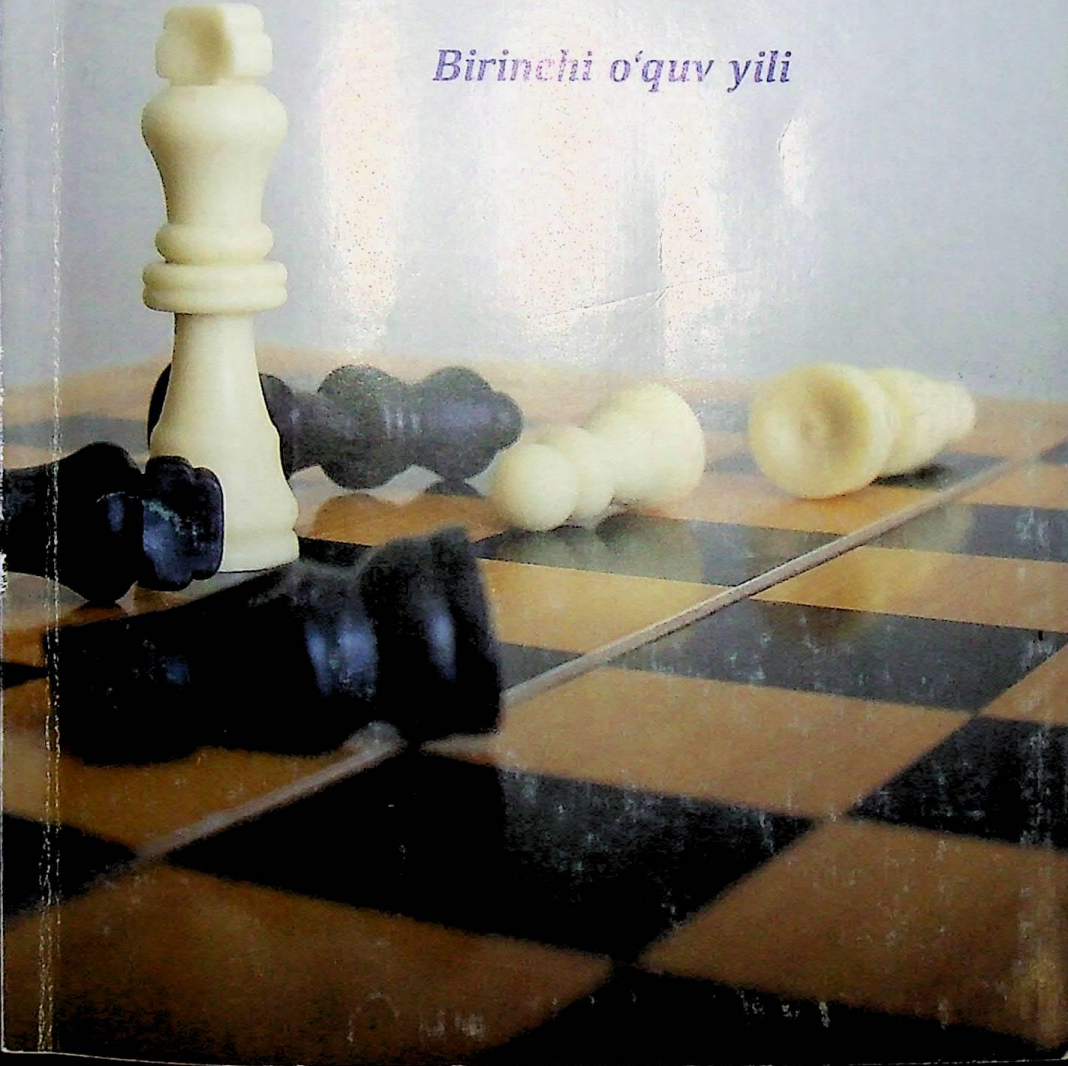


75.581
Sh-32

A.X. Maxmudov, J.N. Yakubov,
A.T. Axunjonov, J.N. Nurmurodov

SHAXMAT

Birinchi o'quv yili



45,581
8h-32.

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIV VA O'RTA MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI

T.N. QORI NIYOZIY NOMIDAGI
O'ZBEKISTON PEDAGOGIKA FANLARI
ILMIY TADQIQOT INSTITUTI

A.X. Maxmudov, J.N. Yakubov, A.T. Axunjonov,
J.N. Nurmurodov

SHAXMAT

*Birinchi marotaba o'rganuvchilar
va umumta'lim maktablari uchun*

O'QUV-METODIK QO'LLANMA

(BIRINCHI NASHR)

JIZZAX DPI
INV № 142493
AXBOROT RESURS MARKAZI

«Nodirabegim» nashriyoti
Toshkent – 2021

KBK 74.267.5

Sh 32

UO'K 373:794.1(072)

ISBN 978-9943-6941-1-8

Maxmudov A.X. Yakubov J.N. va boshq.

Shaxmat birinchi marotaba o'rganuvchilar va umumta'lim maktablari uchun [Matn]: o'quv-metodik qo'llanma / A.X. Maxmudov, J.N. Yakubov [va boshq.]. -Toshkent: Nodirabegim nashriyoti 2021. 94 b.

Ushbu o'quv-metodik qo'llanma umumta'lim maktablarida shaxmatni ilk o'rganuvchilar uchun shaxmat o'yiniga oid tushuncha va asosiy qoidalarni o'z ichiga olgan. Shuningdek, 3D texnologiyalari asosida yaratilgan interfaol videodarslar nazariy ma'lumotlarning yanada tushunarli bo'lishi uchun xizmat qiladi.

Mashg'ulot yakunida xulosa chiqarish va didaktik o'yin asosida yangi bilimlarni mustahkamlash, yangi materialning tushuntirilishini o'z ichiga olgan darslar o'quvchiga o'ziga xos usulda taqdim etilgan. O'quvchilarga minimal shaxmat tayyorgarligini o'rgatishda o'qituvchiga imkon beruvchi oddiy va tushunarli shaklda materiallar berilgan. Qo'llanma bilan ishlash qulay bo'lishi uchun mustaqil topshiriqlarning javoblari o'quv-metodik qo'llanmaning yakuniy qismida berilgan.

O'quv-metodik qo'llanma umumta'lim maktablari o'qituvchilari, shaxmat bo'yicha murabbiylar va instruktorlar uchun mo'ljallangan bo'lib, undan ota-onalar ham farzandlarini shaxmatga mustaqil o'rgatishda foydalanishlari mumkin.

**Pedagogika fanlari doktori, akademik
Djurayev Risbay Xaydarovich tahriri asosida**

Taqrizchilar: R.G. Safarova – pedagogika fanlari doktori, professor.

M.J. Xaylayev – FIDE ustasi, FIDE murabiyisi.

O'quv-metodik qo'llanma Davlat ilmiy texnik dasturlar doirasida 2019–2021 yillarda amalga oshirilayotgan I-OT-2019-9-raqamli «Umumiy o'rta ta'lim maktablarida shaxmat fani bo'yicha 3D interaktiv o'quv-metodik qo'llanmalarni yaratish va joriy qilish» mavzusidagi innovatsion loyiha doirasida tayyorlangan.

O'quv-metodik qo'llanma T.N. Qori Niyoziy nomidagi O'zbekiston Pedagogika fanlari ilmiy tadqiqot instituti Kengashining 2020-yil 25-avgustdagi 7-son bayonnomasi bilan nashrga tavsiya etilgan.

© A.X. Maxmudov, J.N. Yakubov va boshq.

© «Nodirabegim» nashriyoti, 2021.

KIRISH

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018-yil 9-avgustdagi «O'zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo'yicha qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida»gi PQ-3906-son qarorida «...umumiy o'rta ta'lim maktablarida shaxmatga o'qitishni bosqichma-bosqich qamrab olish, yuqori malakali murabbiy kadrlarni tayyorlash, shaxmat klublari va umumiy o'rta ta'lim maktablari shaxmat sinflarining moddiy-texnika bazasini mustahkamlash.. »¹ nazarda tutilgan. Mazkur qarorga muvofiq 2018–2019 o'quv yilidan boshlab respublikaning 150 ta tajriba-sinov sifatida tanlab olingan umumta'lim maktablari boshlang'ich sinflariga (2-sinfdan boshlab) shaxmat fani kiritilgan.

Ushbu o'quv-metodik qo'llanma mazkur qarorda belgilangan vazifalarning amaliy yechimini topishga qaratilgan bo'lib, umumta'lim maktablarining boshlang'ich sinf o'quvchilarini shaxmatga o'rgatish uchun mo'ljallangan.

«SHAXMAT» o'quv-metodik qo'llanmasi ilk o'rganuvchi yoki boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun sodda va tushunarli ko'rinishda shakllangan. Qo'llanma o'yin holatlarini yaratish, amaliy topshiriqlarni yechish, o'yinning asosiy qoidalarini ajoyib tarzda o'zlashtirishga yordam beradigan juda sodda o'quv va didaktik shaxmat materiallarini o'z ichiga olgan. O'quv materiallari, soatlar taqsimoti va mazmuni Xalq ta'limi vazirligi tomonidan tasdiqlagan tajriba-sinov maktablarining boshlang'ich sinflarida shaxmat o'rgatish Dasturiga mos keladi.

Qo'llanmada ishlab chiqilgan darslar maqsadi va mazmuni quyidagi umumiy va maxsus (shaxmat) didaktik tamoyillar asosida shakllantirilgan:

- soddadan murakkabga yo'naltirilganligi;
- shaxmat o'yiniga oid tushunchalar mavjudligi;
- shaxmat donalari yurishini va raqib donalarini olish usullarini o'zlashtirishga qaratilganligi;
- barcha donalar bilan o'ynashni bilish va shaxmat partiyasini mantiqiy yakunlashni o'rganishga qaratilganligi;
- nazariy materialning sodda, tushunarli shaklda aks ettirilishi;
- mavzularning mantiqiy ketma-ketligi ta'minlanganligi;
- dars jarayonida amaliyotning ko'pligi;

¹ O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018-yil 9-avgustdagi «O'zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo'yicha qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida»gi PQ -3906-son qarori.

– shaxmat darsi faqat o‘yin nazariyasi va tarixi sifatida talqin qilinmaganligi;

– shaxmatni didaktik imkoniyatlari yordamida o‘quvchilarning ijtimoiy zarur bo‘lgan shaxsiy sifatlarini rivojlantirishga qaratilganligi va hokazo.

Har bir darsning mavzusi, turi va ular uchun tayyorlangan 3D texnologiyalari asosida yaratilgan interfaol videomateriallar bilan bog‘liqligi o‘quv-mavsu rejada keltirib o‘tilgan. Amaliy ko‘nikmalarni shakllantirish maqsadida nazariy darsdan keyin amaliy darslar belgilangan.

3D texnologiyalari asosida yaratilgan interfaol videodarslar alohida diskda ilova qilingan. Videodarslar shunday yaratilganki, ularni ishlatish uchun o‘qituvchilardan axborot texnologiyalari bo‘yicha maxsus bilimlar talab qilinmaydi.

Shaxmat darslarining murakkabligidan kelib chiqqan holda, uning nazariy qismi 3D texnologiyalari asosida yaratilgan interfaol videodarslar bilan boyitilgan. Har bir videodars ovoz yordamida sharhlab borilgan. Dars jarayonida o‘qituvchi videodarslardan samarali foydalanishi mumkin, masalan, videodarsni ixtiyoriy joyida to‘xtatish, ortga qaytarish, bir necha marta takrorlash hamda ovozli sharhni eshittirish yoki o‘chirib qo‘yib, sharhni o‘zi davom ettirishi mumkin.

Videodarslar murakkab vaziyatlarni ochishda, o‘qituvchilarga darsni ko‘rgazmali ko‘rsatishda va tushuntirilishi qiyin bo‘lgan o‘quv material mazmunini soddalashtirishda samarali yordam beradi.

Ushbu qo‘llanmadan foydalanishni yengillashtirish maqsadida har bir dars mazmun va struktura jihatidan quyidagi qismlarga bo‘lingan: darsning maqsadi, dars o‘tish metodikasi, dars uchun zarur jihozlar, darsning nazariy va metodik asoslari, didaktik o‘yinlar, darsning yakuni va mustaqil ish uchun topshiriqlar.

