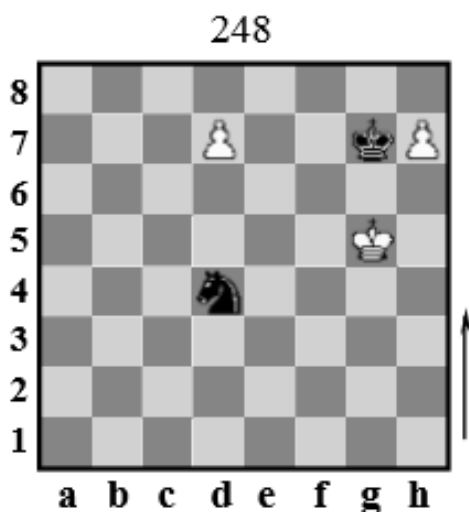
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

**249-diagramma.** Himoyani yo'q qilish uchun kombinatsiyani toping:

1. \_\_\_\_\_ . \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



**O'yinni tomosha qiling.** Razuvaev - Kupreychik (Dubna, 1970)

1. c4 e5 2. oc3 Os6

3. Of3 f5 4.d4 e4

5. Fg5 Of6 6.d5? ef

7. dc fg 8.cd +? Bu 250-diagrammadagi pozitsiya. 8. O: d7 !!

Kutilmaganda - Oq sipohsiz qoldi:

9.F: d8 ghFz 0: 1

**Takrorlash**

**251-diagrammasi** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qoralar otni qurbon qildi:

1. O: b3! O'yinni tugating:

2. ab? \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

250



251



252-diagrammadagi holatda, c7 piyodani farzinga aylantiring:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

253-diagramma. Muammoni quyidagi sxema bo'yicha yeching:

1. Rux qurbonligi. 2. Ochilgan shoh. 3. Yangi farzin.

1. R \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ Fz

252



253



**254-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qora moddiy afzalliklarga ega. Shunga qaramay, shunga qaramay oqlar doimiy shohni topadi.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

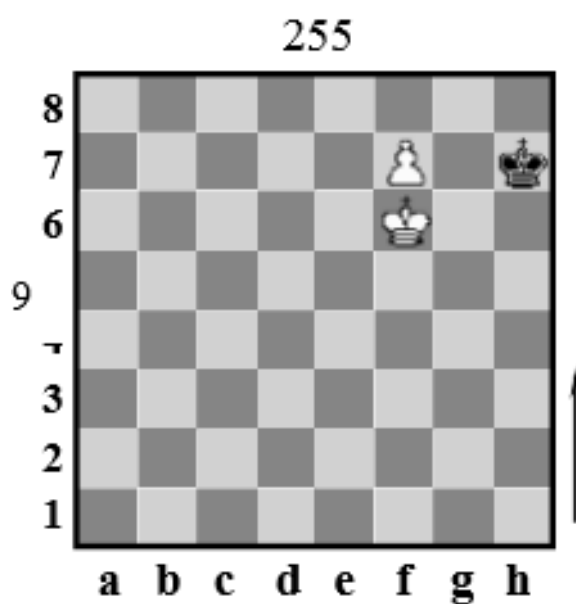
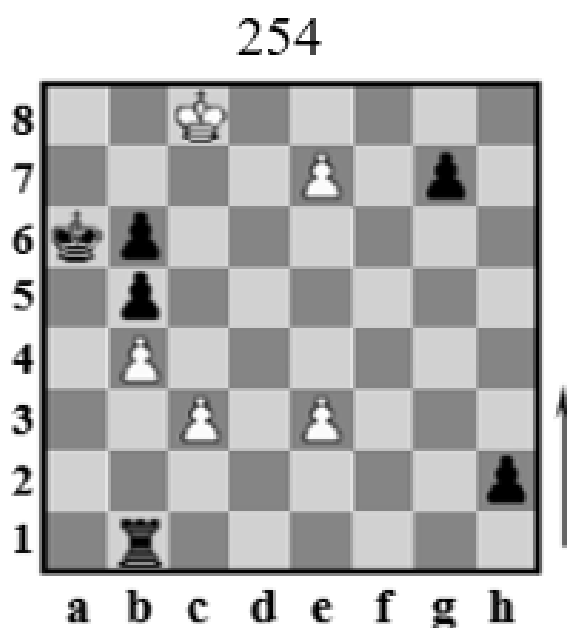
3. \_\_\_\_\_

**255-diagramma.**

2 ta harakatda motni toping:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_x



**256-diagrammadagi** pozitsiyani sherik bilan o'ynang. Oqlarning birinchi harakatini yozing:

1. \_\_\_\_\_

**257-diagrammadagi** holatda Oqlar boshlab, piyodalaridan birini farzinga olib boradi. Yechim toping:

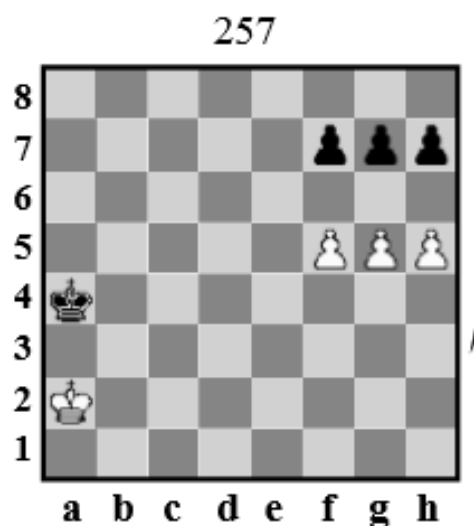
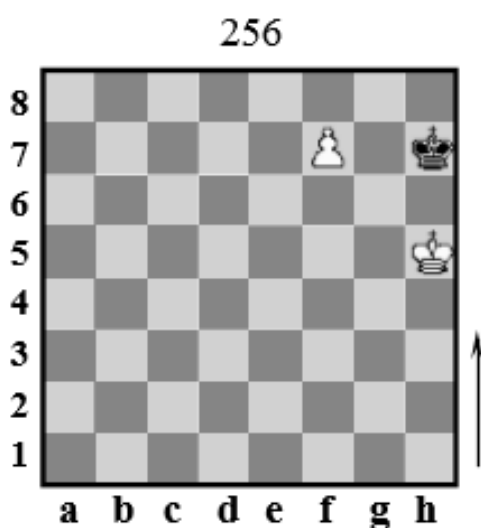
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_Fz



### 3.31. Potga o'yin

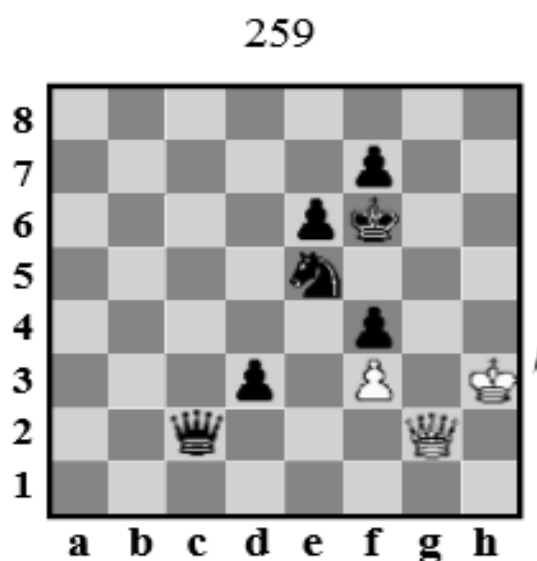
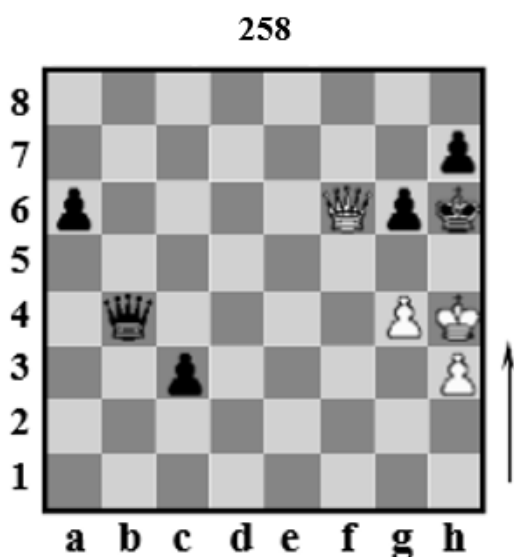
Bu kombinatsiya ortidagi g'oya shundan iboratki, zaif tomon o'z qirolini potda (qirolning bitta harakati bo'lmagan xona) yashirishga muvaffaq bo'ladi va keyin uning faol sipohlaridan xalos bo'ladi. Yoki raqib sipohlarini kerakli xonalarga jalb qilish orqali qirolingiz uchun "pot" xolatini yarating.

258-sonli diagrammadagi pozitsiyada oq podshoh g3-kvadratga faqat bitta harakatga ega, h3-piyoda bloklangan va g4-piyoda qirolga bog'langan. Potni yarating:

Fzf4 +! Fzxf4 - bu majburiy harakat. Pot! 1/2: 1/2

№ 259 diagrammadagi pozitsiyani hisoblang. Qoralar hal qiluvchi ustunlikka ega. Oqlar bilan potga o'ynang:

1. \_\_\_\_\_



**260-diagramma.** Pozitsiyani baholang. Oq farzinni yo'qotdi, ammo durang o'yinga imkon bor, qirolni boshi berk potga yashiring:

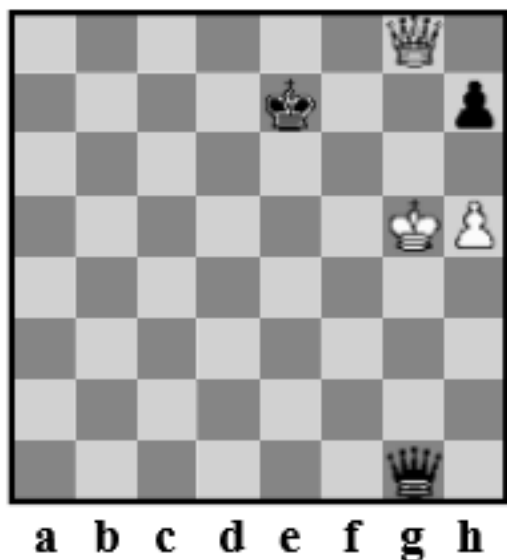
1. \_\_\_\_\_

**261-diagramma.** Durrangni toping:

1. \_\_\_\_\_.

2. \_\_\_\_\_

260



261



262



**262-diagramma.** Pozitsiyani baholang. Oqlarda rux ustunligi bor, ammo Qora pot uchun o'ynab qutqaradi:

1. \_\_\_\_\_!

2. \_\_\_\_\_

### Hazil vazifalar

**263-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang - Oqning himoyasiz shohi bor, Qoraning to'liq sipohlari bor. Ammo o'yin natijasi oqlarning birinchi harakatiga bog'liq.

1. Shf1 b4 2. Sh:f2 b5

3. Shf1 Ob6 4. Shf2 Od5

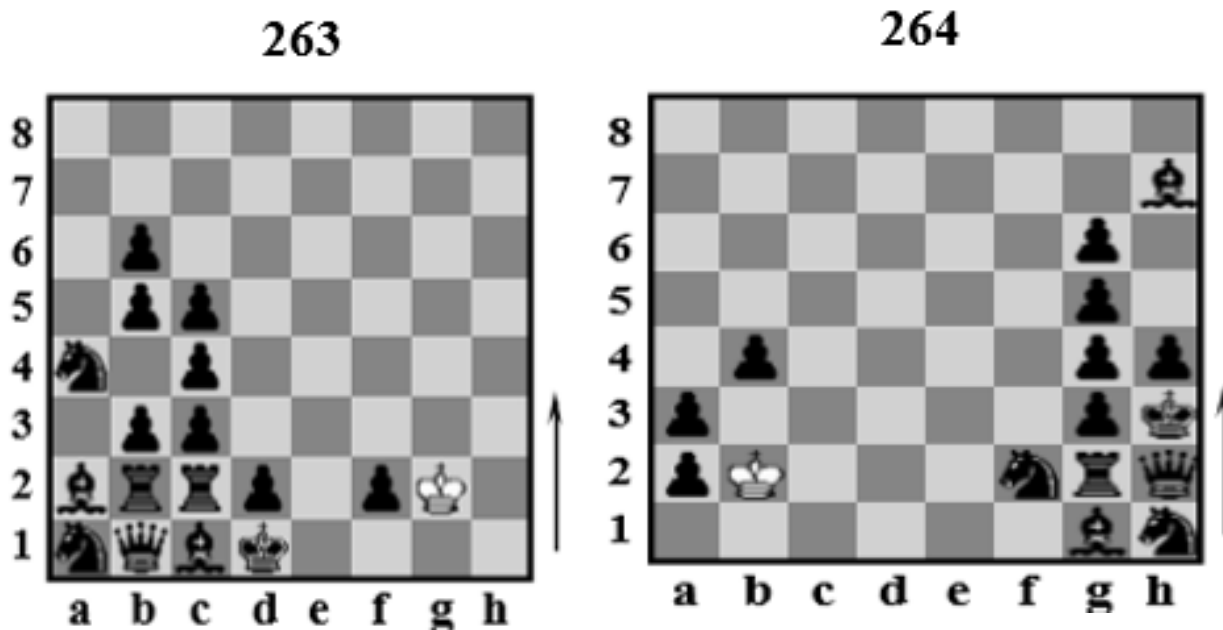
5. Shf1 Oe3+ 6. Shf2 Og4+

7. Shf1 Oh2+ 8. Shf2 Of3

9. Shf1  $\frac{1}{2} : \frac{1}{2}$

**264-diagramma.** Pozitsiyani tahlil qiling. Oq qirol uchun "turg'un pot"ni toping:

1. \_\_\_\_\_



**Pot uchun o'yin «cheksiz» shoh**

**265-diagrammadagi** pozitsiyani baholang. Qoraning g'alaba qozonish imkoniyati bor, lekin Ivanchuk yurish xodini topdi!

52. f4! Shc6

53. h4! F:h4 54. Ra7 Ff6 55. Ra6+ Shd5 56. R:f6! I Karpov durangga rozi bo'ldi:

56. ... gf – pat!

“Cheksiz” Bu rux – raqib shohiga shoh bilan tinimsiz ergashadigan xolat. Uni olish potga olib keladi. **266-diagrammaga** qarang.

1. Ra2+ 2. Sh:a2? pot, yoki 2. Shb1 Rb2+ 3. Shc1 Rc2+ 4. Shd1 Rd2+ 5. She1 Re2+ 6. Shf1 Rf2+ cheksiz shoh. Ruxni olish mumkin emas – pot.