Qo‘llanmaning nazariy qismida qisqa, lo‘nda va, eng muhimi, amaliyot uchun zarur bo‘lgan matnlar keltirilgan. Nazariy bilimlarni mustahkamlash uchun didaktik o‘yinlardan foydalaniladi. O‘quvchilar o‘zlarida shaxmat bo‘yicha amaliy ko‘nikmalarni shakllantirish uchun, avvallo, har bir dona bilan alohida, keyin barcha donalar bilan hamkorlikda o‘ynashni o‘rganadilar.

Pedagog olimlar o‘zlarining ko‘plab ilmiy tadqiqotlarida shaxmat boshlang‘ich sinf yoshidagi o‘quvchilarning intellektual va shaxsiy sifatlariga, jumladan, diqqatni jamlashga, tasavvur qilishga, xotirani

kuchaytirishga, aniq fikrlashga, o'z-o'zini boshqara olishga, aqlni rivojlantirishga ijobiy ta'sir ko'rsatishini ta'kidlashgan.

Ushbu o'quv qo'llanmada keltirilgan nazariy va amaliy bilim hamda ko'nikmalarni o'zlashtirish natijasida o'quvchilarda intellektual qobiliyat va bilim darajalari sezilarli darajada rivojlanadi, degan umiddamiz.

O'quv-metodik qo'llanma boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun ishlab chiqilgan bo'lsa-da, undan barcha, yoshidan qat'iy nazar, shaxmat o'rganishni istovchilar o'zlari uchun foydali bo'lgan ma'lumotlarni topadi.

O'quv-mavzu reja

Dars mazmuni	Dars turi	Video darslar
1-dars. Shaxmat taxtasi bilan tanishish	Nazariya+amaliyot	<i>Video</i> <i>«Shaxmat tarixi»</i> <i>Video №1</i>
2-dars. Shaxmat donalari va ularning boshlang'ich joylashuvi	Nazariya+amaliyot	<i>Video №2</i>
3-dars. Rux	Nazariya+amaliyot	<i>Video №3</i>
4-dars. Rux bilan o'yin amaliyoti	Amaliyot	
5-dars. Fil	Nazariya+amaliyot	<i>Video №4</i>
6-dars. Fil bilan o'yin amaliyoti	Amaliyot	
7-dars. Farzin	Nazariya+amaliyot	<i>Video №5</i>
8-dars. Farzin bilan o'yin amaliyoti	Amaliyot	
9-dars. Piyoda	Nazariya+amaliyot	<i>Video №6</i>
10-dars. Piyoda bilan o'yin amaliyoti	Amaliyot	
11-dars. Kesib olish	Nazariya+amaliyot	<i>Video №7</i>
12-dars. Ot	Nazariya+amaliyot	<i>Video №8</i>
13-dars. Ot bilan o'yin amaliyoti	Amaliyot	
14-dars. Shoh	Nazariya+amaliyot	<i>Video №9</i>
15-dars. Shoh bilan o'yin amaliyoti	Amaliyot	
16-dars. Rokirovka	Nazariya+amaliyot	<i>Video №10</i>
17-dars. Shohga hujum	Nazariya+amaliyot	<i>Video №11</i>
18-dars. Shohni himoyalash usullari	Amaliyot	
19-dars. Mot	Nazariya+amaliyot	<i>Video №12</i>
20-dars. Mot bilan o'yin amaliyoti	Amaliyot	
21-dars. Durrang	Nazariya+amaliyot	<i>Video №13</i>
22-dars. Pot – bu durrang turi	Nazariya+amaliyot	<i>Video №14</i>
23-dars. Shaxmat notatsiyasi	Amaliyot	
24-dars. Hujum va himoya	Nazariya+amaliyot	<i>Video №15</i>
25-dars. Hujum va himoya qilish	Amaliyot	
26-dars. Debyut. O'yinning boshlanishi qismi	Nazariya+amaliyot	<i>Video №16</i>

Dars mazmuni	Dars turi	Video darslar
27-dars. O'yinning boshlanishida sipohlarni rivojlantirish	Amaliyot	
28-dars. O'yinning boshlanishidagi xatolar	Amaliyot	
29-dars. Endshpil. O'yinning tugash qismi	Nazariya+amaliyot	<i>Video №17</i>
30-dars. Bir yurishda mot	Amaliyot	
31-dars. Yolg'iz shohni ikkita rux bilan mot qilish	Amaliyot	
32-dars. Yolg'iz shohni ikkita farzin va shoh bilan mot qilish	Amaliyot	
33-dars. Mittelshpil. O'yinning o'rta qismi	Nazariya+amaliyot	<i>Video №18</i>
34-dars. Ayrim taktik usullar.	Amaliyot	

1-DARS. SHAXMAT TAXTASI BILAN TANISHISH

Darsning maqsadi:

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

Darsni o'tkazish metodikasi:

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

Dars uchun zarur jihozlar:

shaxmat taxtasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor, 3D video-faylli disk, shaxmat taxtasining gorizontal, vertikal va diagonal chiziq-larining qog'ozli maketlari.

Darsning nazariy va metodik asoslari:

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

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

Biz o'yin qoidalari bilan tanishishdan avval “Shaxmat” nomli o'yin qachon va qayerda paydo bo'lganligi haqida bilib olsak. Shaxmatning kelib chiqishi bo'yicha ko'plab rivoyatlar mavjud. Kelinglar, birga ushbu o'yinning tarixiga sayohat qiladigan qisqacha videorolikni tomosha qilamiz (*o'qituvchi «Shaxmat tarixi» videorolikni qo'yib beradi*).

Bolajonlar, sizlar bilan shaxmat tarixiga sayohat qildik va shaxmatning paydo bo'lishi to'g'risida turli rivoyatlar mavjudligini va ushbu rivoyatlarda shaxmat taxminan 2000 yil oldin Hindistonda paydo

bo'lganligi va uni hindistonlik bir donishmand yaratganligini bilib oldik. Demak, ushbu o'yin avvaliga "Chaturanga" deb nomlangan va unda to'rtta qo'shin bo'lib (piyoda, otliq, fil va rux), ularning har birini o'zining rojasi (shohi) boshqargan. Donalar to'rt xil rangda bo'lgan: qora, yashil, sariq va qizil. Chaturanga o'yini uchun mo'ljallangan taxta hozirgi zamonaviy shaxmat taxtasi singari 64 ta katakchalardan iborat bo'lgan. Chaturanga o'yinini to'rt kishi o'ynagan va har bir ishtirokchi keyingi qadamni (yurishni) kim bajarishini aniqlash uchun suyak (tosh)lar tashlagan.

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

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

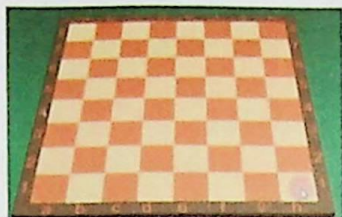
Endi o'yinning o'ziga qaytamiz. Shaxmat o'yini uchun maxsus taxta va shaxmat donalari zarur (*o'qituvchi №1 videorolikni qo'yib beradi*). Shaxmat taxtasida shaxmatni ikki kishi, biri oq donalar bilan, ikkinchisi qora donalar bilan o'ynaydi. O'yinchilar navbatma-navbat yurishni bajaradi, har doim birinchi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

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

Nima uchun biz shaxmat taxtasini yaxshi bilishimiz kerak?

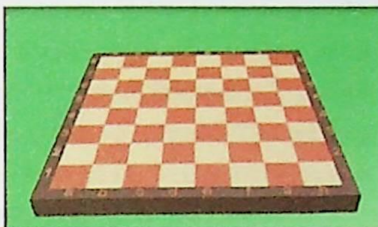
Chunki shaxmat taxtasida shaxmat kurashlari ro'y beradi, bu kurash maydoni hisoblanadi. Shaxmat taxtasining o'yinchilar o'rtasida to'g'ri joylashishi juda muhim.

Shaxmat taxtasini qanday to'g'ri joylashtirish kerak?



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

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



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

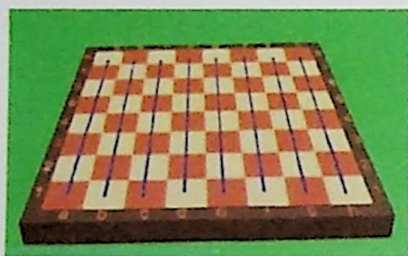
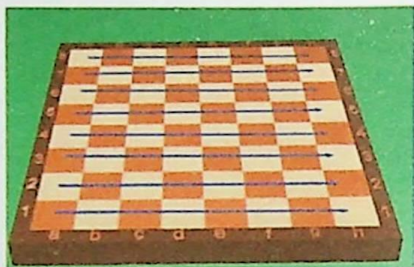
Endi yana bitta topshiriqni bajarishga harakat qilib ko'ringchi. Shaxmat taxtasida burchak kataklari nechta ekanligini hisoblab chiqing. Agar siz shaxmat taxtasida 4 ta burchak kataklarini topgan bo'lsangiz, bu to'g'ri! Endi ulardan oqlari nechta, qoralari nechta?. Juda to'g'ri, 2 ta oq va 2 ta qora burchak kataklar bor. E'tibor qiling, bolalar, bu burchak kataklari ham navbatlanadi. Oq katakdan keyin qora burchak katak, undan keyin yana oq katak keladi. Biz burchak kataklarini bilishimiz kerak, chunki ular bizga shaxmat taxtasini to'g'ri joylashtirishga yordam beradi (*eslab qoling, har bir o'yinchining o'ng burchak katagi har doim oq, chap burchak katagi esa har doim qora bo'lishi kerak*).



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

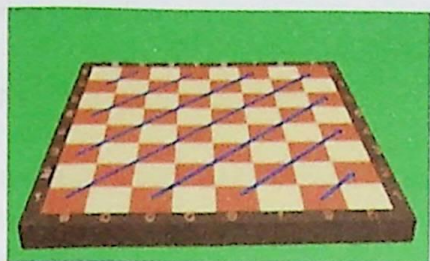
Shaxmatda chiziqlar haqida bilish ham juda muhim sanaladi. Siz, qanaqa chiziqlar, biz ularni ko'rmayapmiz, deb aytishingiz mumkin? Bu chiziqlar gorizontol, vertikal va diagonal deb nomlanadi. Ular katakchalarning qo'shilishidan hosil bo'ladi.

Taxtaning chap chetidan o'ng chetigacha o'tuvchi chiziqlar gorizontol chiziqlar yoki oddiy – **gorizontol** deb nomlanadi. Gorizontol chiziqlar 8 ta, ularning barchasi 1 dan 8 gacha raqamlanadi (*o'qituvchi sichqonchaning ko'rsatkichi bilan ikkinchi gorizontolni ko'rsatadi va tushuntiradi «2-gorizontol», «7-gorizontol» va boshq.*).

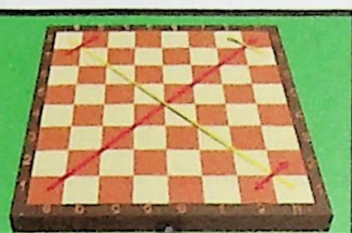


Taxtaning pastki chetidan yuqori chetigacha o'tuvchi chiziqlar **vertikal** chiziqlar deb nomlanadi. Ular ham 8 ta va ingliz harflari: **A, B, C, D, E, F, G, H** kabilar bilan belgilanadi (*o'qituvchi ularni ko'rsatadi va o'qib beradi, masalan, vertikal-a, vertikal-b va h.k.*).

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

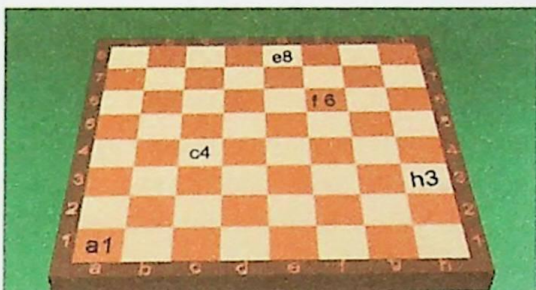


Oq va qora maydonlar bo'yicha diagonallar bo'ladi (*o'qituvchi tushuntiradi* shbu diagonallarni ko'rsatadi).



Shuningdek, diagonallar uzun (8 katakchadan iborat) va qisqa (2 katakcha) bo'ladi (*o'qituvchi ko'rsatadi va tushuntiradi, masalan, oq katakchalar diagonali, qora katakchalar diagonali va boshq.*). Oq va qora katakchalar bo'yicha diagonallar soni bir xil, ya'ni 13 tadan bo'ladi.

Bolalar, siz taxta yonladagi raqamlar va harflarga e'tibor qildingizmi? Ular yordamida o'zining va raqib shaxmat donalarining joylashuvini yozib borish mumkin. Masalan: **a1** – bu katakcha «a» vertikal va 1 gorizontaldagi katakcha degani (*o'qituvchi katakchalarni ko'rsatib o'qib beradi: a1, c4, e8, f6, h3*).



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

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

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

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

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

DARS YAKUNI:

- 1) shaxmat taxminan 2000 yil avval Hindistonda paydo bo'lgan;
- 2) shaxmat o'yini uchun maxsus shaxmat taxtasi va shaxmat donalari zarur. Barcha shaxmat kurashlari shaxmat taxtasida bo'lib o'tadi;
- 3) shaxmat taxtasi har doim shunday joylashishi kerakki, o'yinchining o'ng burchak katakchasi oq rangda bo'lsin;
- 4) shaxmat taxtasi almashib keladigan 64 ta oq va qora maydonlardan tashkil topgan. Oq va qora maydonlar soni bir xil, ya'ni 32 tadan;
- 5) taxtaning chetlarida shaxmat donalarining joylashishi va ko'chib yurishi bo'yicha bizga kerak bo'lgan katakcha manzillarini yozadigan sonlar va harflar joylashgan;
- 6) shaxmat taxtasi donalar ko'chib yuradigan gorizontaal, vertikal va diagonal chiziq'larga ega.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

1. Shaxmat qachon va qayerda paydo bo'lgan?

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

2. Shaxmatning foydali tomonlarini sanang?

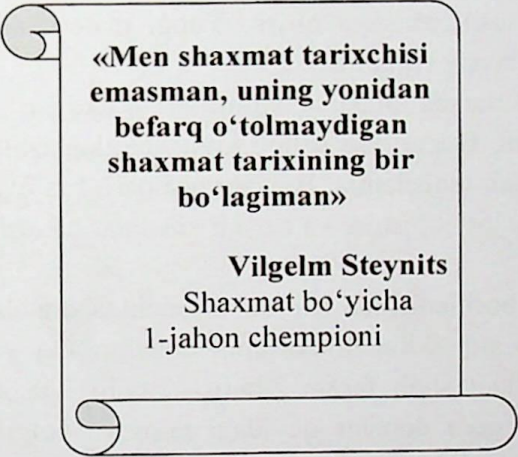
- A. Aql va xotirani rivojlantiradi
- B. Rejalashtirish va avvaldan ayta olishni o'rgatadi
- V. Konsentratsiya – diqqatni bir yerga jamlash, sabr-toqatni o'rgatadi
- G. Irodani mustahkamlaydi
- D. Barcha javoblar to'g'ri

3. «Shoh Mot» nima ma'noni bildiradi?

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

4. Shaxmat taxtasida nechta katakchalar bor?

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



«Men shaxmat tarixchisi emasman, uning yonidan befarq o'tolmaydigan shaxmat tarixining bir bo'lagiman»

Vilgelm Steynits
Shaxmat bo'yicha
1-jahon chempioni

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

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

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







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

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

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

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

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

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

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

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

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

Eng chekkalardagi maydonda rux joylashadi, keyin 2 ta ot: biri qora maydonda, boshqasi oqda, shuningdek, keyin fillar: biri qora maydonda, boshqasi oqda, markazdagi qora maydonda farzin va nihoyat shoh oq

maydonda joylashadi. Har bir sipohning oldida yettinchi gorizontalda 8 ta piyodani qo'yamiz.

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

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

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

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

3. «**Sehri dona**». O'qituvchi saylanma tartibida donalarni birin-ketin o'quvchilarga ko'rsatadi. O'quvchilar bu donalarning nomini va belgilarini aytishlari kerak.

DARS YAKUNI:

1. O'yinning boshlanishida ikkala o'yinchida ham 16 tadan donalar bo'ladi.

2. Oq donalar 1 va 2 gorizontalda, mos ravishda qora donalar 7 va 8 gorizontalda joylashtiriladi.

3. Boshlang'ich holatda shoh qanday maydonda, qanday maydonda farzin turishini adashtirib yubormaslik uchun quyidagi qoida mavjud: «Farzin o'zining rangini yaxshi ko'radi».

4. Quyidagi sipohlarning qiymatini piyodalar bilan o'lchash shartli qabul qilingan: farzin – 9 ta piyodaga, rux – 5 ta piyodaga, fil va ot – 3 ta piyodaga teng. Shoh esa bebaho!

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

1. Shaxmat taxtasida qaysi sipohlar yetishmayapti?



2. Barcha donalar to'g'ri joylashganmi?



3. Qoralarda qaysi sipohlar yetishmayapti?



4. Taxtadagi ortiqcha sipohni toping!



JIZZAX DPI

INV No 142493

AXBOROT RESURS MARKAZI

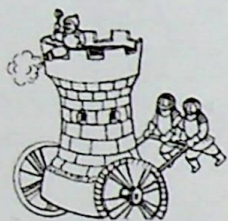
3-DARS. RUX

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

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

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

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

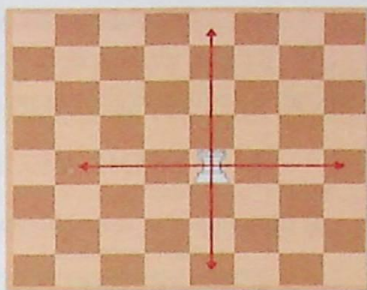


«Sharqning ko'plab mamlakatlarida shaxmatdagi ruxni eng kuchli sipoh deb bilishadi, hatto farzindan bir necha barobar ustun ko'rishadi. «Rux»ning



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

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



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

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



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

Didaktik o'yinlar orqali nazariy ma'lumotlarni mustahkamlaymiz.

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

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

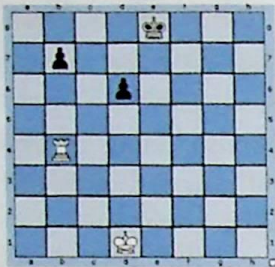
DARS YAKUNI:

1. O'yin boshlanishida rux taxa burchagidagi maydonda joylashadi.
2. Rux to'g'ri chiziqli sipoh, faqat gorizontal va vertikal yo'nalish bo'yicha harakatlanadi.

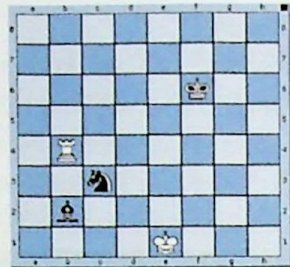
3. Rux raqib donalarini qanday harakatlansa, shunday uradi.
4. Rux o'zining donalari ustidan ham, raqib donalar ustidan ham sakrab o'tishi mumkin emas.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

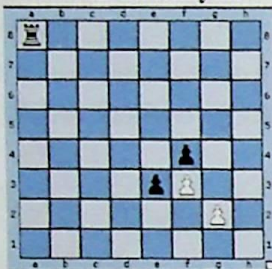
1. Piyodalardan qaysi birini rux urishi mumkin?



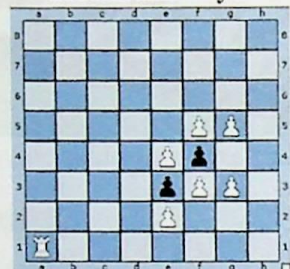
2. Qaysi sipohni rux urishi mumkin?



3. Rux piyodalarni qanday urishi mumkin? Piyodalar harakatlanmaydi.



4. Rux piyodalarni qanday urishi mumkin? Piyodalar harakatlanmaydi.



**«Xatolarsiz yorqin
g'alabalar bo'lishi
mumkin emas»**

Emanuel Lasker
Shaxmat bo'yicha
2-jahon chempioni

4-DARS. RUX BILAN O‘YIN AMALIYOTI

Darsning maqsadi: shaxmat sipohi – «Rux» bilan bog‘liq tayanch bilimlarni qaytarish va mustahkamlash. O‘quvchilarda rux bilan amaliy o‘yinlar ko‘niqmasi shakllantirish.

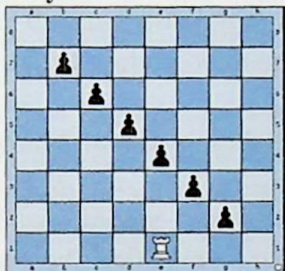
Dars o‘tish metodikasi: shaxmat taxtasida rux bilan amaliy o‘yinlar.

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

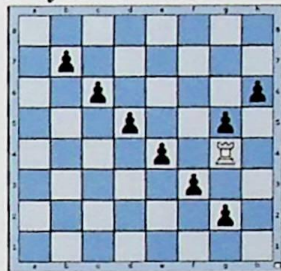
Darsning nazariy va metodik asoslari: rux to‘g‘risida quyidagi nazariy materiallarni takrorlash: boshlang‘ich vaziyat, ruxning yurishi, ruxlarni olish. O‘quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 va 4 bo‘yicha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin har bir o‘quvchiga yakka tartibda topshiriqlarni tarqatish va uning bajarilishini nazorat qilish. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun qo‘llanma yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanish tavsiya etiladi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

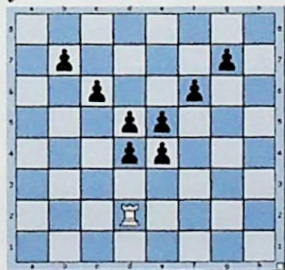
1. Rux barcha piyodalarni qanday uradi? Piyodalar harakatlanmaydi.



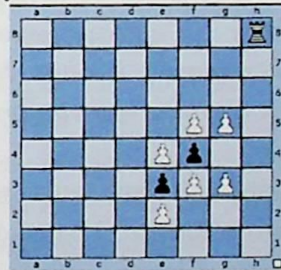
2. Rux barcha piyodalarni qanday uradi? Piyodalar harakatlanmaydi.



3. Rux nechta yurishda barcha piyodalarni urishi mumkin?



4. Rux nechta yurishda barcha piyodalarni urishi mumkin?



5-DARS. FIL

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

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

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

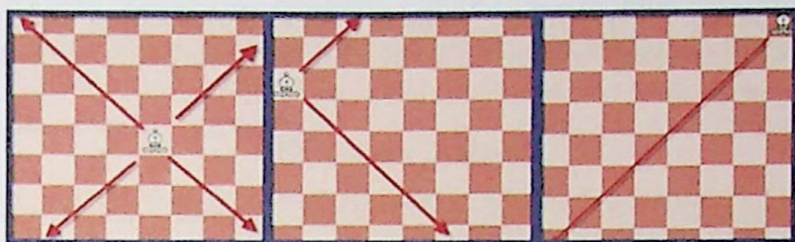
Darsning nazariy va metodik asoslari: rux qanday yuradi va u raqibning donalarini qanday urishi bo'yicha o'tilgan materiallarni qaytarish. Keyin, yangi sipoh – filni o'rganishga o'tiladi. O'qituvchi quyidagilarni ta'kidlaydi: boshlang'ich vaziyatda o'yinchida 2 ta fil va muhim jihatlardan biri shundan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

Fil sipohini tushuntirishda quyidagi didaktik material tavsiya qilinadi.

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

O'qituvchi filni, faqat gorizontal va vertikal yuradigan ruxdan farq qilishini ta'kidlab, u faqat diagonal bo'yicha harakatlanishini, qanday

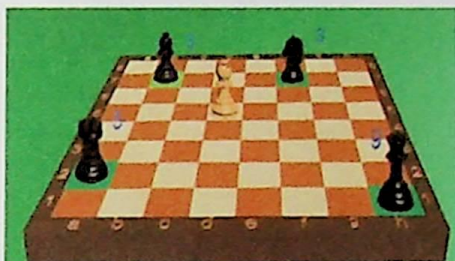
yurishini tushuntiradi (*o'qituvchi №4 videodarsni qo'yadi*). Shu bilan birga, diagonal nima ekanligini bolalar eslaydilar va aytadilar.