265



266

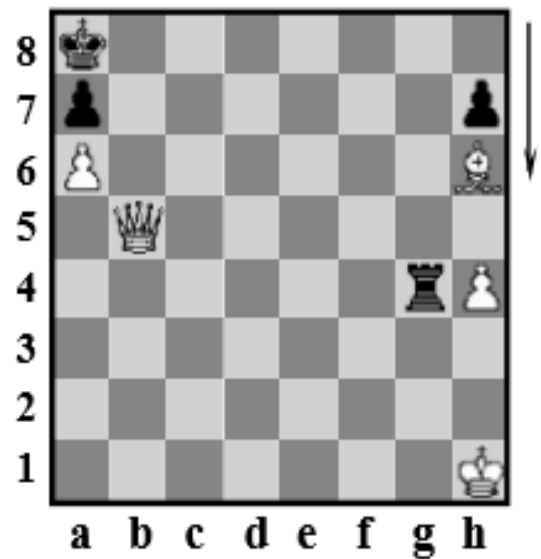


267-268 diagrammalardagi pozitsiyalarda Qora boshlaydi va durang qiladi. Yechimni toping.

267



268



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

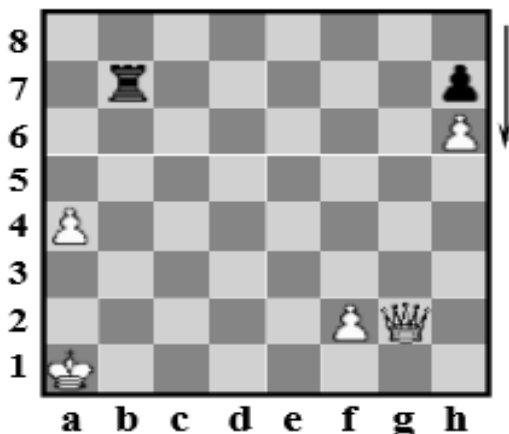
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

269-diagrammada qora qirol uchun "pot xolati" ni toping (shoh chizing) va yechimni yozing:

270-diagrammadagi pozitsiyada durangni toping:



269



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

270



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

### 3.32. Qirolning piyoda himoyasini buzilishi

Qirolning piyoda himoyasi bir, ikki yoki undan ortiq sipohlarni qurbon qilish orqali yo'q qilinadi, shundan so'ng shoh to'g'ridan-to'g'ri hujum qilish uchun qulay pozitsiyaga aylanadi.

**271-diagrammadagi** holatda, oqlar qora qirolning piyoda himoyasini yo'q qilish uchun ruxni qurbon qiladi:

- 1.R:h7+ Sh:h7
- 2.Fzh5x

**272-diagrammada** shunga o'xshash kombinatsiyani toping:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ x

271



272



273 - 276 diagrammalardagi pozitsiyalarda ikkita harakatda motni toping.

273

1. ... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

274

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

275

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

276

1 ... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

277-diagrammadagi pozitsiyaga qarang. Oqlar bitta sipohni yo'qotdi. Agar u h3 xonasida bo'lganligi ma'lum bo'lsa va Oqlar tomonidan 2 ta harakatda mot qo'yiladi, uni chizing:

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ x

**Takrorlash**

Lukomskiy - Pobedin o'yinini tomosha qiling (Moskva, 1929):

1. d4 Of6 5. e5 Oe4

2. c4 e6 6. Fzg4 O:c3

3. Oc3 b6 7. bc F:c3+

4. e4 Fb4 8. Shd1 Shf8 (8...F:a1?

9.Fz:g7 Rf8 10.Fg5!) 9. Rb1 Os6 10. Ca3+ Shg8 11. Rb3 F:d4

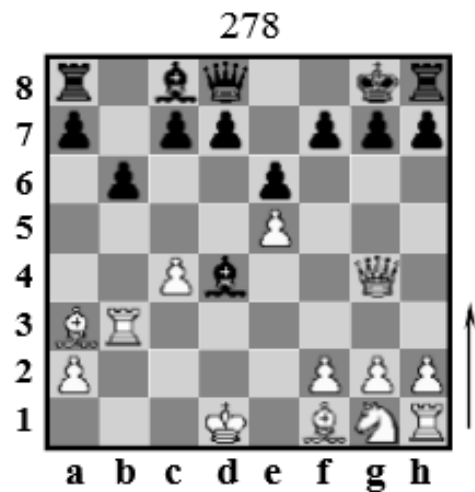
Joylashuv **278-diagramm**adan olingan. 12.Fz:gx7!+ Oqlar qora qirolni ochish uchun farzinni qurbon qiladi 12. Sh:g7.

13. Rg3+ Shh6

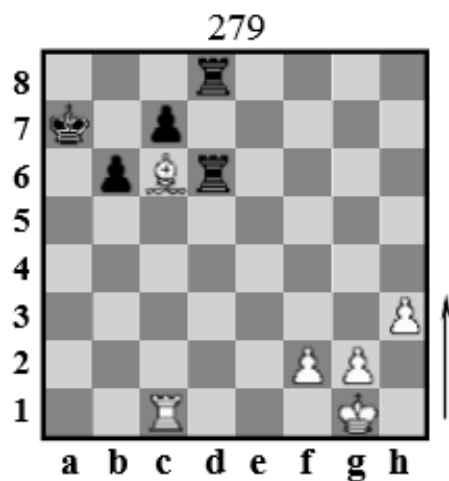
14. Rc1+ Shh5

15. Fe2+ Shh4

16. Rh3x

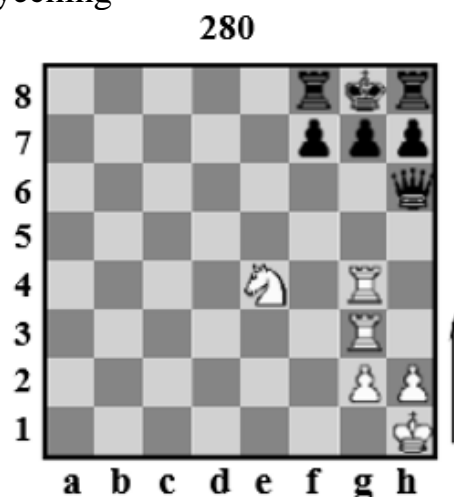


279 - 283 diagrammalardagi masalalarni yeching



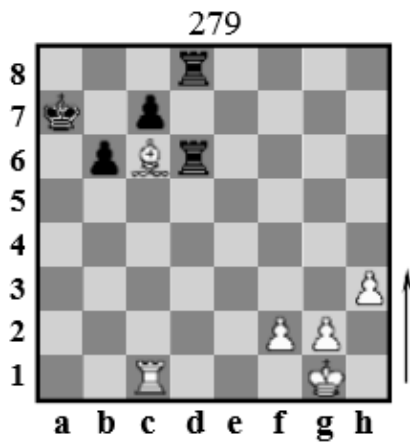
2 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x



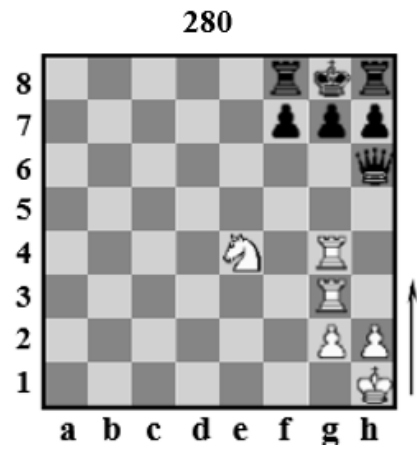
2 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x



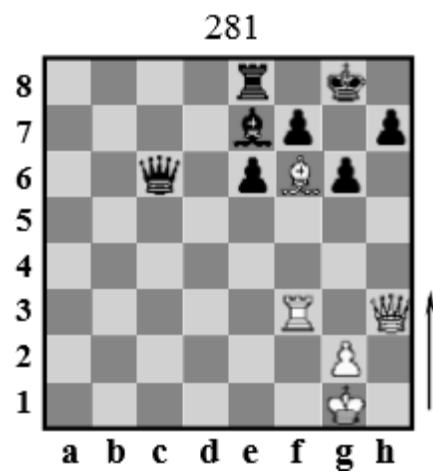
2 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x



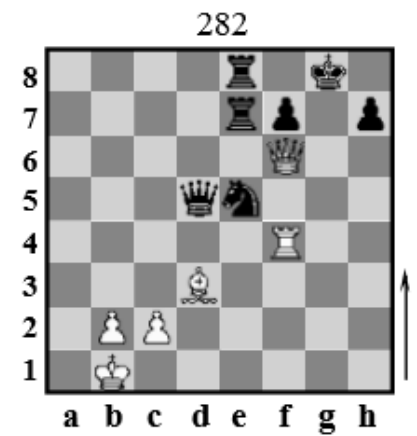
2 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x



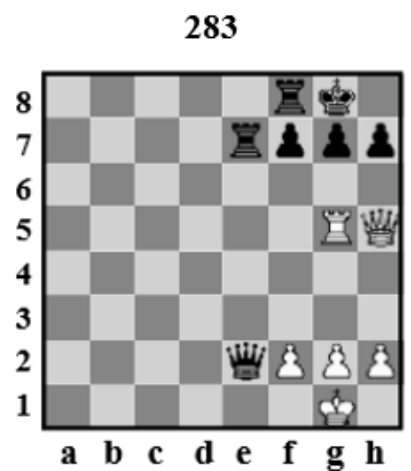
3 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x



3 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_x



**Cheksiz shoh. Durrang.**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### 3.32. Ustunlikka o'tish harakati, yutuq tempi

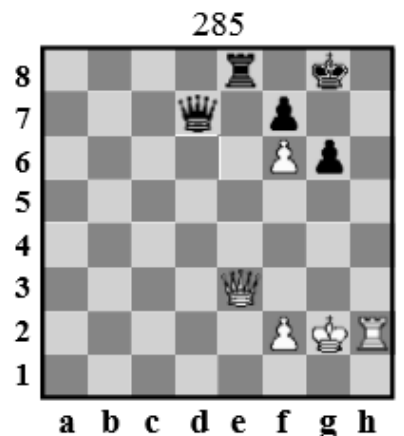
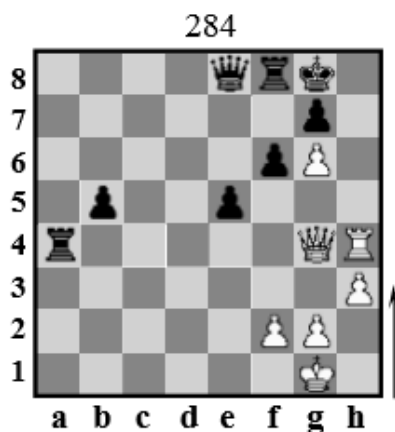
**284-diagrammada** oq farzin hujum ostida va harakatlanishi kerak. Ammo oqlar rux zarba bilan harakat qiladi:

1. Rh8+ Shh8 (majburiy yurish)
2. Fzh5+ Shg8
3. Fzh7x

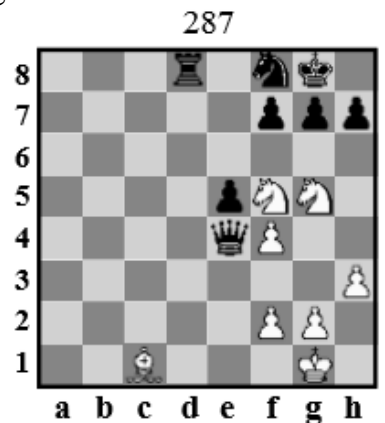
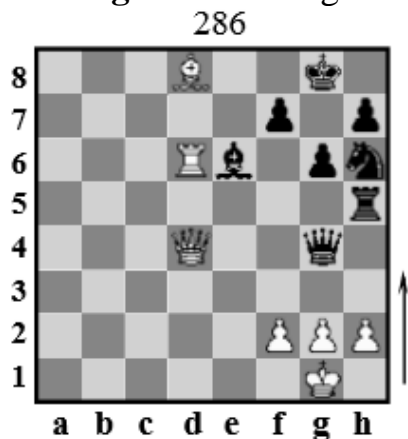
Rh8 – majburiy yurishni amalga oshiradi yoki ustunlik harakati.

**285-diagrammadagi** pozitsiyada shunga o'xshash kombinatsiyani bajaring:

1. R \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. Fz \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. Fz \_\_\_\_\_ x



**286 - 289 diagrammalardagi** masalalarni yeching.



**3 yurishda mot**

1. Fz \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. F \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. R \_\_\_\_\_ x.

**2 yurishda mot**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ x

**288-diagramma.** 5 ta harakatda mot. Oq harakat qilganda:

1. R \_\_\_\_\_ + Fr: \_\_\_\_\_ 2. R \_\_\_\_\_ + Fr \_\_\_\_\_ 3. R \_\_\_\_\_ + Fr: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ 4. Fz \_\_\_\_\_ + Fr \_\_\_\_\_ 5. Fz \_\_\_\_\_ x

Qoraning harakati bilan:

1. R \_\_\_\_\_ + 2. Fr: \_\_\_\_\_ R \_\_\_\_\_ + 3. Fr \_\_\_\_\_ R \_\_\_\_\_ + 4. Fr: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Fz \_\_\_\_\_ + 5. Fr \_\_\_\_\_ Fz \_\_\_\_\_ x

**289-diagramma.** Vazifani eching.

Oqlarning harakati bilan:

1. Fz \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_ x

Qoralar harakati bilan:

1. Fz \_\_\_\_\_ +  
 2. \_\_\_\_\_ x.

Takrorlash

Ko'pincha oraliq harakat sipoh yoki piyodani yutib olishga olib keladi.

**288**



**289**



**290-diagrammadagi** pozitsiyada oqlar himoyasini yo'q qilish uchun kombinatsiyani amalga oshiradi:

1. Rxd6 va agar 1. cd bo'lsa, u holda
2. Fzxf5 farzinni yutadi.

Ammo qoralarning munosib yurishi bor, temp (shoh) bilan u farzinni zarbadan uzoqlashtiradi va shundan keyingina cd.

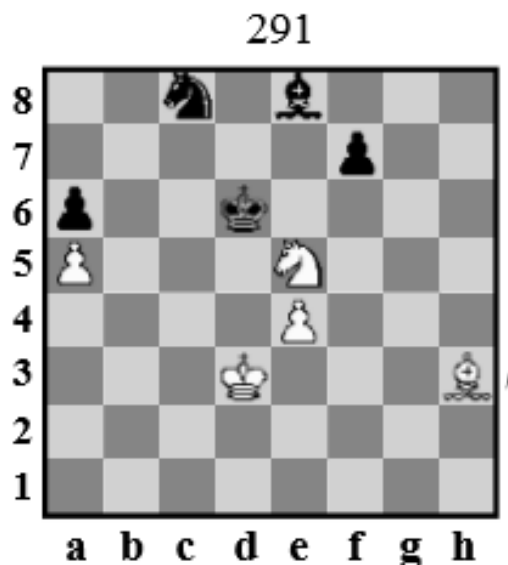
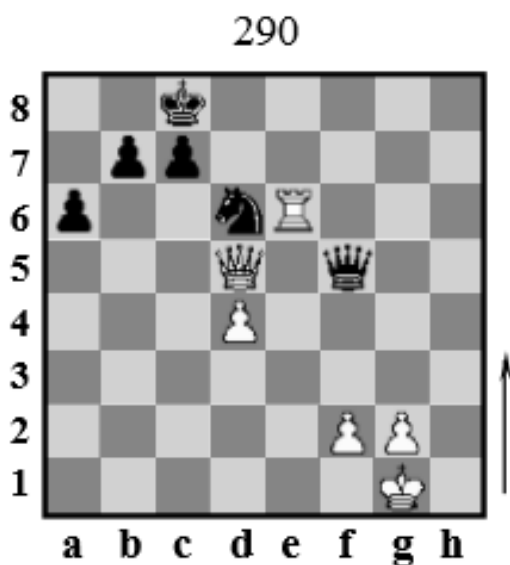
1. R:d6 Fzb1+!

2. Shh2 cd

**291-diagramma.** Bu holatda oq ot ham, qora ot ham hujum ostida.

1.R da: c8, Sh: e5 keyin keladi.

Biroq, oqlar templi (shoh) harakatga ega: 1. O: f7 +! F: f7 2. F: c8 – oqlar uchun qo'shimcha piyoda bilan.



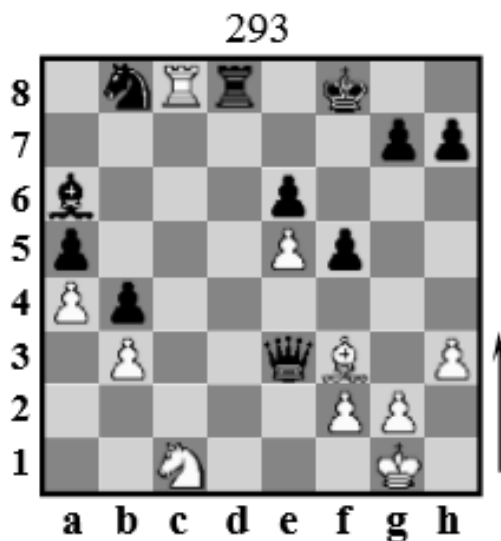
**292-diagramma.** Shunga o'xshash kombinasiyani toping.

292



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

293-diagrammasi bo'yicha pozitsiyani baholang. Moddiy muvozanatni tiklash.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

294-diagrammadagi pozitsiyada muammoni quyidagi sxema bo'yicha hal qiling:

1. Rux qurbonligi.
2. Farzin bilan shoh.
3. Mot.

1. R\_\_\_\_\_+ \_\_\_\_\_
2. Fz\_\_\_\_\_+ \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_x

294



1. \_\_\_\_\_ R\_\_\_\_\_+
2. \_\_\_\_\_ Fz\_\_\_\_\_+
3. \_\_\_\_\_x



**295-diagramma.** Faraz qilaylik, qoralar bu holatda harakat qildi:

295



1. Fzd2. 2 ta harakatda oq uchun motni toping.

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

### 3.33. Tekshiruv

"Tekshiruv" - uzoq masofali dona raqibning donasi orqali istalgan kvadrat, dona yoki piyodani boshqarish qobiliyatidir. **296-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang:

1. Fze5+! F:e5 2. F:e5x

Oq fil e5-kvadratni qora fil orqali boshqaradi, go'yo u "porlaydi".

**297-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang. Oq "Tekshiruv" ni o'tkazadi:

1. Fzf8+! R:f8 2. R:f8x.

296



297



**Masalalarni eching: 298–304-diagrammalar** - 2 ta harakatda mot, **305-**

**307 diagrammalar** -g'alaba. Tekshiruv xonalaridan ko'rsatkichlarni chizing:

298



299



300



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ x

301



1. ... \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ x

302



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ x

303



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ x

304



1. ... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ x

305



1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

306



1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

307



1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

**Vazifalarni eching**

308



**2 yurishda mot**

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ x

309



**2 yurishda mot**

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ x

310



3 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_x

311



3 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_x

312



Kombinatsiyani toping –"vilka" qiling:

1. \_\_\_\_\_...\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

313



3 yurishda mot

1. \_\_\_\_\_...Fz\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ O\_\_\_\_\_x

### 3.33. Izlanish

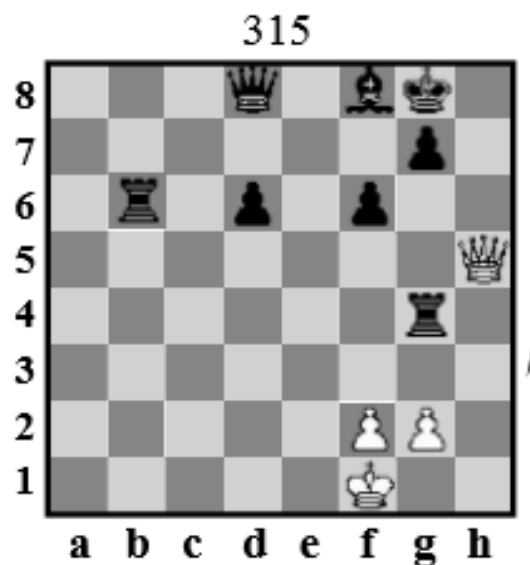
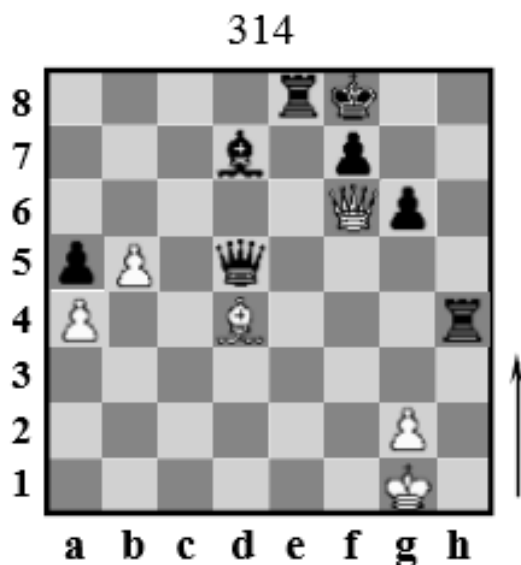
Ushbu kombinatsiya ortidagi g'oya durang natijaga erishish uchun bir qator doimiy shohlarning eng zaif tomonini amalga oshirishdir. **314-diagrammadagi** pozitsiyaga qarang. Oqlar doimiy shoh beradi:

1. Fzg7+ Ope7
2. Fzg6+ Shf8
3. Fzg7+ Ope7

4. Fzf6+ Shf8 – durrang.

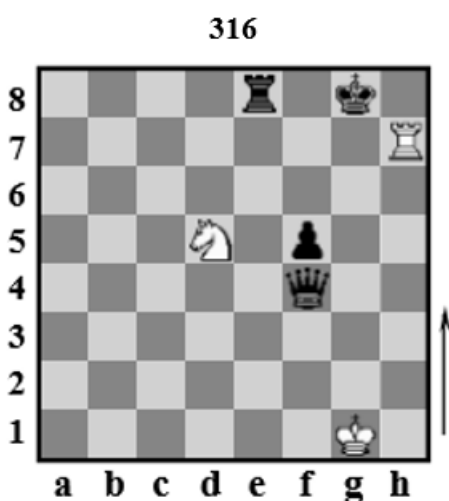
**315-diagrammasi** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qoralar hal qiluvchi ustunlikka ega. Oqlar doimiy shoh orqali saqlanadi:

1. Fzd5+ Shh7
2. Fzh5+ Shg8
3. Fzd5+ Shh8
4. Fzh5+ Shg8



### 3.34. Durrang

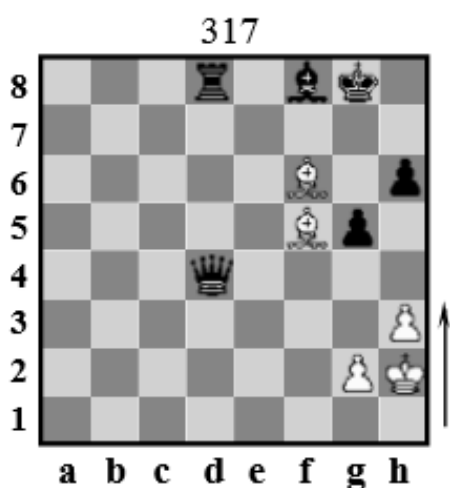
Eng kuchsiz tomonning durangga erishganiga yana bir misol bilan tanishing. **316-diagramma.**



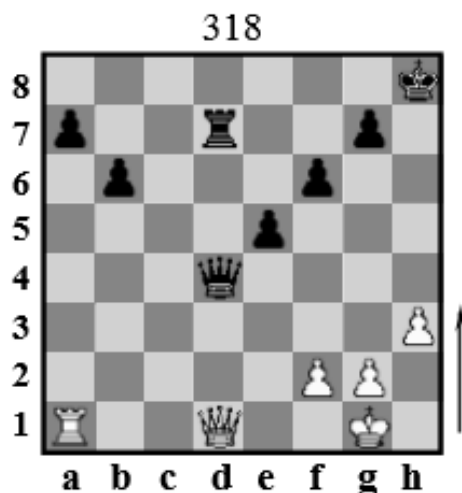
1. Of6+ Shf8
2. Oe7+ Shg8
3. Of6 Shf8
4. Oe7+ Shg8

Doimiy shoh, durrang.

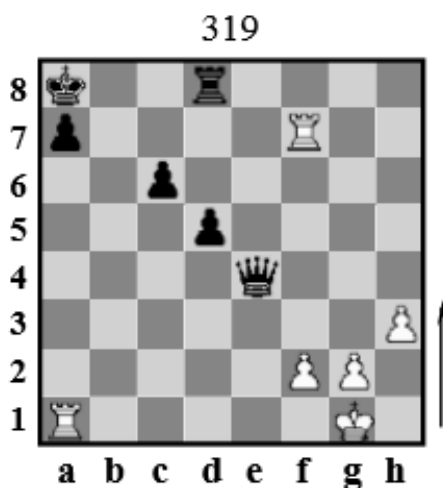
**317-319 diagrammalardagi** pozitsiyalarni yeching. Doimiy shohni toping.



1. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_



**Takrorlash. 320-diagrammasi** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qora qo'shimcha sipoh va kuchli pozitsiyaga ega - mot g2 da tahdid qiladi, d7 dagi ot hujum ostida.

1. Re8! O:e8
2. Fzh7+! Sh:h7

**321-diagrammaga** qarang. Qoralarni doimiy ravishda shohini harakatga keltirishga majburlab, oqlar raqibning xavfli donalarini harakatsizlikka mahkum etadi.

**321 - 325 diagrammalardagi** masalalarni yeching. Durangni toping.

321



1. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

322



1. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

323



1. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

324



1. ... \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

325-diagrammadagi pozitsiyani yeching. "Aqlsiz" rux - kombinatsiyalarni ta'qib qilishning odatiy namunasidir.

325



1. \_\_\_\_\_...\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

### 3.35. Donalarni cheklash

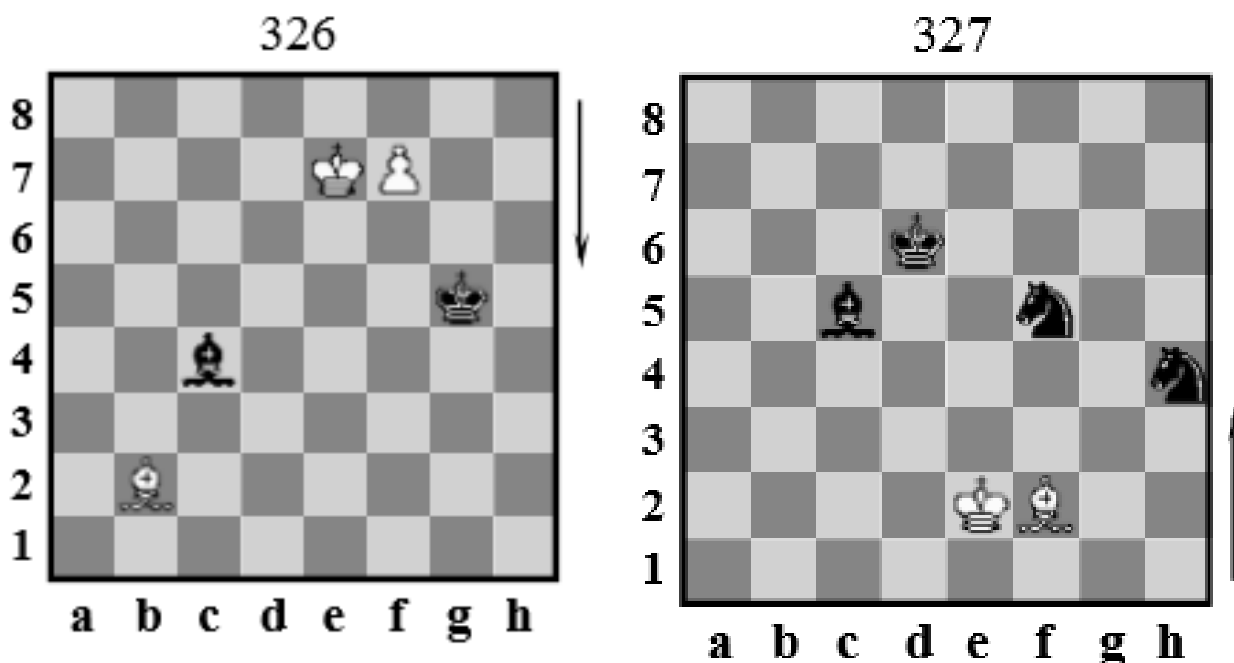
**Moddiy cheklov** - bu pozitsiya yechimi bo'lib, unda zaif tomon durangga erishadi, chunki raqib moddiy ustunlikni anglay olmaydi.

**326-diagramma.** Pozitsiyani baholang. Keyingi harakat oq piyodani farzinga aylantiradi. Qoralar qanday o'ynashi kerak?

1. F:f7!
2. Sh:f7 – durang, chunki bitta fil bilan mot qilish mumkin emas.

**327-diagrammada** qoralarda ikkita qo'shimcha kichik sipoh mavjud. Biroq, o'yin natijasi oqlarning keyingi harakatiga bog'liq:

1. F: c5 +! Sh: c5 Ikki ot mot qilib bo'lmaydi! Durrang.

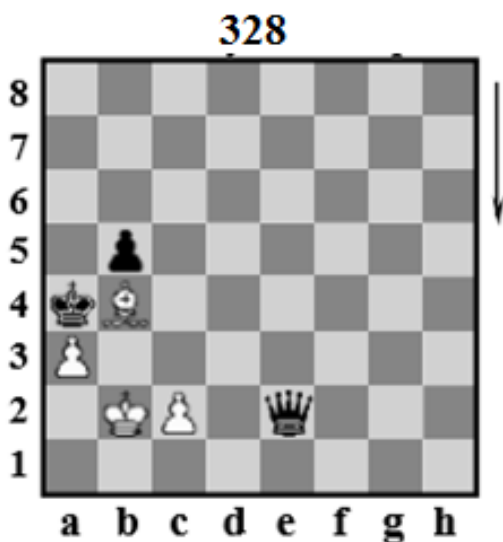


**328-diagramma** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qora shohning bitta ham harakati yo'q. Faqat qora farzin abadiy shohni berishi mumkin:

1. Fze5+ 2. Shc1 Fze3+
3. Shb2 Fzd4+ 4. Shc1 Fza1+
5. Shd2 durrang!

**329-diagramma.** Ushbu pozitsiyada Qoralar ustunlikka ega - 3 ta qo'shimcha piyoda. Moddiy cheklov haqida fikr toping. Durang qiling.