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

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

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



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

DIDAKTIK O'YINLAR:

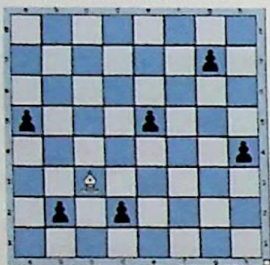
1. «**Labirint**». O'qituvchi labirint yaratadi va labirintda sandiqchani yashiradi. Fil labirint bo'yicha o'tishi va sandiqchani topishi kerak.
2. «**Fillar jangi ostida**». Taxtaga bir nechta piyoda joylashtirilgan. Fil kam yurish qilib barcha piyodalarni olishi kerak.

DARS YAKUNI:

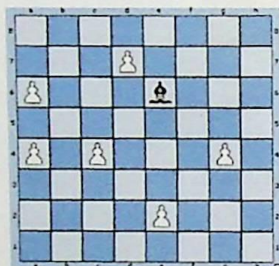
1. O'yinning boshlanishida bitta fil farzin va ot o'rtasida, boshqa fil esa shoh va ot o'rtasida joylashadi.
2. Fillardan biri oq maydonda turadi va faqat oq diagonal bo'yicha yuradi, ikkinchi fil esa qora maydonda va faqat qora diagonal bo'yicha yuradi.
3. Fil qanday yursa, raqib donasini shunday uradi.
4. Fil o'zining donalari orqali ham, raqib donalar orqali ham sakrab o'tishi mumkin emas.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

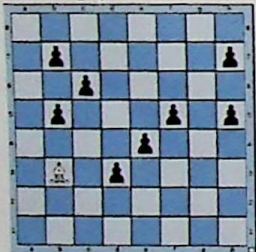
1. Fil barcha piyodalarni qanday urishi mumkin?



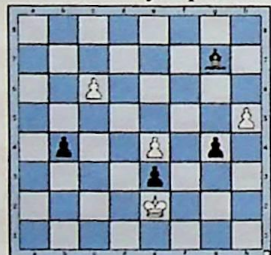
2. Fil barcha piyodalarni qanday urishi mumkin?



3. Nechta eng kam yurishda fil barcha piyodalarni uradi?



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



6-DARS. FIL BILAN O'YIN AMALIYOTI

Darsning maqsadi: shaxmat sipohi – «Fil» bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. O'quvchilarda fil bilan amaliy o'yinlar ko'niqmasi shakllantirish.

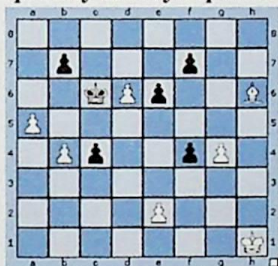
Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida fil bilan amaliy o'yinlar.

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

Darsning nazariy va metodik asoslari: fil to'g'risida quyidagi nazariy materiallarni qaytarish: boshlang'ich vaziyat, filning yurishi, fil bilan olish. O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin har bir o'quvchiga yakka tartibda topshiriqlar tarqatish va uning bajarilishini nazorat qilish. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitob yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanish tavsiya etiladi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

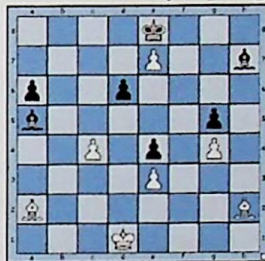
1. Oq piyoda xavf ostida. Fil uni qanday himoya qiladi?



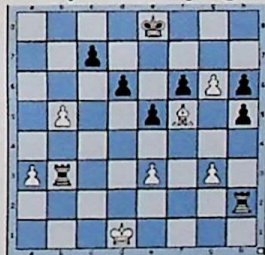
3. Filni urib qo'ymasligi uchun u qayoqqa yurishi mumkin?



2. Fil bilan oq piyodani shohdan himoya qiling.



4. Filga xavf solmaydigan maydonni toping.



7-DARS. FARZIN

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

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

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

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

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

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

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

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

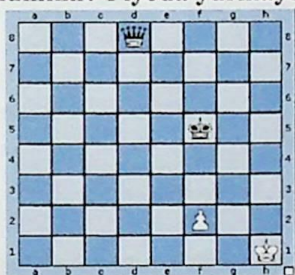
3. «**Farzin jangi ostida**». Taxtada raqibning ruxi va fili joylashgan. Farzin kam yurish soni bilan barcha sipohlarni olish kerak. Sipohlar harakatlanmaydi.

DARS YAKUNI:

1. «Farzin» forschadan olingan bo'lib, «maslahatchi», «sarkarda» degan ma'noni anglatadi.
2. Farzin – bu eng kuchli sipoh.
3. Farzin rux va fil kabi yurishlarni birgalikda olinganidek yuradi.
4. U ikkita sipoh – rux va filni o'zida mujassam eta oladi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

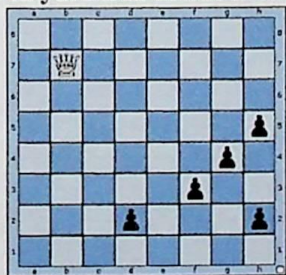
1. Farzin piyodani qanday urishi mumkin? Piyoda yurmaydi.



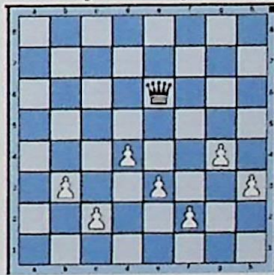
2. Farzin piyodani qanday urishi mumkin? Piyoda yurmaydi.



3. Farzin barcha piyodalarni 5 ta yurishda urishi kerak.



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



8-DARS. FARZIN BILAN O'YIN AMALIYOTI

Darsning maqsadi: shaxmat sipohi – «Farzin» bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash.

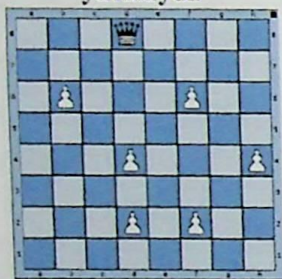
Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida farzin bilan amaliy o'yin.

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

Darsning nazariy va metodik asoslari: farzin to'g'risida quyidagi nazariy materiallarni qaytarish: boshlang'ich vaziyat, farzin-ning yurishi, farzin bilan olish. O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchi nazorati ostida o'quvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitob yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya etamiz.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

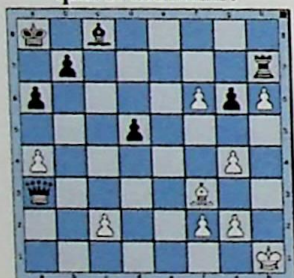
1. Barcha piyodalarni 6 ta yurishda urish. Piyodalar yurmaydi.



2. Farzin o'zining piyodasini ruxning hujumidan qanday himoya qilishi mumkin?



3. Farzin o'zining piyodasini filning hujumidan qanday himoya qilishi mumkin?



4. Farzin o'zining piyodasini ruxning hujumidan qanday himoya qilishi mumkin?



9-DARS. PIYODA

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

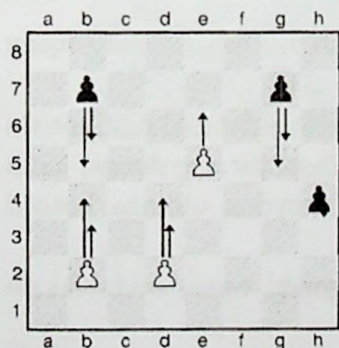
Dars o'tish metodikasi: shaxmat donalarining boshlang'ich vaziyatini takrorlash, piyodalarning joylashuviga e'tibor qaratish. Shaxmat donasi "piyoda", uning boshlang'ich vaziyatda turgan joyi bilan ta'lim oluvchilarni tanishtirish, taxta(yurish va olish) bo'yicha harakatlanish yo'llarini tushuntirish,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

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

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

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

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



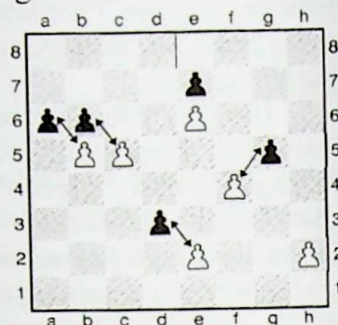
Boshlang'ich vaziyatda oq piyodalar ikkinchi gorizontalgacha, qora piyodalar esa yettinchi gorizontalgacha joylashadi. Har bir o'yinchida sakkiztadan piyoda bo'ladi.

Piyodalar to'g'ri va faqat oldinga yuradi (*o'qituvchi №6 videodarsni ulaydi*). Bu piyoda orqaga yurmasligini bildiradi. Piyoda bir yurishda vertikal bo'yicha bir maydon oldinga borishi mumkin. Partiyada har bir piyoda bir marta nafaqat bir maydonga, balki darhol ikkita maydon

oldinga borishi mumkin (xohish bo'yicha).

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

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



DIDAKTIK O'YINLAR:

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

DARS YAKUNI:

1. Boshlang'ich vaziyatda oq piyodalar ikkinchi gorizontalga, qora piyodalar esa yettinchi gorizontalga joylashadi.
2. Har bir o'yinchida 8 tadan piyoda bo'ladi.
3. Piyodalar to'g'ri va faqat oldinga yuradi. Bu esa piyoda orqaga yurmasligini bildiradi.
4. Piyoda bir yurishda vertikal bo'yicha bir maydon oldinga borishi mumkin. Partiyada har bir piyoda bir marta nafaqat bir maydonga, balki boshlang'ich holatda turganida darhol ikkita maydon oldinga borishi ham mumkin (xohish bo'yicha).
5. Agar ikkita piyoda bir-biriga qarama-qarshi tursa, unda ikkala piyoda uchun ham yo'l yo'q.
6. Piyoda bitta katakcha oldinga qiyalab uradi (diagonal bo'yicha) va raqib donasini urib, uning o'rnida turadi.

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

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

1. Piyoda qanday yuradi?

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

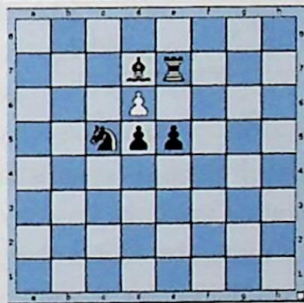
2. Piyoda qanday uradi?

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

3. Piyoda ruxni urishi mumkinmi?



4. Oq piyoda otini urishi mumkinmi? Nima uchun?



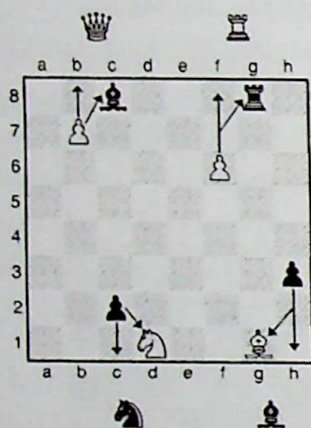
10-DARS. PIYODA BILAN O'YIN AMALIYOTI

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

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

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

Darsning nazariy va metodik asoslari:



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

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

11-DARS. KESIB OLISH

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

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

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

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

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

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

Agar piyoda boshlang'ich vaziyatdan jang ostida ushlab turgan raqib piyodasini bir maydon orqali «sakrab o'tsa», bunday holda raqibning piyodasi bu piyodani bitta katak orqali emas, bir maydon yurgandek urish huquqiga ega. Piyoda yurib o'tgan bu maydonni begona piyoda «urgan» bo'ladi va shuning uchun u «kesib urishni» bajarishi mumkin.



Bu vaziyatda qora piyoda “urilgan” f6 maydon (bu maydon qizil rangda belgilangan) orqali sakrab oʻtadi. Oq piyoda g5 da, bu piyodani olib f6 maydonda turishi mumkin yoki oldinga g6 ga borishi mumkin.

Bolalar, eslab qoling! “Piyodani kesib urish” qoidasi faqat piyodalar bilan bajariladi.

Nazariy materialni mustahkamlash uchun oʻquvchilar bilan didaktik oʻyinlar oʻynash kerak.

DIDAKTIK OʻYINLAR:

1. «**Mumkin yoki mumkin emas**». Oʻqituvchi donalarni joylashtiradi, oʻquvchilar esa kesib urish mumkin yoki mumkin emasligini aniqlashi kerak.
2. «**Toʻgʻri yoki yoʻq**». Oʻqituvchi kesib urishni bajaradi va oʻquvchilarning birortasidan kesib urish toʻgʻri qilindimi, deb soʻraydi?