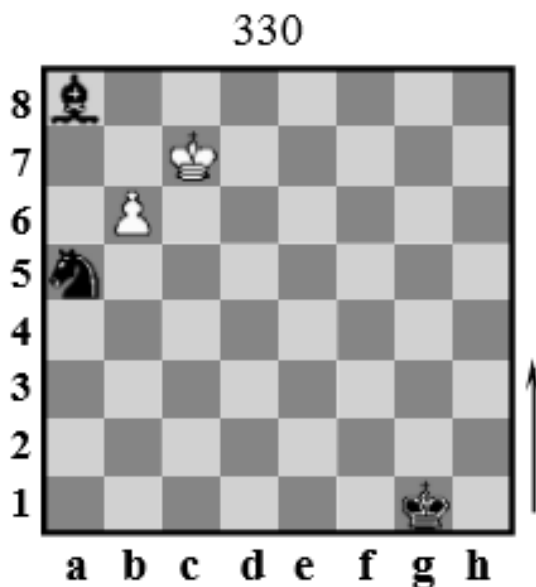




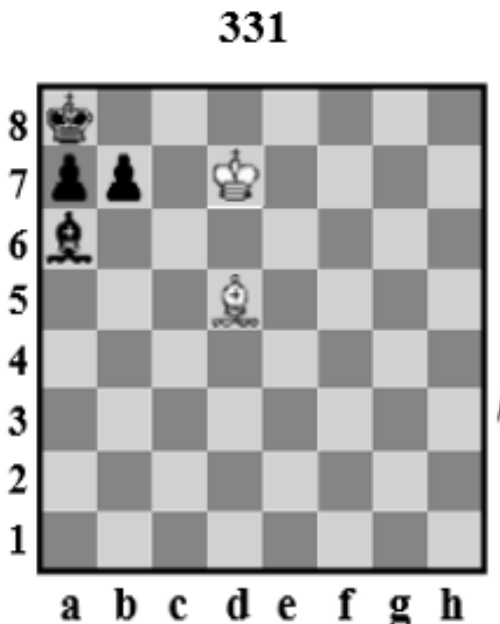
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**330-diagramma.** Ma'lumki, ot va fil qirolning yordami bilan mot qiladi. Kichik sipohni yutib oling, ikkala yechimni ham yozing:

Qoralar boshlaydi va qoralar uchun g'alabani toping (g'oya). **331-diagramma.** Qora shohni cheklang. 2 ta harakatda mot.

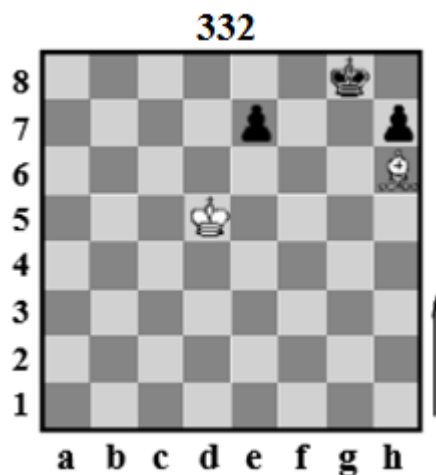


1. \_\_\_\_\_ F \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ durrang!
1. \_\_\_\_\_ O \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ durrang!



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ x

**332-diagrammadagi** holatda uch yurishda motni toping:



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ x

### 3.36. Shoh va piyoda shohga qarshi

**333-diagramma.** Shoh o'z piyodasiga yordam beradigan pozitsiyalarni ko'rib chiqing.

1. d7 Shc7 (bitta harakat)
2. Shc7 - piyodani olish uchun xonani himoya qilish
2. She6 (Shf7 va boshqalar)
3. Oqlar g'alaba qozonadi d8Fz.

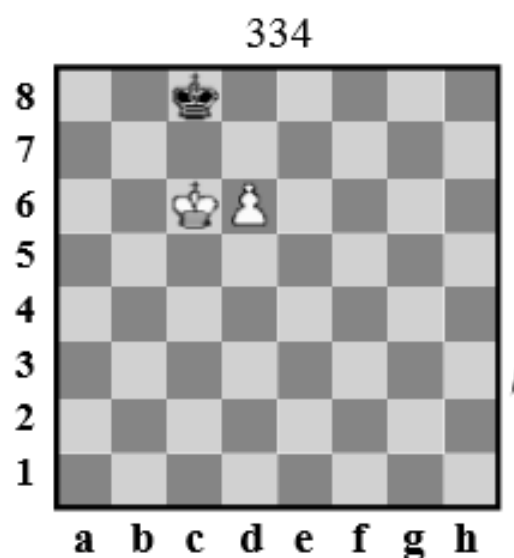
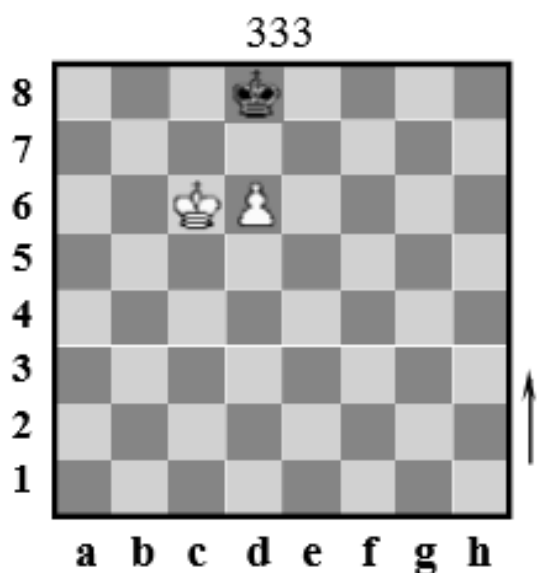
333 va 334 **diagrammalar** bilan pozitsiyalarni solishtiring - qora shoh faqat bitta xonani siljiydi!

- 1.d7 + Shd8
- 2.Shd6 pot, durang.

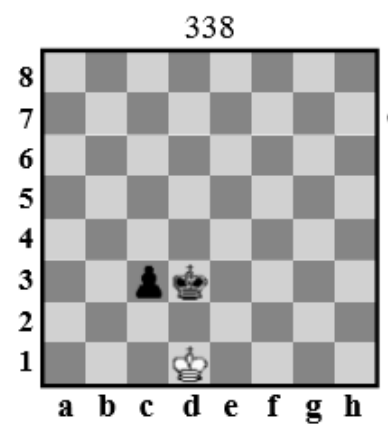
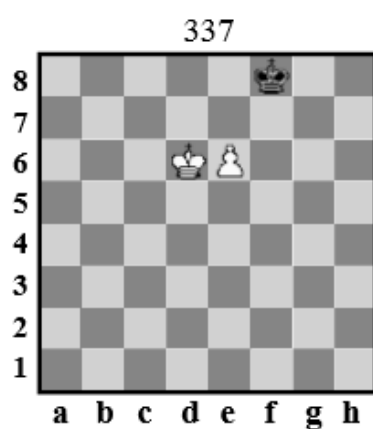
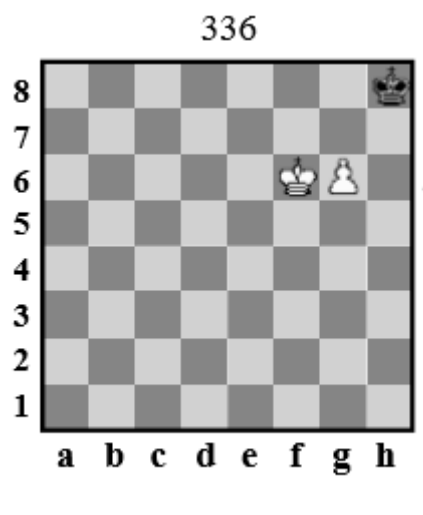
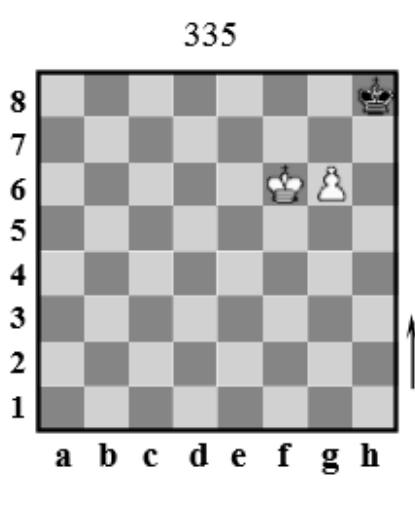
Oq qirolning boshqa har qanday harakati piyodaning yo'qolishiga olib keladi, masalan:

2. Shd5 Shp: d7 - "yalang'och" shohlar, durang.

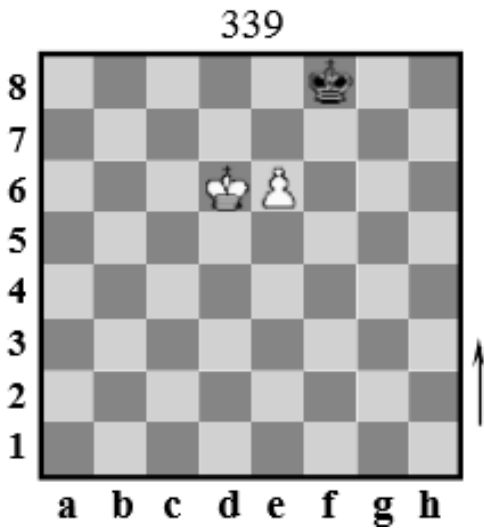
Bunday pozitsiyalar uchun asosiy qoidani eslang: "Agar oq piyoda shoh bilan 7-gorizantalga (qora 2-gorizantalga) o'tsa, unda g'alaba yo'q; Agar shohsiz bo'lsa, unda g'alaba bor".



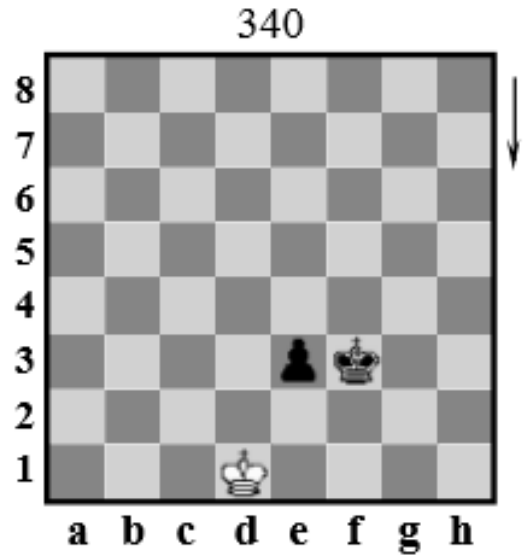
335-338 diagrammalar bo'yicha pozitsiyalarni baholang. Harakat qilish tartibiga e'tibor bering, o'yin natijasini diagramma ostiga qo'ying.



339, 340 diagrammalaridan pozitsiyalarning eng yaxshi davomini toping.

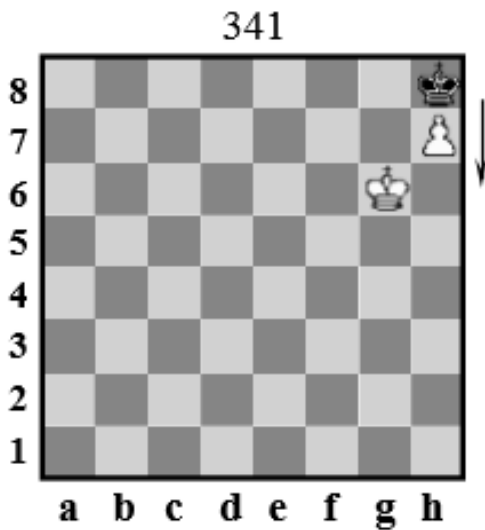


1. \_\_\_\_\_.
2. \_\_\_\_\_.
3. \_\_\_\_\_ Fz

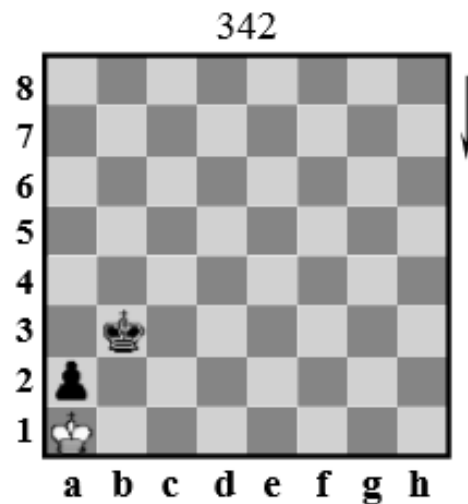


1. \_\_\_\_\_.
2. \_\_\_\_\_.
3. \_\_\_\_\_ Fz

**341 va 342 diagrammalarda** pozitsiyani baholang. O'yin qanday yakunlandi? Natijani yozing.



\_\_\_\_\_

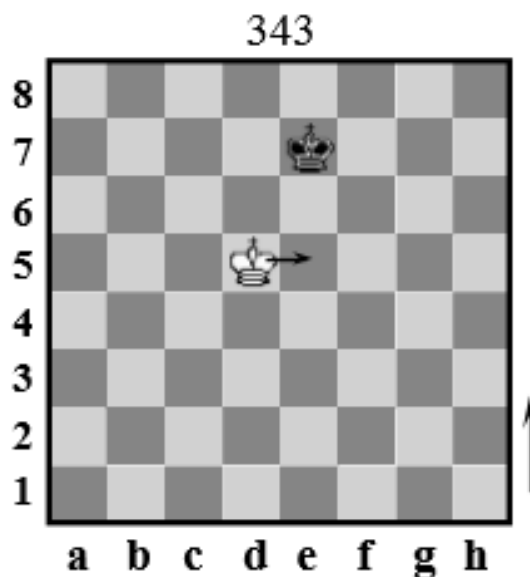


\_\_\_\_\_

**343 diagramma.** Jarayon. Bu holatda, oq, o'z harakati bilan 1. She5, qora qirolga qarshi turadi. Savolga javob bering – agar bu pozitsiyada bu qoraning harakati bo'lsa, u raqibni xonasini egallash uchun qaysi xonaga borishi kerak.