DARS YAKUNI:

1. Shaxmat partiyasida piyoda bilan kesib urish vaziyati har doim ham roʻy bermaydi, oʻyinchilar bu qoidadan kam foydalanishadi.
2. «Kesib olish» – bu yurishda piyoda raqibning piyodasini urishi mumkin, agar u “urilgan maydon” orqali sakrab oʻtsa, agar bu maydonga raqib piyodasi oʻtgan boʻlsa, unda u olishni bajarishi mumkin.
3. Kesib olishni javob yurishida bajarish mumkin, aks holda, kesib urish qoidasi buziladi.
4. “Piyodani kesib urish” qoidasi faqat piyodalar bilan bajariladi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

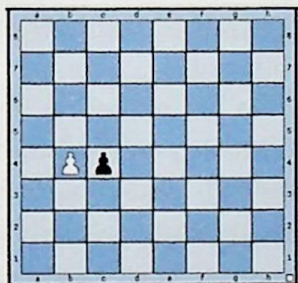
1. Qaysi gorizontalda kesib urish ro'y beradi?

- a) 2 va 7 gorizontalda
- b) 4 va 5 gorizontalda
- v) 3 va 6 gorizontalda

3. Boshqa donalar kesib urishi mumkinmi?

- a) ha, mumkin
- b) agar donani shoh e'lon qilsa
- v) yo'q, mumkin emas

5. Oq piyoda b2 b4 ga bordi. c4 dagi piyoda qanday o'ynashi kerak?



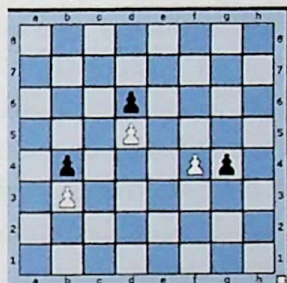
2. Kesib urish majburiymi?

- a) ha, majburiy
- b) yo'q, majburiy emas
- v) piyodani shoh e'lon qilishida

4. Piyoda boshqa sipohlarni urishi mumkinmi?

- a) yo'q, mumkin emas
- b) ha, mumkin
- v) agar sipohni shoh e'lon qilsa

6. Oq piyoda f2 f4 ga bordi. g4 dagi piyoda qanday o'ynashi kerak?



«Shaxmat o'ynash uchun
o'tirganingda raqibni emas,
faqat vaziyatni o'ylash kerak»

Xose Raul Kapablanka
Shaxmat bo'yicha
3-jahon chempioni

12-DARS. OT

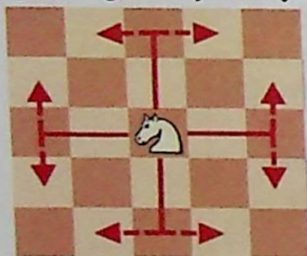
Darsning maqsadi: o'quvchilarni eng qiziqarli sipoh – «Ot» bilan tanishtirish. Otning yurishi va ot bilan olish. Mustaqil ish uchun berilgan didaktik mashq va misollar yordamida olingan bilimlarni mustahkamlash.

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

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

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

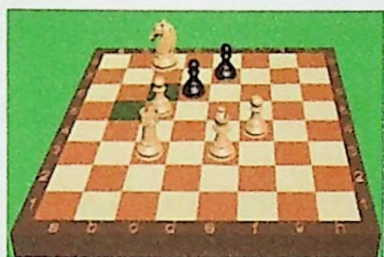
Shaxmat donalari ichida eng mug'ombiri bu – ot. Nima uchun deysizmi? Chunki otning yurishini topish juda qiyin. Ot bosh qotiradigan trayektoriya bo'yicha yuradi. Otning maydon markazidan harakat yo'nalishi rasmda ko'rsatkich chiziqalarda ko'rsatilgan.



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

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

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



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

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

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

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

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

DARS YAKUNI:

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

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

3. Ot barcha donalar orqali sakrashi mumkin bo'lgan yagona shaxmat siphosi hisoblanadi.

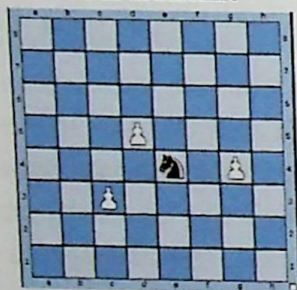
4. Raqib donalari orqali sakrayotganda ot ularni yemaydi, ular taxtada qoladi.

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

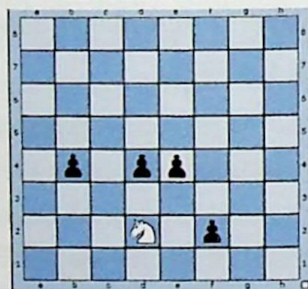
6. Ot ham faqat yurgan maydonidagini uradi va donani urib, o'rni egallaydi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

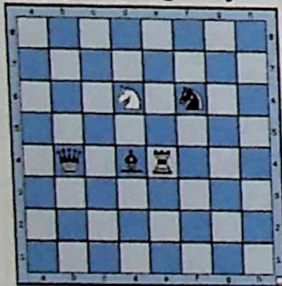
1. Ot piyodalarning qaysi birini urishi mumkin?



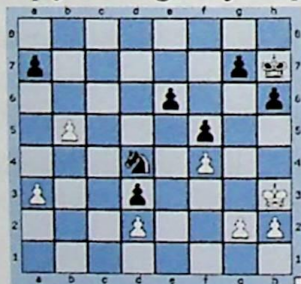
2. Qaysi piyoda otning zarbasi ostida?



3. Oq ot qaysi siphoga hujum qildi?



4. Ot qaysi donaga hujum qildi?



13-DARS. OT BILAN O‘YIN AMALIYOTI

Darsning maqsadi: shaxmat sipohi – ot bilan bog‘liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Shoh bilan amaliy o‘yinlar ko‘niqmasi shakllantirish.

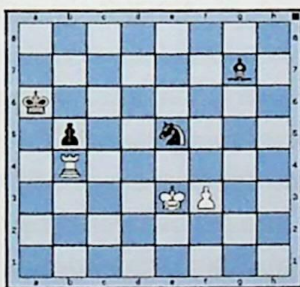
Dars o‘tish metodikasi: shaxmat taxtasida ot bilan amaliy o‘yin.

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

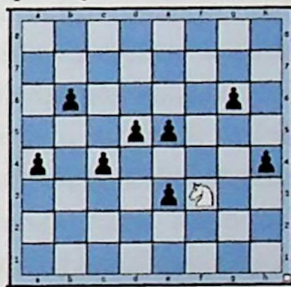
Darsning nazariy va metodik asoslari: quyidagi nazariy materiallarni takrorlash: otning boshlang‘ich vaziyati, otning yurishi, ot bilan olish. O‘quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o‘qituvchi nazorati ostida o‘quvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitobning yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya qilamiz.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

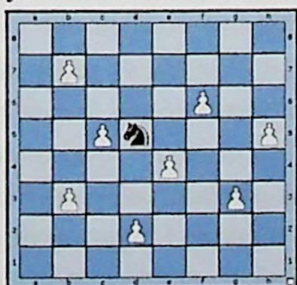
1. Ot ruxni urishi mumkinmi?



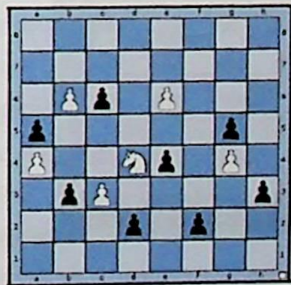
2. Oq ot barcha piyodalarni qanday urishi mumkin?



3. Ot nechta yurish bilan barcha piyodalarni urishi mumkin?



4. Ot qaysi piyodalarni urishi mumkin?



14-DARS. SHOH

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

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

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

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



Shoh har qanday yo'nalishda bir maydon yuradi. Shohni jangga qo'yish va jangda qoldirish mumkin emas (agar shohga hujum bo'lsa, uni himoya qilish, kerak bo'lsa, o'zining har qanday donasini qurbon qilishi kerak). Shaxmatda shohni urib va shaxmat taxtasidan olib bo'lmaydi. Unga hujum qilish ("shoh") va uni asr olish («mot» qo'yish) mumkin.

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



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

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

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

Dars yakuni:

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

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

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

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

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

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

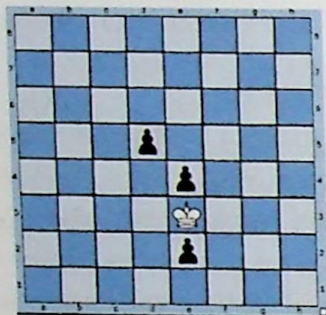
7. Shaxmatda shohni urib va shaxmat taxtasidan olib bo'lmaydi. Unga hujum qilish («shoh») va uni asr olish («mot» qo'yish) mumkin.

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

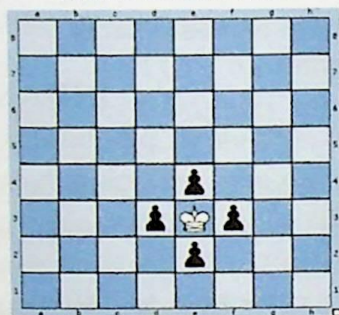
9. O'yin qoidasi bo'yicha shohlar bir-biriga keskin yaqin kelish huquqiga ega emas.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

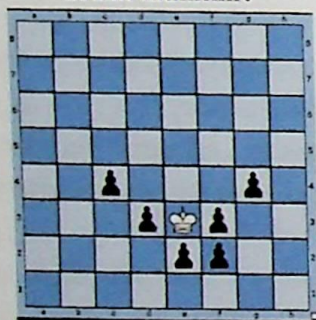
1. Shoh piyodalardan qaysi birini urishi mumkin?



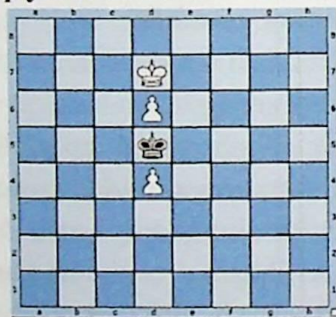
2. Shoh bu vaziyatda piyodalarni urishi mumkinmi?



3. Shoh piyodalardan qaysilarini urishi mumkin?



4. Qora shoh piyodaning qaysi birini urishi mumkin?



«Men shaxmat o'ynamayman —
men shaxmatda kurashaman»

Aleksandr Alexin
Shaxmat bo'yicha
4-jahon chempioni

15-DARS. SHOH BILAN O‘YIN AMALIYOTI

Darsning maqsadi: shaxmat sipohi – shoh bilan bog‘liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Shoh bilan amaliy o‘yinlar ko‘niqmasi shakllantirish.

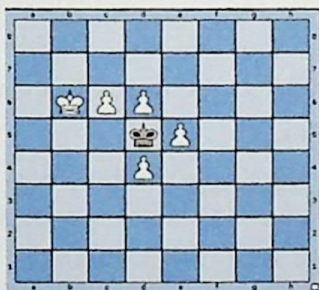
Dars o‘tish metodikasi: shaxmat taxtasida shoh bilan amaliy o‘yin.

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

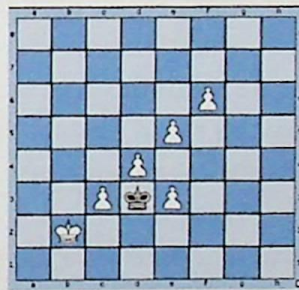
Darsning nazariy va metodik asoslari: quyidagi nazariy materiallarni takrorlash: shohning boshlang‘ich vaziyati, shohning yurishi, shoh bilan olish, shoh xavfsizligi. O‘quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o‘qituvchi nazorati ostida o‘quvchilar yakka tartibda topshiriqlarni bajaradilar.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

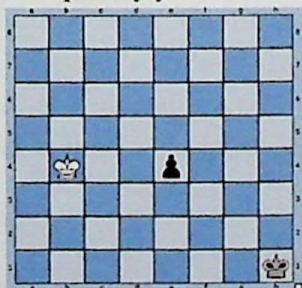
1. Shoh qaysi piyodalarni urishi mumkin emas?



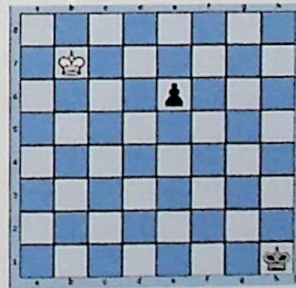
2. Shoh qaysi piyodani urishi mumkin?



3. Oq shoh piyodani quvib yetishi uchun qanday yurishi kerak?



4. Oq shoh piyodani quvib yetishi uchun qanday yurishi kerak?



16-DARS. ROKIROVKA

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

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

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

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

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

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

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

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

Rokirovkaga ruxsat beriladi, agar:

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «**Mumkin yoki mumkin emas**». O'qituvchi donalarni joylash-tiradi, o'quvchilar esa rokirovka qilish mumkinmi yoki yo'qligini aniqlay-dilar.

2. «**Uzun va qisqa rokirovka**». O'qituvchi donalarni joylash-tiradi va o'quvchilarning birortasidan qisqa yoki uzun rokirovka qilish mumkinligini aytishini so'raydi?

DARS YAKUNI:

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

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

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

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

5. Rokirovkaga ruxsat beriladi, agar:

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

– shoh oʻtadigan maydonga raqib donasi bilan hujum qilinmagan holatda, yaʼni «urilgan maydon» orqali rokirovka qilishga shohga ruxsat berilmaydi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

1. Rokirovka nima uchun kerak?

a) shohning xavfsizroq joyga oʻtishi va bir vaqtda kuchli sipoh – ruxni oʻyinga chiqarish uchun

b) shohni burchakka joylash

v) rux bilan piyodani himoyalash

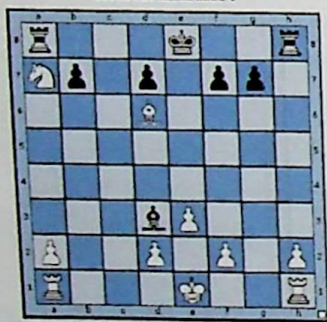
2. Qayerda rokirovka qoidasi toʻgʻri berilgan?

a) bir yurishda shoh gorizontalda oʻzining rux tomoniga 2 katak siljiydi

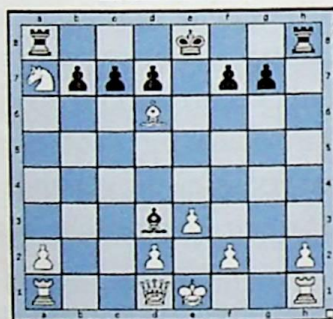
b) bir yurishda shoh gorizontalda oʻzining ruxi tomonga 2 katak siljiydi, rux esa shoh bilan qoʻshni katakka shohdan boshqa tomon boʻyicha siljiydi

v) shoh va rux joylarini almashtiradi

3. Oqlar rokirovka qilishi mumkinmi?



4. Oqlar rokirovka qilishi mumkinmi?



«Shaxmatni oʻrganishda shaxsiy hayotiy tajribaga tayanish muhimdir»

Maks Eyve

Shaxmat boʻyicha
5-jahon chempioni

17-DARS. SHOHGA HUJUM (KISHT)

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

Dars o'tish metodikasi: o'quvchilarga "kisht" berishni o'rgatish. Kishtdan himoyalaniş yo'llarini tushuntirish.

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

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

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

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

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

Shohdan himoyalanişning quyidagi uchta varianti bor:

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

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



1. Shoh bu «kisht»dan qochishi mumkin.
2. Fil shohni hujumdan to'sishi mumkin.

3 Farzin qora ruxni urib, shohga bo'lgan hujumni qaytarishi mumkin.

Farzin, rux va fil uchta yo'l bilan «kisht»dan himoya qilishi mumkin. Ot va piyoda faqat quyidagi ikkita yo'l bilan «kisht»dan himoya qilishi mumkin: hujum qilayotgan donani urish yoki shohning qochishi.

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Navbatdagi yurish shoh». O'qituvchi donalarni joylashtiradi, o'quvchilar esa «shoh»ga olib keladigan yurishni qilishi kerak.

2. «Shohdan qanday qochish kerak?» O'qituvchi shohning vaziyatini joylashtiradi va o'quvchilarning biridan shohdan qanday qochish kerakligini ko'rsatib berishini so'raydi.

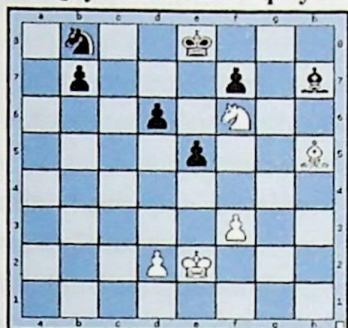
DARS YAKUNI:

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

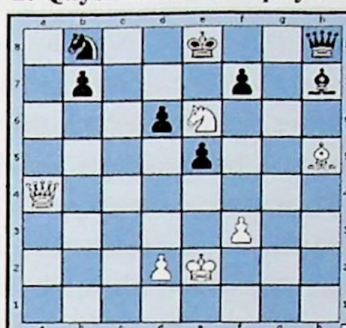
MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

II. Postanovka uchebnoy zadachi i poisk puti yeyo resheniya

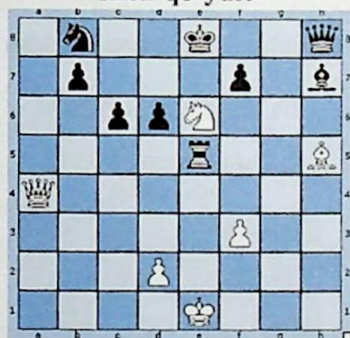
1. Qaysi dona shoh qo'ydi?



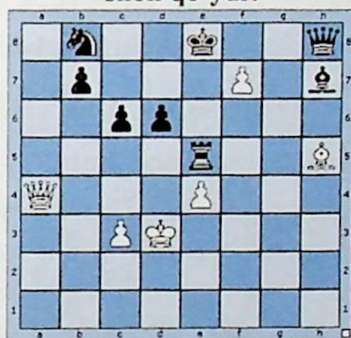
2. Qaysi dona shoh qo'ydi?



3. Qaysi donalardan biri shoh qo'ydi?



4. Qaysi donalardan biri shoh qo'ydi?



«Kimda kuchli iroda, katta chidam
bo'lsa, kim qiyin holatlarda o'zini
yo'qotmasa, – o'sha g'alaba
qozonadi»

Mixail Botvinnik

Shaxmat bo'yicha
6-jahon chempioni

18-DARS. SHOHNI HIMOYALASH USULLARI

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

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

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

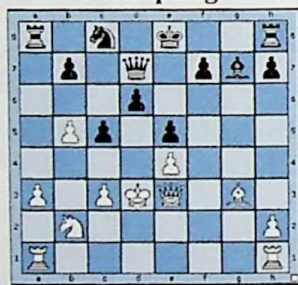
Darsning nazariy va metodik asoslari: quyidagi nazariy materiallarni takrorlash: shohning boshlang'ich vaziyati, shohning yurishi, shoh bilan olish, shohning xavfsizligi. O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchining nazorati ostida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

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

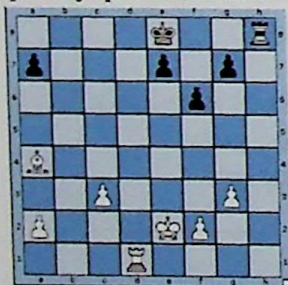
1. Qora shohga "kisht" e'lon qiling.



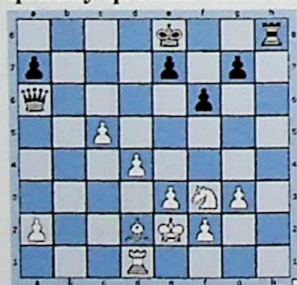
2. Oq shohga "kisht" e'lon qiling.



3. Qora shoh "kishtdan" qanday qochishi kerak?



4. Oq shoh "kishtdan" qanday qochishi kerak?



19-DARS. MOT

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

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

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

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

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

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

– shoh «kisht» ostida turadi;

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

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

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

Mot olgan taraf mag'lubiyatga uchraydi.

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

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

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

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

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

DARS YAKUNI:

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

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

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

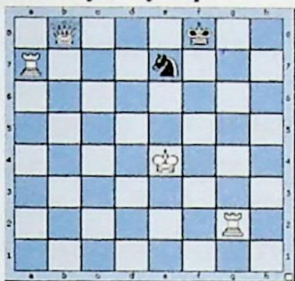
4. Shaxmatda mot vaziyati, shohning «kisht» ostida turishi va uni qochish uchun birorta yurish qila olmasligi bilib olindi.

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

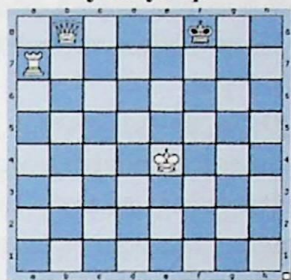
6. Mot olgan taraf mag'lubiyatga uchraydi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

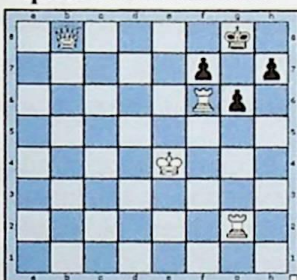
1. Qora shohga mot
yoki yo‘q?



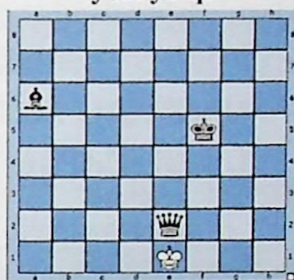
2. Qora shohga mot
yoki yo‘q?



3. Qoralar “kisht”dan
qochishi mumkinmi?



4. Oq shohga mot
yoki yo‘q?



«Shaxmatchi avval
debyut va mittelshpilda
emas, balki endshpilda
mukammalashishi
kerak»

Vasiliy Smislov
Shaxmat bo‘yicha
7-jahon chempioni

20-DARS. MOT BILAN O'YIN AMALIYOTI

Darsning maqsadi: shoh bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Mot amaliy o'yin malakalarini shakllantirish.

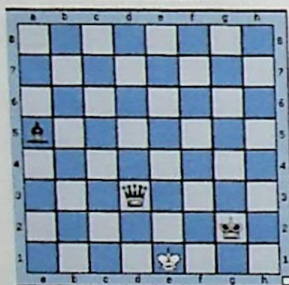
Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida mot vaziyati bilan amaliy o'yin.

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

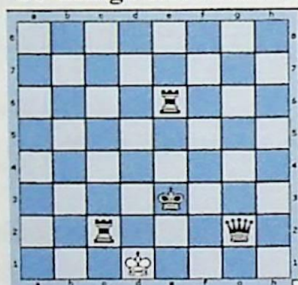
Darsning nazariy va metodik asoslari: shoh va mot nazariy materialini takrorlash. O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchi nazorati ostida o'quvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash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

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

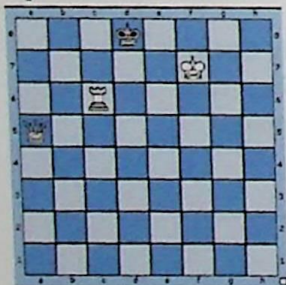
1. Oqlar "kisht" dan qochishi mumkinmi?



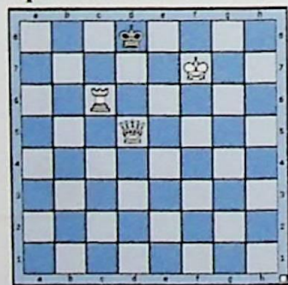
2. Qoralarning qanday yurishi oqlarning mot bo'lishiga olib keladi?



3. Qora shoh "kisht" dan qochishi mumkinmi?



4. Qora shoh "kisht" dan qochishi mumkinmi?



21-DARS. DURANG

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

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

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

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

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

Partiyada durang quyidagi holatlarda qayd qilinadi:

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

- ikkita shoh;
- bitta shohga qarshi shoh va ot;
- bitta shohga qarshi shoh va fil;
- bir xil rangdagi fil va shoh;
- bitta shohga qarshi shoh va ikkita ot (*aniq vaziyatlarda kuchsiz*

tomonda piyoda va sipohning mavjudligi ikkita ot bilan mot qilish imkoniyatini berishi mumkin).

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

2. Pot

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

3. Bir tomonning taklifi bo'yicha durangga rozilik

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Navbatdagi yurish durang». O'qituvchi donalarni joylash-tiradi, o'quvchilar esa durangga olib keladigan yurish qilishi kerak.