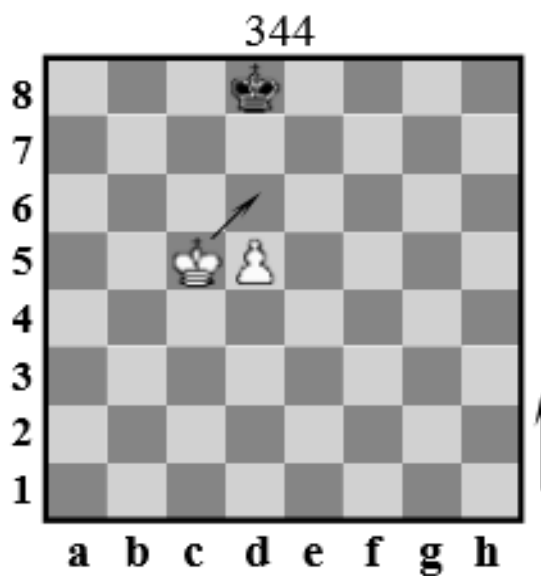
1. \_\_\_\_\_

**Javobingizni tekshiring:** Shd7



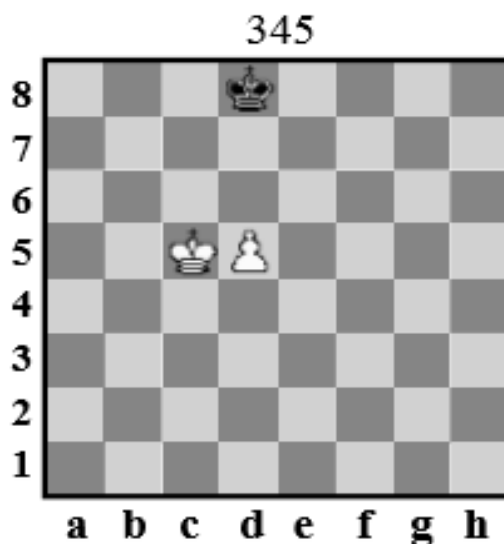
**344-diagrammadagi** pozitsiyada Oq yagona g'alabali harakatni amalga oshiradi: 1. Shd6 - oq qirol qora qirolga qarshi

1. Shc8
2. She7 va oq qirol piyodani olish uchun xonani boshqaradi - d8.
2. Shs7 3. d6 + Shs8
4. d7 + Shc7 5. d8Fz +

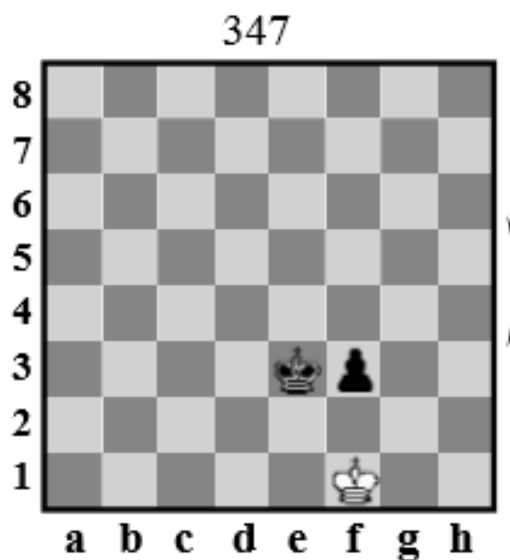
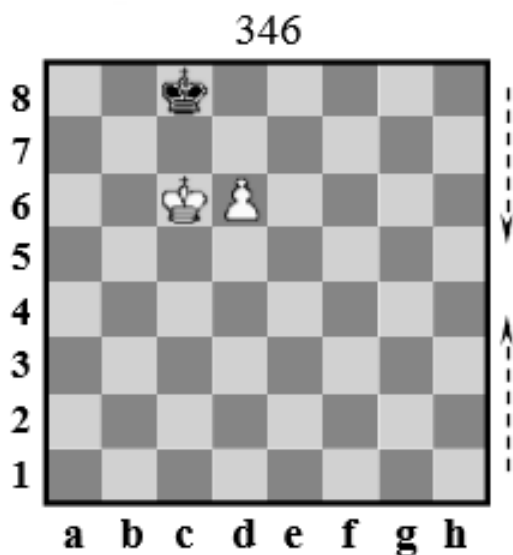


**345-diagramma.** Xuddi shu pozitsiyada oqlar o'ynashi mumkin edi:

1. d6? Shd7 2. Shd5 Shd8
3. Shc6 Shc8 - qora qirol oq qirolga qarshi
4. d7 - piyoda shoh bilan (qoida) 4. Shd8
5. Shd6 pot, durang



Agar o'yin natijasi ma'lum bo'lsa, 346 va 347-sonli diagrammalardagi pozitsiyalarda harakatning navbatini ko'rsatkich bilan ko'rsating.



**Quyidagi qoidani eslang:** "Taxta chetidagi piyodalar, harakatning navbatidan qat'i nazar, farzinga bora olmaydi."

**348-diagrammadagi pozitsiyalarga qarang.** Chap pozitsiya:

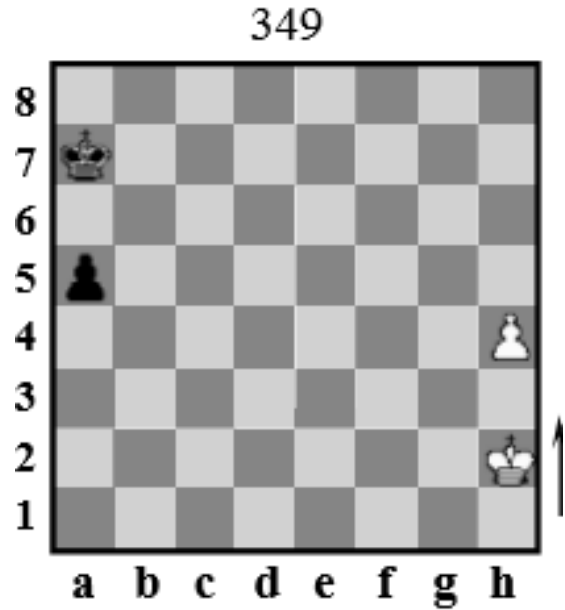
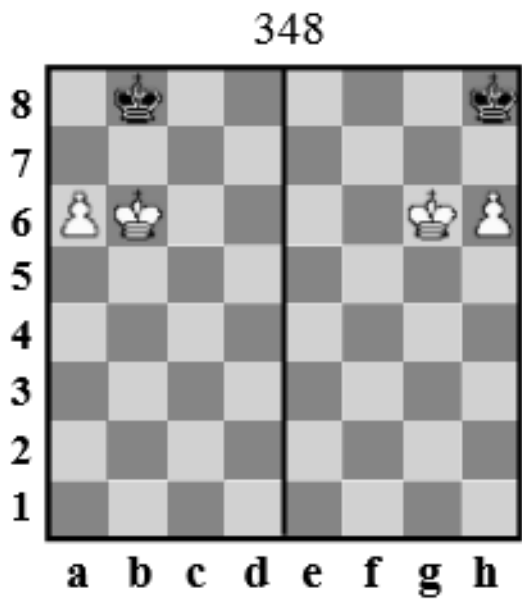
1. harakat qilish uchun qora. Sha8
2. a7 - pot. Oq 1.a7 + Sha8
2. Sha6 harakatlanishi uchun - pot.

O'ng pozitsiya:

- 1 harakat qilish uchun qora.... Shg8
2. h7 + Shh8 3. Shh6 - pot.
1. h7 harakat qilish uchun oq - pot.

349-diagrammadagi pozitsiyani o'ynang. O'yin qanday yakunlandi?

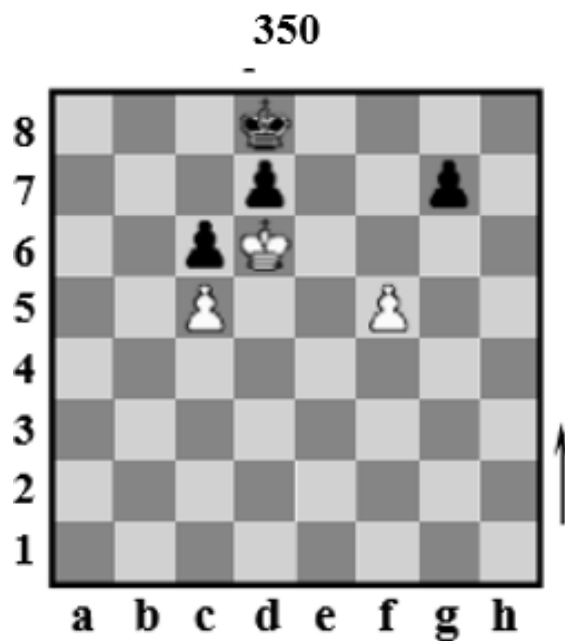
Harakatlaringizni yozib oling:



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**3.37. Piyodalar bilan tugallanishi**

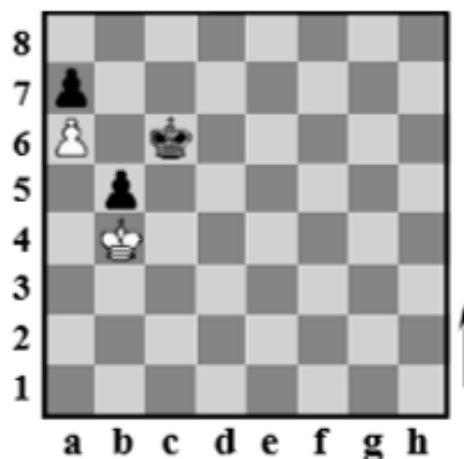
350-diagrammasi bo'yicha pozitsiyani baholang. Durang toping.



1. \_\_\_\_\_

351-diagrammadagi pozitsiyani yeching, oqlar bilan durrang qiling.

351



1. \_\_\_\_\_

352-diagrammada qora piyodani qanday qilib to'xtatishingiz mumkinligini o'ylab ko'ring. Yechimga qarang:

1. Fzd2 - Oq piyodaning birinchi garizontalga harakatini to'sib qo'ydi

1. d3 2. Shb4 Shd4 3. Shb3 - qirolni piyonga tortish 3. ... She4 4. Shc3 Shf4

- Qoralar o'z piyodasini himoyasiz qoldirishga majbur

5. Savol: d3 1: 0

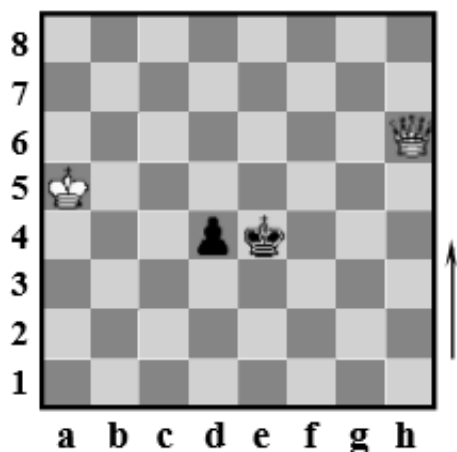
353-diagrammadagi pozitsiyada qoralar oq piyodaning sakkizinchi garizontalga qarab harakatini to'xtatadi:

1. Fze8 + 2. Shd5 Shb4

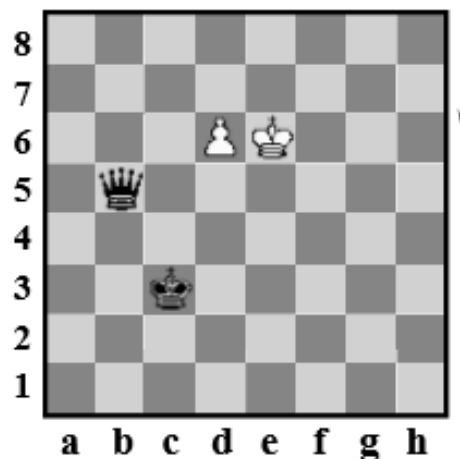
3. Shd4 Shb5. 4. Shd5 Shb6

5. Shd4 Shc6 va piyodani himoya qilib bo'lmaydi. 0: 1

352



353



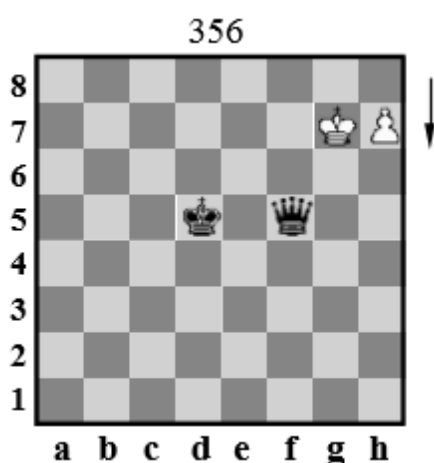
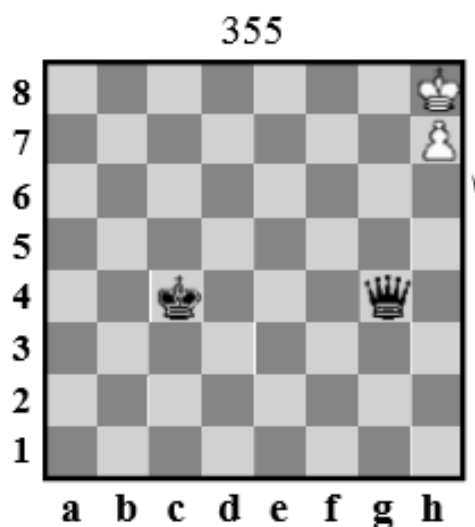
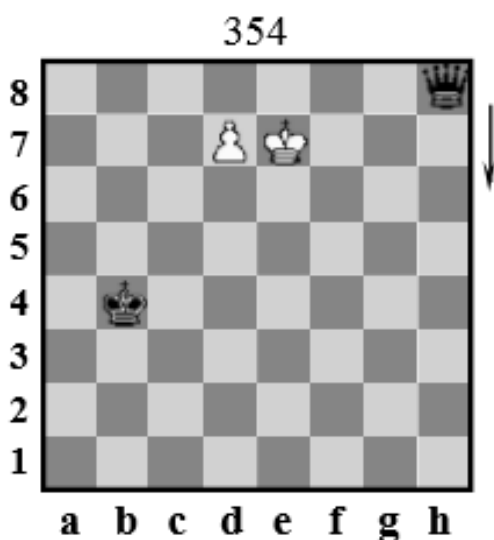


**354-diagrammadagi** kabi pozitsiyalarda (piyoda oq 2-garizontal va qora 7-garizontalga etganida) g'alaba quyidagicha erishiladi - shohlar bilan farzin qirolni piyoda ostiga "haydab", uning harakatini ta'minlaydi. shoh.