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

DARS YAKUNI:

1. Shaxmatda durang – g'olib va mag'lub yo'q bo'lgan partiya natijasi.

2. Partiyada durang quyidagi holatlarda qayd qilinadi:

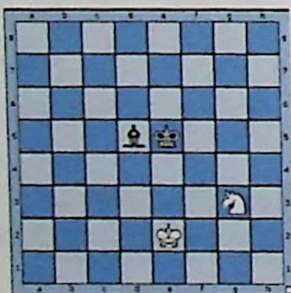
– mot qo'yish uchun donalarning yetarli emasligi;

– pot;

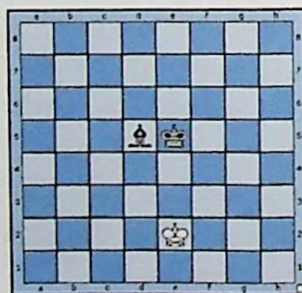
– bir tomonning durangga rozi bo'lish taklifi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

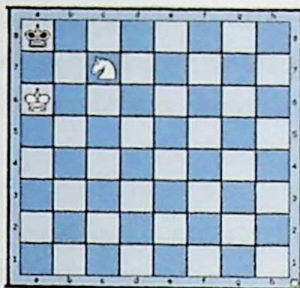
1. Tomonlardan biri yutishi mumkinmi?



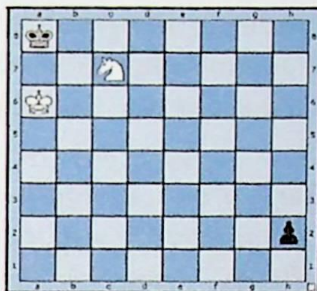
2. Qoralar yutishi mumkinmi?



3. Oqlar yutishi mumkinmi?



4. Oqlar yutishi mumkinmi?



«Shaxmat – avvalo kurash, zavqu-shavq, xavf-xatar hamdir»!

Mixail Tal

Shaxmat bo'yicha
8-jahon chempioni

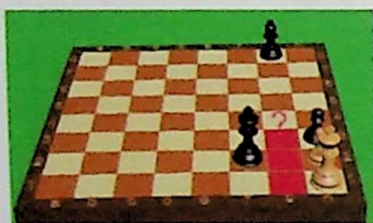
22-DARS. POT – DURANG TURI

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

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

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

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



«O'tgan darsda shaxmat partiyalarida durang bo'lishi haqida gaplashgandik. Durang turli holatlarda bo'lishi mumkin va shulardan biri – pot vaziyati.

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



Qoidaga ko'ra, pot shaxmat partiya-sining taxtada kamroq donalar qolgan bosqichida yuz beradi.

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. **«Raqibga pot vaziyat yaratish».** O'qituvchi donalarni joylash-tiradi, o'quvchilar esa pot olib keladigan yurish qilishlari kerak.

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

Dars yakuni:

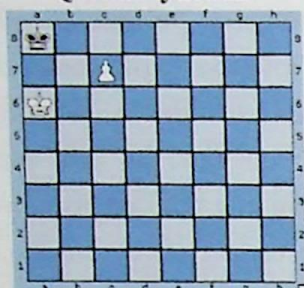
1. Pot – bu birorta yurish qilishi mumkin bo'lmagan, ammo shu bilan birga, uning shohiga «kisht» e'lon qilinmagan vaziyatning vujudga kelishi.

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

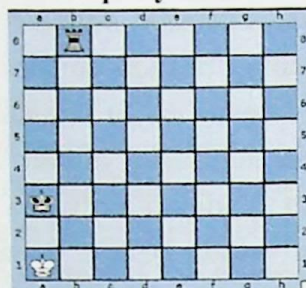
3. Pot ko'pincha o'yinlar yakunida ro'y beradi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

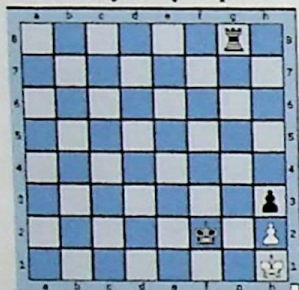
1. Pot yoki yo'q aniqlang.
Qoralar yuradi.



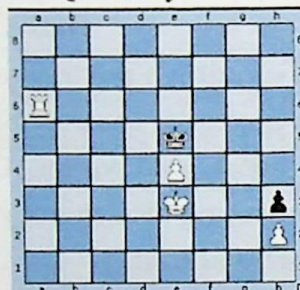
2. Pot yoki yo'q aniqlang.
Oqlar yuradi.



3. Oqlardan yurish.
Pot yoki yo'q?



4. Pot yoki yo'q?
Qoralar yuradi.



«Shaxmatga ketgan vaqtga
afsuslanmaslik kerak, chunki u har
qanday kasbda yordam beradi»

Tigran Petrosyan
Shaxmat bo'yicha
9-jahon chempioni

23-DARS. SHAXMAT NOTATSIYASI

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

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

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

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





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

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

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

Oq va qora donalar quyidagi nom va belgilarga ega:

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

O'zbekcha nomi	Belgilanishi	Tasviri	Inglizcha nomi	Belgilanishi
Rux	R		Rook	R
Fil	F		Bishop	B
Ot	O		Knight	N
Piyoda	-		Pawns	-

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

O'zbekcha notatsiya:

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

Inglizcha notatsiya:

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

Donalar harakatining qanday yozilishini alohida keltirib o'tamiz:

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

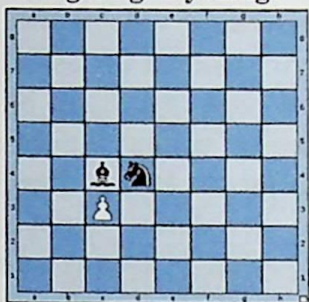
Namoyish taxtasida o'qituvchi donalarning yurishini qiladi, bolalar esa ularni daftarlariga yozadi.

DARS YAKUNI:

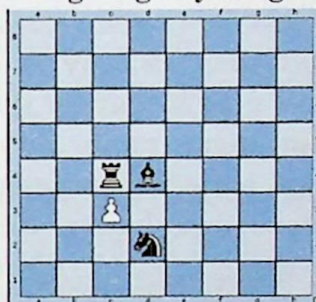
1. Shaxmat notatsiyasi partiyani o'qish uchun kerak.
2. Shaxmat donalarining harakati maxsus belgilarda yoziladi va u *shaxmat notatsiyasi* deb nomlanadi.
3. Partiyani yozishni boshlaganda, avvalo, oq donalarning yurishi, keyin qora donalarning yurishi yoziladi.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

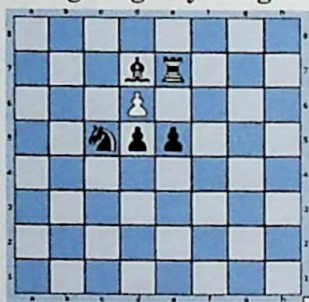
1. Donalar qaysi maydonda turganligini yozing?



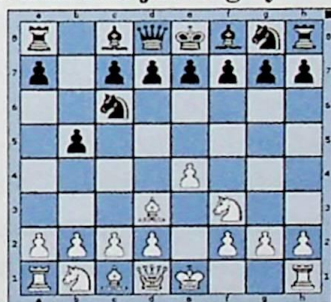
2. Donalar qaysi maydonda turganligini yozing?



3. Donalar qaysi maydonda turganligini yozing?



4. Oq va qoralarning barcha yurishlarini jadvalga yozing?



**“Men xohlagan bittagina
mashg‘ulot bor - bu
shaxmat o‘ynashdir”**

Bobbi Fisher

Shaxmat bo‘yicha
11-jahon chempioni

24-DARS. HUJUM VA HIMOYA

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

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

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

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

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

Hujum – bu raqibning donalarini olish maqsadida unga hamla qilish.

Himoya – bu raqibning hujumkorlik harakatlarini qaytarish.

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

Birinchi yo'li – raqibning hujum qilayotgan donalarini urish.

Ikkinchi yo'li – donalarni xavfsiz maydonlarga joyini o'zgartirish.

Uchinchi yo'li – o'zining donalariga hujum chiziqlarini to'sish.

To'rtinchi yo'li – boshqa donalardan o'zining donalarini himoya qilish.

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

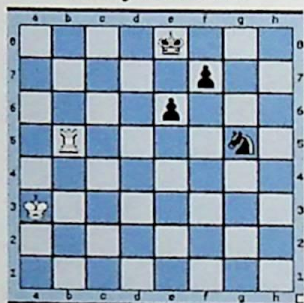
2. «Himoya turlari». O'qituvchi hujum vaziyatni qo'yadi va o'quvchilarning biridan qanday himoyalani so'raydi.

DARS YAKUNI:

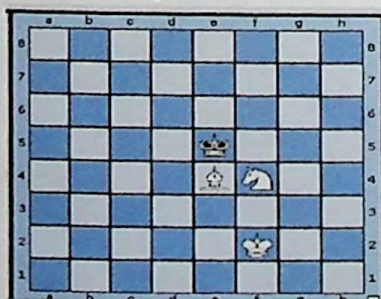
1. Hujum – bu raqibning donalarini olish maqsadida unga hamla.
2. Himoya – bu raqibning hujumkorlik harakatlarini qaytarish.
3. Himoyaning quyidagi bir necha yo'llari mavjud: raqibning hujum qilayotgan donalarini urish; donalarni xavfsiz maydonlarga olish; o'zining donalariga hujum chiziqlarini to'sish;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

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

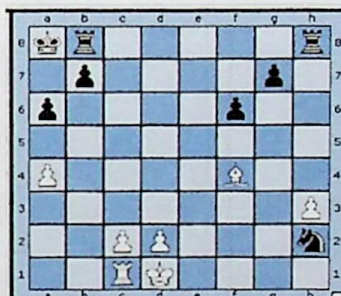
1. Otni qanday himoyalani?



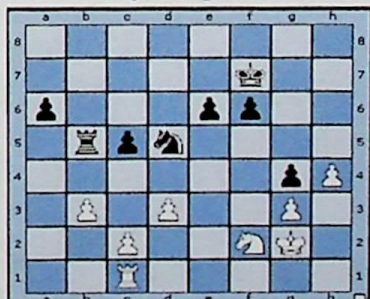
3. Oq shoh o'zining ikkita sipohini qanday himoya qiladi?



2. Fil qaysi sipohga hujum qilmoqda?



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



25-DARS. HUJUM VA HIMOYA AMALIYOTI

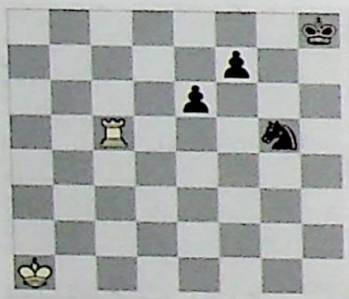
Darsning maqsadi: hujum va himoya bilan bog‘liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Raqibning donalariga hujum qilish va o‘zining donalarini himoya qilish, amaliy o‘yinlar malakalarini shakllantirish.

Dars o‘tish metodikasi: shaxmat taxtasida “hujum va himoya” amaliy o‘yini.

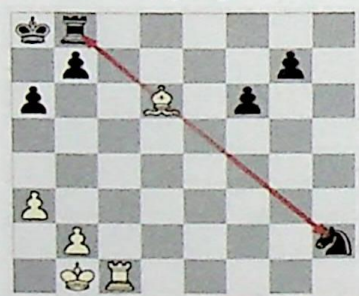
Dars uchun zarur jihozlar: shaxmat taxtasi va unga donalar jamlanmasi, namoyish taxtasi, kompyuter, proyektor.

Darsning nazariy va metodik asoslari: hujum va himoya nazariy materialini takrorlash. Namoyish taxtasida o‘quvchilar bilan amaliy topshiriqlarni bajarish (hujum va himoyada turli vaziyatlar). Keyin o‘qituvchi nazorati ostida o‘quvchilar yakka tartibda topshiriqlarni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitob yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya qilamiz.

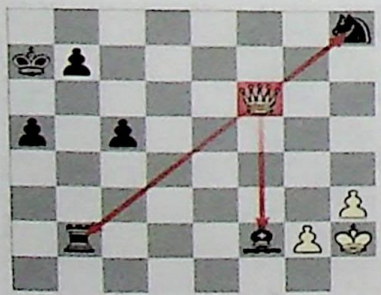
1. Otni qanday himoya qilinadi?