1. Fze5 + 2. Shf7 Fzd6
3. She8 Fze6 + 4. Shd8 Shc5
5. Shc8 Shc6 6. Shb8 (siz e8 Fz harakatlana olmaysiz - shoh ochiladi)
6. e7 7. Sha8 Fzb7 x

Ekstremal piyoda bu qoidadan istisno hisoblanadi. № 355 diagrammadagi pozitsiyaga qarang. Oq shoh piyoda ostida, qora shohning yaqinlashishi faqat durangga olib keladi:

1. Shd5 - pot. Siz farzin bilan harakat qilishingiz mumkin:
1. Fzd8 + 2. Shg7 Fzd7 +
3. Shg8 Fzg4 + 4. Shh8 - durang.



**356-diagramma.** Ammo bu holatda qora qirol hali ham o'z vaqtida keldi:

- 1 ... She6! 2.h8Fz Fzg5 +
3. Shf8 Fze7 + 4. Shg8 Fzf7x Yoki:
3. Shh7 Shf7 Oq farzin esa o'z shohiga hech qanday yordam bera olmaydi.
4. Fzf8 + Sh: f8 5. Shh8 Fzh6x

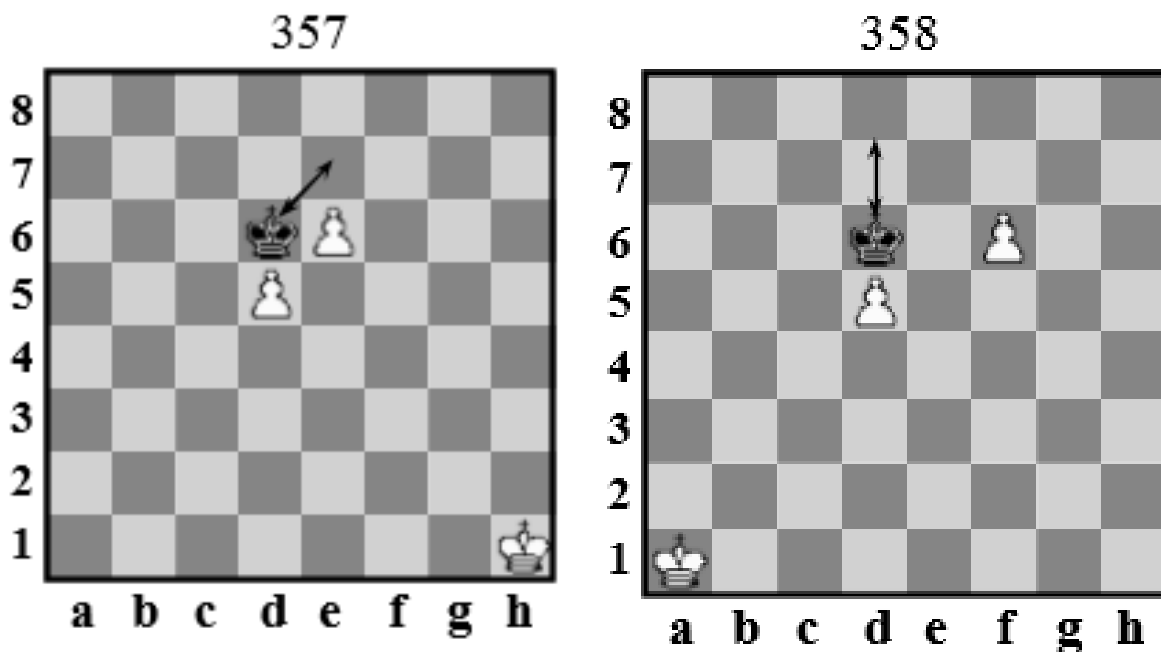
### 3.38. Kvadrat qoidasi

**357-diagrammasi** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qora shoh oq piyodalarning harakatini to'sib qo'ydi, ammo d5 piyoda "olish mumkin emas".

1. Sh: d5? 2.e7 Shd6 - Shoh kvadratda emas

3. e8Fz 1: 0 Bu pozitsiyada oqlar uchun yutuq rejasini toping, agar qora shoh kutish va ko'rish pozitsiyasini egallagan bo'lsa - She7 - Shd6 harakatlantiring.

**358-diagramma.** Bu holatda, qora shoh ikkala piyodaning kvadratida. Agar piyodalar o'z harakatlarini boshlasa, shohning ularni "olish" uchun vaqti bor. Ammo ular bu holatda ekan, ularni "olish mumkin emas". Oqlar uchun g'alaba qozongan rejani toping.

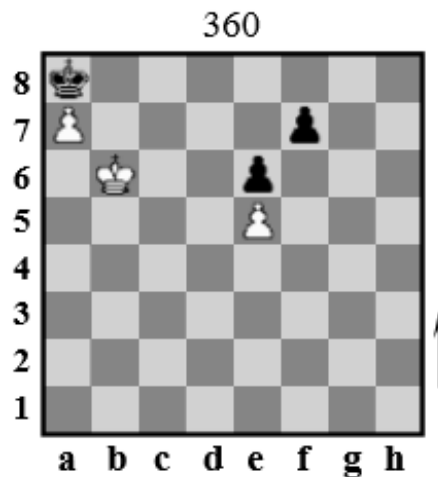
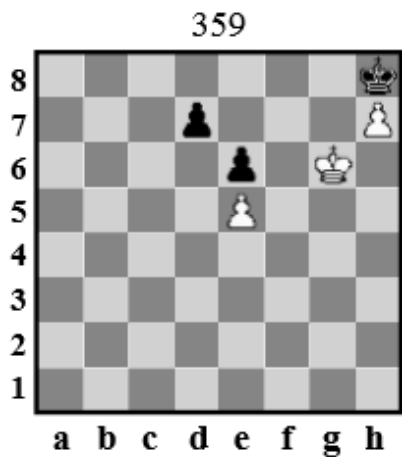


**359-diagrammasi** bo'yicha pozitsiyani baholang. Qoralarning shohida bitta ham harakat yo'q va Qora piyodalar bilan harakat qilishga majbur bo'ladi:

1. d5 2.ed e5

3. d7 e4 4. d8Fzx

**360-diagrammadagi** pozitsiyada Oqlar g'alaba qozonadi. Yechim toping.

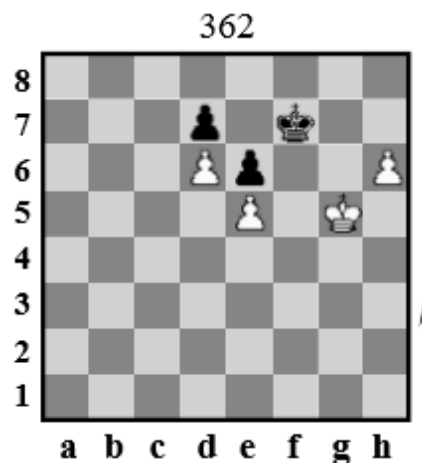
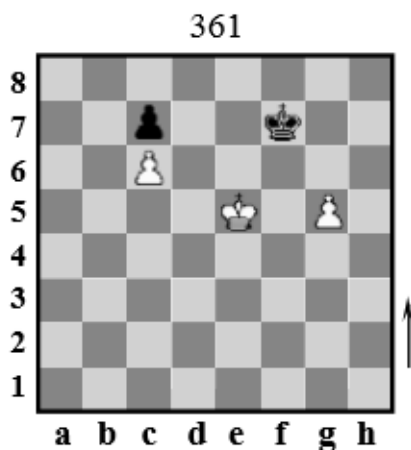


1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_x

**361-diagrammadagi** pozitsiyada qora shoh g5 piyodaining maydonida joylashgan, ammo u boshqa oq piyodaga etib borishga ulgurmaydi. Oqlarning qanday g'alaba qozonishini ko'ring:

1. g6 + Sh: g6 2. Shd6 Shg7
3. Shd7 Shf7 4. Sh: c7 She7
5. Shb7 Shd6 6. c7 Shd7
7. c8Fz + 1: 0

**362-diagrammasi** bo'yicha pozitsiyani baholang. O'tgan h6 piyodaning maydonida qora shoh. Oq g'alaba qozona oladimi? Yechim toping:

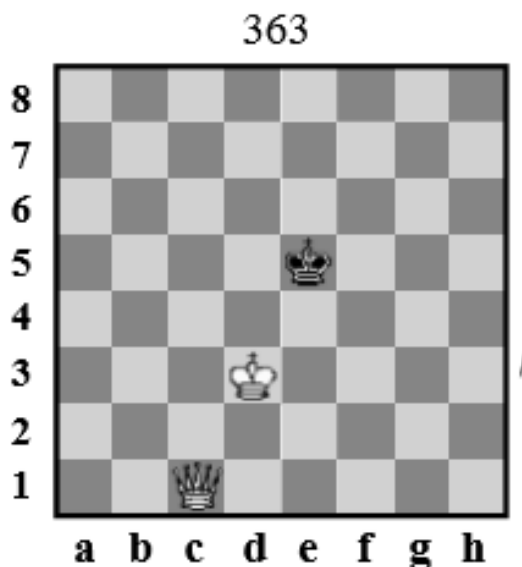


1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_

### 3.39. Yolg'iz shohga mot

Yolg'iz shohga (o'z shohining yordami bilan) farzin yoki rux, yoki ikkita fil yoki fil va ot juft bo'lishi mumkin. Agar eng kuchli tomonda boshqa sipohlar ham bo'lsa, motga erishish osonroq. G'alaba qozonish usuli hamma joyda bir xil: hujum qiluvchi tomon raqib shohini taxta chetiga yurgizadi va u yerda yakuniy zarbani beradi.

### 3.40. Farzin bilan mot



**363-diagramma.** Qarang: Oq shoh va farzin birgalikda qora shohga mot qo'yishgan:

1. Fzg5 + She6
2. Shd4 Shd6
3. Fzf6 + Shd7
4. Shc5 Shc7
5. Fze7 + Shc8
6. Shb6 Shb8
7. Fzb7x (Fzd8)

### 3.41. Rux bilan mot

**364-diagramma.** Ushbu pozitsiyada mot katta kuch bilan erishiladi. Oqlarning ruxi va shohi qora shohni taxtaning chetiga yurgizadi, u yerda ular mot qiladilar:

1. Ra5 + She6
2. Shd4 Shf6 - qirol ruxga boradi
3. She4 Shg6
4. Ra5 Shf6

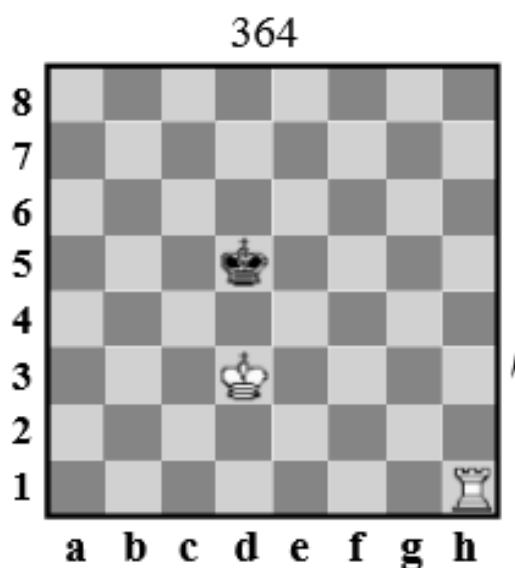
5. Rb5 - harakatdan o'tish qora qirolga, agar 5. She6 bo'lsa, u holda 6. Rb6 shohdan bu xolatni olib tashlaydi. 5. Shg6

6. Shf4 Shh6 7. Shg4 Shg6 - qora shoh qarama-qarshilikka majburlanadi

8. Rb6 + Shpf7 - oq boshqa gorizontalni kesib tashlaydi

9. Shg5 She7 10. Shf5 Shd7

11. She5 Shc7 12. Sh d6 Shb7. 13. Shd5 Shc7 14 . Shc5 Shb7 15. Rd7 + Shc8, agar 15. Sha6 bo'lsa, u holda 16. Re7 Sha5. 17. Ra7 Sha8 16. Shc6 Shb8 17. Rh7 Sha8 18. Shb6 Shb8 19. Rh8x



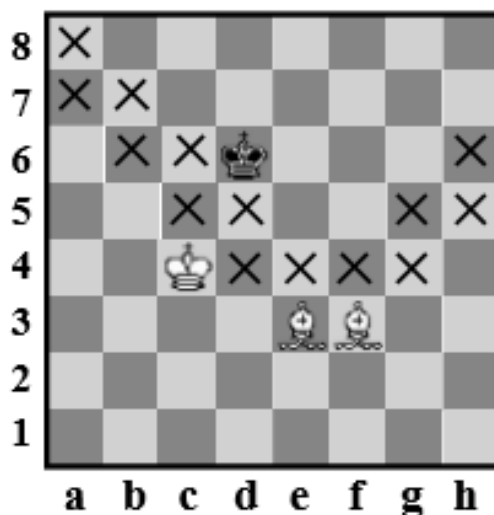
**Eslatma!** Oqlar faqat uchta shohni rux bilan berdi, faqat qora shoh keyingi gorizontalni tashlash uchun oq shohga qarshilik ko'rsatganida.

### 3.42. Ikki fil bilan mot

Bunday mot qo'yish uchun yolg'iz shohni ikkita fil va shoh bilan taxtaning istalgan burchagiga yurgizish kerak.

**365-diagramma.** Qarang, qora shoh qanday qilib taxtaning chetiga yurgizilib, u yerda mot bo'lgan:

1. Ff4+ She6 2. Fg4 Shpf6
3. Shd5 Kpe7 4. Fg5+ Shf7
5. Fh5+ Shg7 6. She6 Shh7
7. Shf7 Shh8 8. Fg4 Shh7
9. Ff5+ Shh8 10. Ff6x



**Eslatma!** Ikki fil yonma-yon turganda, qora shoh ularga yaqinlasha olmasligi uchun o'zlarining oldida to'rtta xonani "aylanib o'tishadi". Bundan tashqari, ular undan shaxmat taxtasining ko'p xonani kesib o'tishadi.

#### Nazorat savollari

1. Shaxmat o'yin maydonchasi nima deb ataladi?
2. Tez shaxmat o'yini nima deb ataladi?
3. Podshohning xavfsizligi qanday ta'minlanadi?
4. Qanday shaxmat donasiga shoh deb e'lon qilinishi mumkin?
5. Qaysi shaxmat donasi faqat oq kvadrat va qora kvadrat bo'ylab yuradi?
6. Qanday shaxmat donasiga tuyoqli hayvon nomi bilan aytiladi?
7. Farzin bir yurishda eng ko'p qancha kvadratda harakatlana oladi?
8. O'yinni otdan tashqari qaysi shaxmat donasidan boshlash mumkin?
9. Shaxmat o'yini davomida qora donalar necha marta lakirovka qila oladi?

## Javoblar

- 13-diagramma. 6 ta harakat.
- 14-diagramma. 8 ta harakat.
- 15-diagramma. Ob7 eng kuchli, u 4 kvadratni, Oh8 eng zaif, 2 kvadratni.
- 16-diagramma nazorat qiladi. Ob1, Og1, Ob8, Og8.
- 17-diagramma. O: b4, R: c7, Fz: c5.
- 20-diagramma. b5: c6.
- 21-diagramma. 1.b7: c8Fz e2: f1Fz.
- 26-diagramma. 1. Shf6. 2. Fzxc2. 3. Fg6.
- 28-diagramma. R.v.p. Rd8x; c.p. Oe6x, Oe7x; lnp Fc3x; p.n.p. Fze1x.
- 29-diagramma. R.v.p. c7x; p.p.Oef8x; lnp Rd1x; p.n.p. Fzh2x.
- 38-diagramma. R.v.p. Oc7x; p.c.p. g7x; lnp Rs1x; p.n.p. Ff3x.
- 39-diagramma. R.v.p. Ob6x; p.p. Fg7x; ln.p.Fzc1x, b2x; p.n.p.Rg1x.
- 40-diagramma. V. p. Rh6x; n.p. Rh1x.
- 44-diagramma. 1.0-0-0.
- 45-diagramma. 1.0-0 0-0-0.
- 50-diagramma. L.v.p. Fc6x; p.c.p. g7x; lnp Ob3x; p.n.p. Rf1x.
- 59-diagramma. Pat.
- 60-diagramma. Fzh5x.
- 61-diagramma. Fzh4x.
- 65-diagramma. 3 Os2x; 4 Of2x yoki Og3x.
- 69-diagramma. L. p. Ra8x; p.p. Rh7x.
- 70-diagramma. L. p. 1. Rb1 + Sha8 2. Ra2x; p.p. 1. Rf2 + Shg7 2. Rg3 + Shh6 3. Rh2x.
- 71-diagramma. V. p. 1. Rsg7 2. Shs8 Rg8x; n.p. 1. Rh2 2. She1 Rh1x.
- 76-diagramma. 1. Fzf7x 77. 1. Fzd7x.
- 78-diagramma. 1. Fzf2x 79. 1. Fzg4x.
- 80-diagramma. L.v.p. Rd8x; p.c.p. Fzg7x; lnp Fzd1x; p.n.p. Fz: h2x.
- 82-diagramma. 1. Ff6x.
- 83-diagramma. 1.e8Fzx.

- 84-diagramma. 1.s8Ox.
- 85-diagramma. 1. Of7 + Shd7 2. Oe5 + Shd8 3. f7 + Shd7 doimiy shoh.
- 87-diagramma. 1. Fs6x.
- 88-diagramma. 1. Fd7 + 2. Shb8 Fd6x.
- 89-diagramma. 1. Fd3 + 2. Shh8 Fe5x.
- 91-diagramma. 1. Oe2 + Shh1 2. Fb2x.
- 92-diagramma. 1. Oc3 + Sha1 2. Fb2x.
- 102-diagramma. 8. Fzd5x.
- 103-diagramma. 8. Fg6x.
- 104-diagramma. 7. Fzxb5 + Rh5 8. Fg6x.
- 105-diagramma. 8. Fzf1 + 9.Fxf1 Of3x.
- 106-diagramma. 7.f3 Ff2x; 7. Oc3 Ff2 + 8. Shre2 Fze3x; 7. Ob3 Ff2 + Shd2 Fze3x.
- 107-diagramma. 13. Og3x.
- 109-diagramma. 8. Re8x.
- 110-diagramma. 8. Fb5 Fzxb5 9. Oc7 +.
- 117-diagramma. 1. Fze8 + R: e8 2. R: e8x.
- 119-diagramma. 3. R: g4x.
- 121-diagramma. 1. Ra4; 1. Fe5 +.
- 126-diagramma. 1. Fzf4 + She7 2. Savol: d6 +.
- 127-diagramma. 1. Fzd1 + 2. Shg2 Fzg4.
- 128-diagramma. 6.Od6x.
- 129-diagramma. 1. Re2!.
- 132-diagramma. 2. Fg6 irmoq.
- 133-diagramma. 1. Rh8! R: a7? 2. Rh7+!.
- 135-diagramma. 1. Fe2; 2.h3; 3. Fzs2.
- 137-diagramma. 1. O: e5! Fxd1 2.Fxf7 + She7 3. Fg5x.
- 139-diagramma. 7. Fg5x.
- 141-diagramma. R. p. 1. Od7 +; p.p. 1. Og6 +.



- 142-diagramma. V. p. 1.f7 + Sh: f7 2. Savol: d6; n.p. 1 ... Ra3 + 2. Shb1 Ra1x.
- 145-diagramma. 1. Re2 !! 2. R: e2 Fzc3 yoki 2. Fz: f6 R: e1 + 3. Shh2 gf.
- 146-diagramma. 1. Oe7 ++ Shh8 2. Rg8x
- 147-diagramma. 13. Fzd8 + Sh: d8 14. Fa5 ++ She8 (Shs8) 15. Rd8x
- 148-diagramma. 1. Fzg8 + Sh: g8 2. Fe6 ++ Shh8 3. Rg8x; 1. Fz: b1 + 2. Sh: b1 Sha3 ++ 3. Shal (Shc1) Rb1x
- 150-diagramma. 1. Fzd8 + Sh: d8 2. Fg5 ++ She8 (2. Shc7 3. Fd8x) 3. Rd8x.
- 151-diagramma. 1. Ff6 + Shg8 2. Rh8x.
- 152-diagramma. 1. Fzh8 + Sh: h8 2. Ff6 ++ Shg8 3. Rh8x.
- 153-diagramma. 1. Fzh7 + Sh: h7 2. Og6 + Shg8 3. Rh8x.
- 154-diagramma. 1. Of7 ++ Shg8 2. Fzh8x.
- 155-diagramma. 1. Fzg7 + Sh: g7 2. Rg6x; 1. Fzs1 + 2. R: c1 Rd2x.
- 156-diagramma. 1. Fzxh7 + Shxh7 2. f6 + Shh6 3. fe.
- 157-diagramma. 1. Fz:e6 Fz:e6 2. f8O+.
- 158-diagramma. 1. Fzxf6 Shxf6 2. Oe4.
- 159-diagramma. 1. Ff6 + Fzxf6 2. Fzxc8x.
- 160-diagramma. 1. Oh6 ++ Shf8 2. Fzg8 + Rxg8 3. Oh7x.
- 163-diagramma. 1. Re8+! Fz:e8 2. O6+
- 164-diagramma. 1. Fh6 + Sh: h6 2. Fzf8x.
- 165-diagramma. 1. Fzf4 + Fz: f4 pot.
- 166-diagramma. 1. f6 + Fzxf6 2. Oh5 + vilka yoki 1.f6 + Shxf6 2. Od5 + vilka.
- 168-diagramma. 1. Ra8 + Sh: a8 2. Fz:a7x.
- 169-diagramma. 1. Rh8 + Sh: h8 2. Ff7x.
- 170-diagramma. Ot, 1. Rh8 + Sh: h8 2. Fzh7x.
- 171-diagramma. 1. Fz:h6+ Sh:h6 pot.
- 172-diagramma. 1. Fzg5 + Sh: g5 pot.
- 176-diagramma. R. p. 1. Ra3 + Sh: a3 2. b3x; p.p. 1.f7 + Fxf7 2. Fh7x.
- 177-diagramma. 1. Fzh7 + O: h7 2. Og6x; 1. Fzb2 + 2. Oxb2 Oa3x.

178-diagramma. Ot yoki fil.

179-diagramma. 1. Fzb8 + Rxb8 2. Oc7x.

181-diagramma. 1. Fzb8 + Rxb8 2. Oc7x.

183-diagramma. 1. Ob6 ++ Shb8 2. Fzc8 + Rxc8 3. Od7x.

184-diagramma. 1. Oe7 + Shf8 2. Og6 ++ Shg8 3. Fzf8 + Rxf8 4. Oe7x.

185-diagramma. 1. Of7 + Shg8 2. Oh6 ++ Shh8 3. Fzg8 + Rxg8 4. Of7x.

186-diagramma. Ot.

187-diagramma. 4. Oe3 !! 5.fe Fzh4 + 6.g3 Fzg3x.

188-diagramma. 1. Og6 + Shh7 2. Of8 ++ Shh8 3. Fzh7 + Oh7 4. Og6x.

191-diagramma. 1. Fxf3 + 2.Rxf3 Fzg1x.

192-diagramma. 1. Fz:h3+ 2. F:h3 Rh2x.

193-diagramma. 1. Re7 + Sh: e7 2. Fz:e5+; 1. Re2+ 2. Sh:e2 Fz:e4+

194-diagramma. 1. Rg8 + Shg8 2.Fzf6; 1. Fa3 + 2. Sh: a3 Fz: c3.

195-diagramma. 1. Od4 + Oxd4 2.b8Fz.

196-diagramma. 16. Fzb8 + Oxb8 17. Rd8x.

197-diagramma. 1. Rh8 + Shxh8 2.Fzxf7.

198-diagramma. 1. Fa6! 2. Fz:a6 Fz:f2x yoki 2. F:g4 Fz:f2x.

199-diagramma. Ot, 1. Fzg8 + R: g8 2. Of7x.

200-diagramma. 22.Fzf6 + Oxf6 23.Fe7x.

201-diagramma. 1. Fzh7 + Fz: h7 2. Of7x.

202-diagramma. 1. Re8 + Fzxe8 2.Oxf6x.

203-diagramma. 1. Fzh8 + Sh: h8 2. Rf8x.

204-diagramma. 1. Fzh1 + 2. Fr: h1 R: f1x.

205-diagramma. 1. Rh3 + 2.gf Rh2x.

206-diagramma. 1. Fzxc6 + hg 2. Rh8x.

207-diagramma. 1. Rh8 + Fxh8 2. Rh7x.

208-diagramma. 1. Re8 + F: e8 2. Rd8x.

210-diagramma. 1. Oc5 + bc 2. a6x.

211-diagramma. 1. Rh8 F: h8 2. Fzh7x.

212-diagramma. 1. Og6 + hg 2.f4x.

- 213-diagramma. 1. Rh2 + 2. Sg: h2 Fzh1x.
- 214-diagramma. 1. Rh7 + Shxh7 (Nhx7) 2. Fzg7x.
- 217-diagramma. 1. Rg8 + Shxg8 (Ryg8) 2.Fzvh7x.
- 218-diagramma. 1. Fze8x; 1. Og5 + hg 2. Fze8x.
- 219-diagramma. 1. Ff6 + Shg8 2. Rd8x.
- 220-diagramma. 1. Fzh8 + Shh8 2. Ff6 + Shg8 3. Rd8x.
- 222-diagramma. 1. Ryg8 + Shxg8 2.Fzxf6.
- 223-diagramma. 1. R: g5 fg 2. gh Shf7 3.h8Fz.
- 224-diagramma. 1. R: f5 Sh: f5 2. Sh: e3; 1. R: f3 + 2. Sh: f3 Sh: g5.
- 225-diagramma. 1.R4g7; 1. Fzxf5 Rxf5 2. R4g7x.
- 226-diagramma. 1. R: f6 + Sh: f6 2. Sh: c3; 1. Rxd3 2. Shxd3 Shxf5.
- 228-diagramma. 1. Fzg8 + Ryg8 2. Of7x.
- 229-diagramma. 1. Rxe7 Shxe7 2. Fzf7x.
- 230-diagramma. 1. Fzh8 + Sh: h8 2. Rf8x.
- 231-diagramma. 1. Fz:h6 gh 2. Rh7x.
- 232-diagramma. 1. R: g7 + Sh: g7 2. Fh: 6+ Sh: h6 3. Fzd1.
- 235-diagramma. 1. Fzf8 + Fg8 2. Fzf6x.
- 237-diagramma. 1. Rf6 gf 2. Fzf7x.
- 238-diagramma. 1. Of5 + Fxe5 2.Fzvg4.
- 240-diagramma. 1. Fe7 Fz: e7 2. Fz: e7 R: e7 3. Rd8 + Re8 4. R: e8x.
- 241-diagramma. 1. Ff7 + Fzxf7 2.Rxf7 Fxf7 3. Fzg7x.
- 242-diagramma. 1. Fzg3 Ryg3 2.Rxe8x.
- 243-diagramma. 1. Of6 + gf 2. Fzxf8x.
- 244-diagramma. 1.d8O + She7 2.O: c6.
- 245-diagramma. 1.e5 F: e5 2.fe de 3.h8Fz yoki 1.e5 de 2.h8Fz.
- 246-diagramma. 1.F: g6 hg 2.h7 She7 3.h8Fz.
- 247-diagramma. 1. R: f8 + Sh: f8 2.s8Fz +
- 248-diagramma. 1.h8Fz + Sh: h8 2.d8Fz +
- 249-diagramma. 1. Oyg6 Ryg6 2.e8Fz.
- 251-diagramma. 1. O: b3! 2.ab? a3! 3.b4 a2 4. Ob3 d2 5. O: d2 a1Fz.

- 252-diagramma. 1. f5 F: f5 2.ef gf 3.s8Fz yoki 1.f5 gf 2.s8Fz.
- 253-diagramma. 1. Rd8 + F: d8 2.e7 + Shh8 3.edFz + Og8 4. Fz:g8x.
- 254-diagramma. 1. ye8O h1Fz 2. Os7+ Sha7 3. O:b5+ Sha6 4. Os7+ durrang.
- 255-diagramma. 1. f8R Shh6 2. Rh8x.
- 256-diagramma. 1. f8R Shg7 2.Rf1 Shh7 3. Rf7+ Shh8 4. Shg6 Shg8 5. Rf1 Shh8 6. Rf8x
- 257-diagramma. 1. g6 hg 2. f6 gf 3. h6 g5 4. h7 g4 5. h8Fz.
- 259-diagramma. 1. Fzg5+ Sh:g5 durrang.
- 260-diagramma. 1. Shh6 Fz:g8 pot.
- 261-diagramma. 1. R:s7+ 2. Fz:s7 pot.
- 262-diagramma. 1. Fzs1+! 2. Fz:s1 pot.
- 264-diagramma. 1. Sha1 Od3 (Od1, Fg8, Oe4, b3) pot.
- 267-diagramma. 1. Rg3+2. Shh4 Rg4+ 3. Shh3 Rg3+ 4. Shh2 Rg2+ 5. Shh1 Rg1+6. Sh:g1 pot.
- 268-diagramma. 1. Rg1+ 2. Shh2 Rg2+ 3. Shh3 Rg3+ durrang.
- 269-diagramma. 1. Rb1+ 2. Sha2 Rb2+ 3. Sha3 Rb3+durrang.
- 270-diagramma. 1. Fzb1+ 2. Sha3 Fzb3+ 3. Sh:b3 pot.
- 272-diagramma. 1. R:h7+ Sh:h7 2. Fzh5x.
- 273-diagramma. 1. Fz:h4+ 2. Sh:h4 Rh5x.
- 274-diagramma. 1. Fz:h7+ Sh:h7 2.Rh5x.
- 275-diagramma. 1. Fz:h7+ Sh:h7 2. Rh5x.
- 276-diagramma. 1. Fz:h2+ 2. Sh:h2 Rh3x.
- 277-diagramma. Farzin. 1. Fz:h7+ Sh:h7 2. Rh5x.
- 279-diagramma. 1. Ra1+Shb8 2. Ra8x.
- 280-diagramma. 1. R:g7+Fz:g7 2. Of6x.
- 281-diagramma. 1. Fz:h7+Sh:h7 2. Rh3+Shg8 3. Rh8x.
- 282-diagramma. 1. F:h7+Sh:h7 2. Rh4+Shg8 3. Rh8x.
- 283-diagramma. 1. R:g7+Sh:g7 2. Fzg5+Shh8 3. Fzf6+ Shg8 4. Fzg5+
- 285-diagramma. 1. Rh8+ Sh:h8 2. Fzh6+ Shg8 3. Fzg7x.

286-diagramma. 1. Fzh8+ Sh:h8 2. Ff6+ Shg8 3. Rd8x.

287-diagramma. 1. Oe7+ Shh8 2. O:f7x.

288. 1. Rh8+ Sh:h8 2. Rh1+ Shg8 3. Rh8+ Sh:h8 4. Fzh1+ Shg8 5. Fzh7x; 1. Ra1+ 2. Sh:a1 Ra7+ 3. Shb1 Ra1+ 4. Sh:a1 Fza3+ 5. Shb1 Fzb2x.

289-diagramma. 1. Fzh7+ Sh:h7 2. Of6+ Krh8 3. Rg8x; 1...Fz:a2+ 2. Sh:a2 F:s4x.

292-diagramma. 1. O:b2+ 2. F:b2 F:e1.

293-diagramma. 1. R:d8+ She7 2. Fe.

294-diagramma. 1. Rh8+ Sh:h8 2. Fze8+ Shg7 3. Fz:h5x; 1...R:h2+ 2. Sh:h2 Fzf2+ 3. Shh3 Fz:g3x (3. Shh1 O:g3x).

295-diagramma. 1. Fzd2 2. Oe7+ Shh8 3. O:f7x.

298-diagramma. 1. Fze1+! 2. R:e1 R:e1x.

299-diagramma. 1. R:g7+ Fz:g7 2. Fz:g7x.

300-diagramma. 1. Fzb8+ R:b8 2. abFzx.

301-diagramma. 1. Fd5+ 2. Fz:d5 Fz:d5x.

302-diagramma. 1. Fzf8+ R:f8 2. R:f8x.

303-diagramma. 1. Fzf8+ R:f8 2. R:f8x.

304-diagramma. 1. Fzb1+ 2. R:b1 RL:b1x.

305-diagramma. 1. Os7+ Fz:s7 2. Fz:s7.

306-diagramma. 1. Re7+ Fz:e4 2. R:e4.

307-diagramma. 1. Fb5+ Fz:b5 2. Fz:b5+

308-diagramma. 1. Fe6+ Shf8 2. Rh8x.

309-diagramma. 1. d4 cd 2. F:d5x.

310-diagramma. 1. Fzd8+ Fze8 2. Fz:e8+ R:e8 3. R:e8x.

311-diagramma. 1. Fz:a8+ O:a8 2. Rd8+ She7 3. R1d7x.

312-diagramma. 1. Fz:a3 2. ba Os3 3. Shs2 O:e2.

313-diagramma. 1. FZf2+ 2. R:f2 gf+ 3. Shf1 Og3x.

317-diagramma. 1. Fe6+ Shh7 2. Ff5+ Shg8 3. Fe6+ Shh7 4. Ff5+ Shg8.

318-diagramma. 1. Fzh5+ Shg8 2. Fze8+ Shh7 3. Fzh5+ Shg8 4. Fze8+ Shh7.

319-diagramma. 1. Ra:a7+ Rb8 2. Rab7+ Sha8 3. Ra7+ Shb8 4. Rab7+ Sha8.

321-diagramma. 1. Of8+ Shh8 2. Og6+ Shh7 3. Of8+ Shh8 4. Og6+ Shh7 durrang.

322-diagramma. 1. Og6++ Shh7 2. Of8+ Shg8 3. Od7+ Shh7 4. Of8+ Shh8.

323-diagramma. 1. Rb7+ Sha8 2. Rb1+ Sha7 3. Rb7+ Sha8.

324-diagramma. 1. R:g2+ 2. Sh:g2 Fze2+ 3. Shg1 Fze1+

325-diagramma. 1. Rg1+ 2. Shh2 Rg2+ 3. Shh3 Rg3+ 4. Sh:g3 pot.

329-diagramma. 1. O:g5 O:g5 2. F:d4 cd3. Sh:d4 durrang.

330-diagramma. 1. b7 S:b7 2. Shb6 Os4+ 3. Sh:b7 yoki 1. b7 O:b7 2. Shb8 Od6 3. Sh:a8

332-diagramma. 1. She6 Shh8 2. Shf7 d5 3. Fg7x.

335-diagramma. Durrang.

336-diagramma. 1:0.

337-diagramma. 1:0.

338-diagramma. Durrang.

339-diagramma. 1. Shd7 Shg7 2. e7 Shf7 3. e8Fz+

340-diagramma. 1. Shf2 2. Shc1 ye2 3. Shd2 ye1Fz+

341-diagramma. Durrang.

342-diagramma. Durrang.

346-diagramma. Yurish qoralarda.

347-diagramma. Yurish oqlarda.

349-diagramma. 1. h5 a4 2. h6 a3 3. h7 a2 4. h8Fz a1Fz 5. Fz:a1 1:0.

350-diagramma. 1. f6 gf – pot, durrang.

351-diagramma. 1. Sha5 Shs5 – pot, durrang.

360-diagramma. 1. Sha6 f5 2. ef e5 3. f7 e4 4. e8Fzx.

362-diagramma. 1. Shh5 Shf8 2. Shg6 Shg8 3. Shf6 Shh7 4. She7 Sh:h6 5. Sh:d7 Shg7 6. Sh:e6 Shf8 7. d7 Shg7 8. d8Fz 1:0.

## Glossariy

**Grossmeyster** – shaxmat ustalariga beriladigan oliy unvon. 1905-yili Ostend turnirida birinchi bor “Grossmeyster” unvoni berilgan. 1948-yildan yuzta katakli shashka bo‘yicha, 1949-yildan shaxmat bo‘yicha xalqaro grossmeyster unvoni ta'sis etilgan.

**Debyut** (fransuzcha debut) – shaxmat o‘yinning boshlanish davri. Debyut mazmunida “himoya”, “partiya”, “gambit” va boshqa atamalar qo‘llaniladi. Shaxmat o‘yini oqlarning qaysi piyoda va sipohni qaysi xonaga yurish hamda qoralarning qanday javob qaytarishiga qarab har xil debyutlarga bo‘linadi. **Mot** – dog‘da qoldirish, taslim qilish – shaxmatda o‘yin holati.

**Pot** (fransuzcha pat) – shaxmat o‘yini partiya holati, bunda taraflardan birining figuralarini yurish imkoniyati yo‘q va uning qiroliga ham kisht berilmagan holatda pot bo‘ladi. Potda o‘yin durang hisoblanadi.

**Rokirovka** (fransuzcha roquer – yonma – yon, roc – shaxmat ruxi), shaxmat o‘yinida shoh va ruxning bir vaqtdagi yurishi. Bunda ular bir-biriga nisbatan turar joylarini almashadilar. Shoh rux tomonga ikki xona, rux shohni hatlab o‘tib uning yonidagi xonaga o‘tadi. Farzin turgan tomondagi rux bilan rokirovka bo‘lsa uzun, shoh tomondagi rux bilan rokirovka qisqa rokirovka deyiladi.

**Shatranj** – mantiqiy stolda o‘ynaladigan o‘yini, arab xalifaligi davrida “Shatranj.” nomi bilan ommaviylashgan shaxmat o‘yini. O‘yin to‘rt raqib 64 ta (32 tadan oq va qora rangli) katakchali taxtada 32 ta figurada (har bir o‘yinchi 8 ta donaga egalik qiladi, yani qirol, 1 rux, 1 fil, 1 ot va 4 piyoda) o‘ynaladigan o‘yin (rasmga q.). 819-yil Abulfath Ahmat Ibn Sijziy shatranj o‘yiniga oid “Shatranj kitobi”ni yozgan.

**Shaxmat** (forscha shoh, qirol, hukmdor) va mot – dog‘da qoldirish, taslim qilish) – mantiqiy stolda o‘ynaladigan sport o‘yini, ikki raqib uchun 64 ta (32 tadan oq va qora rangli) katakchali taxtada (46×46 sm li, yog‘ochdan, qog‘oz yoki plastikdan tayyorlangan) 32 ta figurada (har bir o‘yinchi 16 ta donaga egalik qiladi, yani qirol, farzin, 2 rux, 2 fil, 2 ot va 8 piyoda) o‘ynaladigan o‘yin.

## FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Qosimjonov R. Shaxmat sehrli olam. – Toshkent. 2008.
2. Габбазова А.Я. Учимся играть в шахматы – развиваем интеллект. – Уляновск. УЛГТУ, 2007. – 142 с.
3. Xolmirzaev B., Asralxodjaev A., Razzoqov A., Nazarov S. Shaxmat. –Toshkent. O‘qituvchi, 2020.
4. Муҳитдинов М. Ўзбекистонда шахмат. –Т.: Ўзбекистон, 1972.
5. Муҳитдинов М. Шахмат. – Тошкент. Ўқитувчи, 1983.
6. Хайлаев М. Шахмат алифбоси. – Т.: Тафаккур, 2015.
7. Хайлаев М. Шахмат. – Т.: Тафаккур, 2017.
8. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Поматур, 2000.- 320 с.
9. Трофимова А. С. Шахматный учебник – сказка - Ростов на Дону. Феникс, 2015. -190 с.
10. Трофимова А. С. Учебник юного шахматиста. - Ростов на Дону. Феникс, 2014. -154 с.
11. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Астрель: АСТ, 2011. – 460 с.
12. Бардвик Т. Шахматы для детей. – М.: Питер, 2020. -147 с.
13. Барский В. Шахматная школа. – Москва. ФиС, 2016.
14. Костров В. Е. Шахматная тетрадь для детей и родителей. – М.: Литера, 2015. – 64 с.
15. Петрушина Н. М. Шахматный учебник для детей. – Ростов на Дону. Феникс, 2007. -222 с.



## MUNDARIJA

<b>Kirish .....</b>	<b>3</b>
<b>I -BOB. SHAXMAT SPORT TURINING TARIXIY TARAQQIYOTI..</b>	<b>5</b>
<b>1.1. Shaxmat</b>	<b>5</b>
<b>ning rivojlanish tarixi .....</b>	
<b>1.2. Shaxmatning rivojlanishi .....</b>	<b>6</b>
<b>1.3. Zamonaviy shaxmatni rivoshlanishi .....</b>	<b>9</b>
<b>1.4. Tarixiy shaxmat tanlovlari .....</b>	<b>17</b>
<b>1.5. Shaxmat reytingini hisoblash tizimlarining rivojlanish tarixi .....</b>	<b>21</b>
<b>1.6. O'zbekistonda shaxmatning zamonaviy qoidalarini targ'ib etilishi .</b>	<b>28</b>
<b>II BOB. BOSHLANG'ICH MAKTAB O'QUVCHILARIDA XOTIRA</b>	
<b>VA FIKRLASHNING RIVOJLANISHI .....</b>	<b>33</b>
<b>2.1. Bolalarni intellektual rivojlanishida shaxmatning ahamiyati .....</b>	<b>33</b>
<b>2.2. Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun shaxmat o'ynashni o'rgatish</b>	
<b>texnologiyasi .....</b>	<b>55</b>
<b>2.3. Shaxmat o'yinining asosiy qoidalarini o'rgatish .....</b>	<b>58</b>
<b>2.4. Endshpil oddiy so'nggi o'yinlar bilan tanishish .....</b>	<b>61</b>
<b>2.5. Ochilish o'yinining asosiy qoidalarini o'rgatish .....</b>	<b>64</b>
<b>2.6. Taktik mashg'ulot .....</b>	<b>65</b>
<b>III BOB. SHAXMAT TAXTASI TAXTA VA DONALAR</b>	
<b>NOMLANISHI .....</b>	<b>71</b>
<b>3.1. Shaxmat taxtasi .....</b>	<b>71</b>
<b>3.2. Diagramma, sipohlar harakati .....</b>	<b>73</b>
<b>3.3. Qo'lga olish .....</b>	<b>75</b>
<b>3.4. Piyoda yurishi va urib olish qoidalari .....</b>	<b>77</b>
<b>3.5. Otning yurishi va urib olish qoidalari .....</b>	<b>81</b>
<b>3.6. Fil yurishi va urib olish qoidalari .....</b>	<b>82</b>
<b>3.7. Rux yurishi va urib olish qoidalari .....</b>	<b>82</b>
<b>3.8. Farzin yurishi va urib olish qoidalari .....</b>	<b>82</b>

<b>3.9. Lakirovka .....</b>	<b>83</b>
<b>3.10. Durrang, doimiy shoh, pot .....</b>	<b>85</b>
<b>3.11. Sipohlarning qiyosiy kuchi, ularning qiymati .....</b>	<b>88</b>
<b>3.12. O'yin davomida o'zini tutish qoidalari .....</b>	<b>89</b>
<b>3.13. Yolg'iz shohga mot .....</b>	<b>93</b>
<b>3.14. Rux bilan yakka shohga mot .....</b>	<b>94</b>
<b>3.15. Chiziqli mot .....</b>	<b>95</b>
<b>3.16. Ikki fil bilan yakka shohga mot .....</b>	<b>100</b>
<b>3.17. Fil va ot bilan yakka shohga mot .....</b>	<b>101</b>
<b>3.18. Kvadrat qoidasi .....</b>	<b>102</b>
<b>3.19. Ikki tamonga zarba .....</b>	<b>110</b>
<b>3.20. Ikki tomonlama zarbadan himoya qilish .....</b>	<b>112</b>
<b>3.21. Irmoq .....</b>	<b>113</b>
<b>3.22. Irmoqni himoya qilish .....</b>	<b>117</b>
<b>3.23. Yorqin kombinatsiyalar .....</b>	<b>126</b>
<b>3.24. Shohni jalb qilish .....</b>	<b>128</b>
<b>3.25. Bo'g'ilgan mot .....</b>	<b>129</b>
<b>3.26. Bo'g'ilgan mot .....</b>	<b>132</b>
<b>3.27. Chalg'ituvchi kombinatsiyalar .....</b>	<b>136</b>
<b>3.28. Maydonni tozalash uchun kombinatsiyalar .....</b>	<b>141</b>
<b>3.29. Chiziqni bo'shatish uchun kombinatsiyalar .....</b>	<b>142</b>
<b>3.30. Himoyani yo'q qilish uchun kombinatsiyalar .....</b>	<b>144</b>
<b>3.31. Potga o'yin .....</b>	<b>156</b>
<b>3.32. Qirolning piyoda himoyasini buzilishi .....</b>	<b>160</b>
<b>3.32. Ustunlikka o'tish harakati, yutuq tempi .....</b>	<b>164</b>
<b>3.33. Tekshiru .....</b>	<b>168</b>
<b>3.33. Izlanish .....</b>	<b>171</b>
<b>3.34. Durrang .....</b>	<b>172</b>

<b>3.35. Donalarni cheklash .....</b>	<b>175</b>
<b>3.36. Shoh va piyoda shohga qarshi .....</b>	<b>177</b>
<b>3.37. Piyodalar bilan tugallanishi .....</b>	<b>182</b>
<b>3.38. Kvadrat qoidasi .....</b>	<b>185</b>
<b>3.39. Yolg'iz shohga mot .....</b>	<b>187</b>
<b>3.40. Farzin bilan mot .....</b>	<b>187</b>
<b>3.41. Rux bilan mot .....</b>	<b>187</b>
<b>3.42. Ikki fil bilan mot .....</b>	<b>188</b>
<b>Javoblar .....</b>	<b>190</b>
<b>Glossariy .....</b>	<b>198</b>
<b>FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI .....</b>	<b>199</b>