2. Qora rux va otni qanay himoya qilinadi?



3 Farzin bir vaqtning o‘zida uchta sipohlarga hujum qilmoqda. himoya qilish yo‘lini toping



26-DARS. DEBYUT. O'YINNING BOSHLANISH QISMI

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

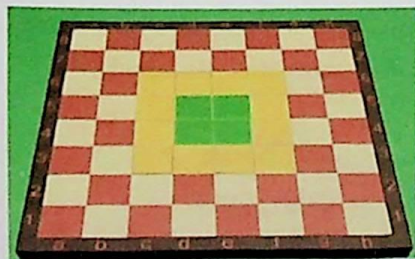
Dars o'tish metodikasi: o'quvchilarga o'yinni to'g'ri boshlashni o'rgatish. Markazni nazorat qilishga e'tiborni qaratish, yengil donalarni rivojlantirish. Hamkorlikda namoyish taxtasida didaktik mashqlarni bajarish va o'quvchilarning mustaqil amaliy topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish.

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

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

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

1. Markaz uchun kurash.



Donalarga markazdan taxtaning barcha qismlariga eng yaqin yo'l. Kim markazga egalik qilsa, o'sha ustunlikka ega. Markazga egalik qilish ostida sipoh va piyodalarning d4, d5, e4, e6 (kichik markaz - yashil rangda) kvadratlarda va e3, c4, c5, c6, d3, d4, d5, d6, e3, e4, e5, e6, f3, f4, f5, f6 (katta markaz - sariq rangda) markaziy maydonlarda joylashuvi nazarda tutiladi.

2. Barcha donalarni rivojlantirish.

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

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

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

4. Rokirovka qiling.

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

5. Imkoniyatga ko'ra raqibning rivojlanishiga xalaqit bering.

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

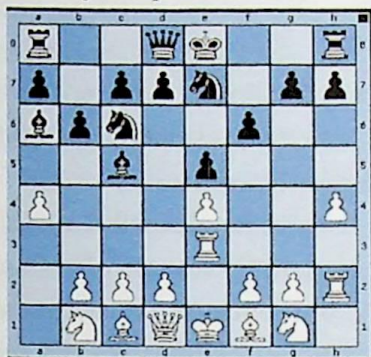
2. «**Debyutda qanday xatolik**». O'qituvchi vaziyatni joylashtiradi va o'quvchilar debyutda xatolik kimdaligini tushuntirishi kerak.

Dars yakuni:

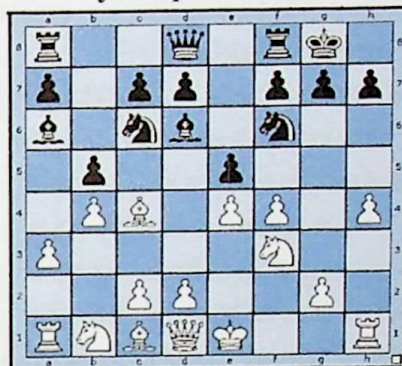
1. O'yin boshlanishida debyut qoidalarini ushlab kerak.
2. O'zining donalarini himoyasiz qoldirish mumkin emas.
3. O'yin boshlanishida faqat piyoda bilan o'ynash va foydasiz qurbon qilish mumkin emas.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

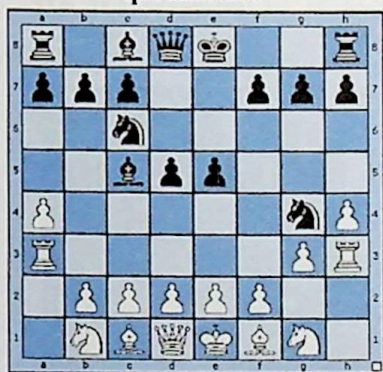
1. Donalar kimda ko'proq rivojlangan, oqlardami yoki qoralarda?



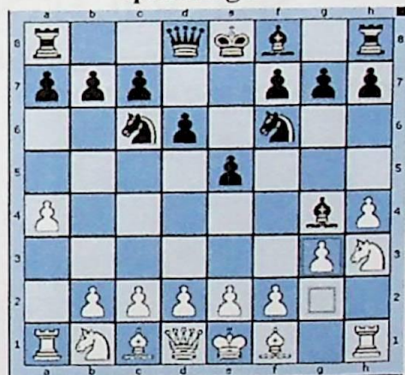
2. Donalar kimda ko'proq rivojlangan, oqlardami yoki qoralarda?



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



4. Oq donalar bilan debyutning qaysi qoidalariga rioya qilinmagan?



«Shaxmatda avvalo, oq farzin meni o'ziga juda rom etdi: chunki u bepoyon maydon uzra jang qilib, bemalol sayr qilar edi. Men shaxmatning sehrlil olamiga shu tariqa kirib qoldim!»

Boris Spasskiy

Shaxmat bo'yicha
10-jahon chempioni

27-DARS. O'YINNING BOSHLANISHIDA SIPOHLARNI RIVOJLANTIRISH

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

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

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

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

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

1. Oq donalar debyutning qaysi qoidalariga rioya qilmagan?



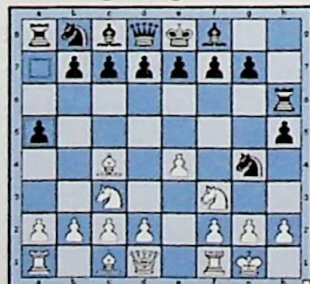
2. Oq donalar debyutning qaysi qoidalariga rioyaqilmagan?



3. Qora donalar debyutning qaysi qoidalariga rioya qilmagan?



4. Qora donalar debyutning qaysi qoidalariga rioya qilmagan?



28-DARS. O'YINNING BOSHLANISHIDA UCHRAYDIGAN XATOLIKLAR

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

Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida debyutda amaliy o'yinlar. Debyut xatoliklari tahlili.

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

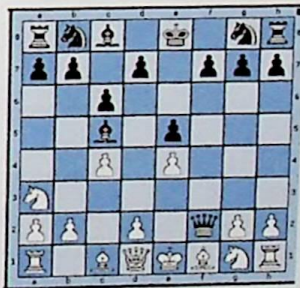
Darsning nazariy va metodik asoslari: «Shoh» va «Mot» nazariy materialini takrorlash. Debyut nazariy materialini takrorlash. O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 6 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchi nazorati ostida o'quvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

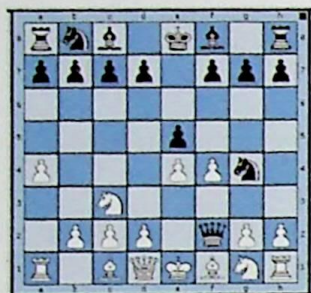
1. Nima uchun oq donalar o'yinning boshlanishida mot bo'ldi?



2. Nima uchun oq donalar o'yinning boshlanishida mot bo'ldi?



3. Nima uchun oq donalar o'yinning boshlanishida mot bo'ldi?



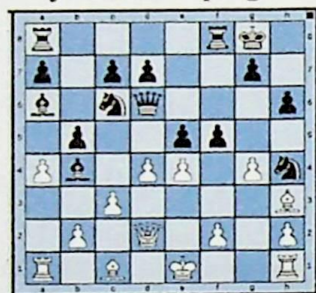
4. Qoralarining eng yaxshi yurishini toping?



5. Qoralarining eng yaxshi yurishini toping?



6. Qoralarining eng yaxshi yurishini toping?



“Shaxmat mehnatsevarlikni va mehr-muhabbatni talab etadi. Muvaffaqiyat ana shunda keladi”

Anatoliy Karpov
Shaxmat bo'yicha
12-jahon chempioni

29-DARS. ENDSHPIL. O'YINNING TUGASH QISMI

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

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

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

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

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

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

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

1. «Navbatdagi yurish motmi?» O'qituvchi donalarni joylash-tiradi, o'quvchilar esa motga olib keladigan yurish qilishlari kerak.

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

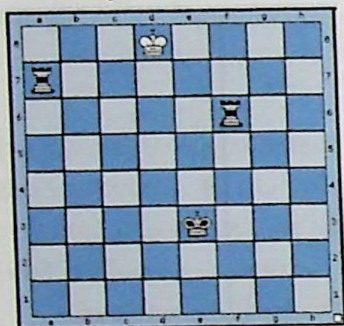
O'yin yakuni:

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

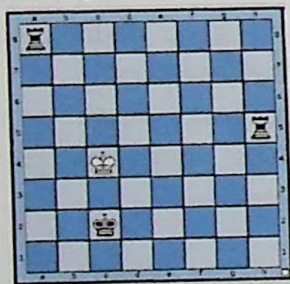
2. Har bir shaxmatchi o'yin yakunida yakkalangan shohni mot qo'yishni bilishi kerak.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

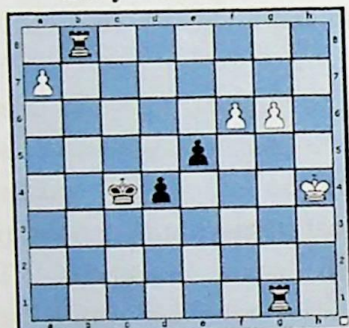
1. Yurish qoralardan.
Bir yurishda mot.



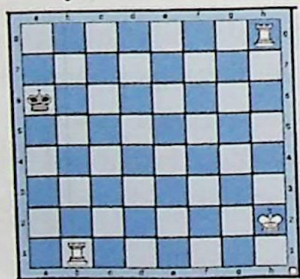
3. Qoralar yuradi.
Bir yurishda mot.



2. Yurish qoralardan.
Bir yurishda mot.



4. Oqlar yuradi. Bir yurishda mot.



30-DARS. BIR YURISHDA MOT

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

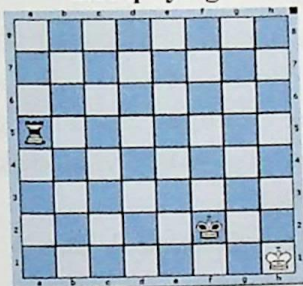
Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida raqib shohini mot qilish amaliy o'yini.

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

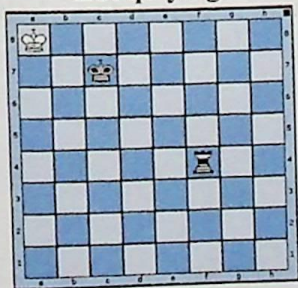
Darsning nazariy va metodik asoslari: «Shoh va mot» nazariy materialini takrorlash. O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish, so'ngra o'qituvchi nazorati ostida o'quvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

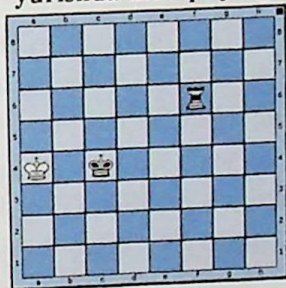
1. Oq shohga bir yurishda mot qo'ying.



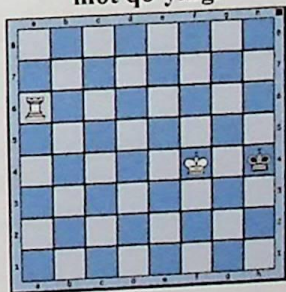
3. Oq shohga bir yurishda mot qo'ying.



2. Oq shohga bir yurishda mot qo'ying.



4. Qora shohga bir yurishda mot qo'ying.



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

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

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

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

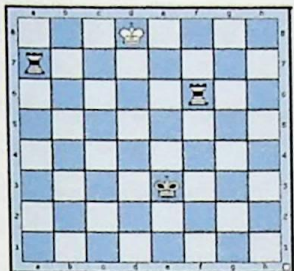
Darsning nazariy va metodik asoslari: yakkalangan shoh va mot-nazariy materialini takrorlash. Shohning yordamisiz ikkita rux bilan mot qo'yish mumkin. Bunday mot "chiziqli" deb nomlanadi. Ruxlar to'g'ri chiziq bo'yicha harakatlanib mot qo'yadi, shuning uchun u chiziqli deb nomlanadi.

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

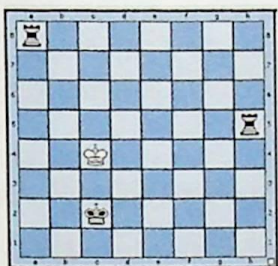
O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchi nazorati ostida o'quvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitob yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya etamiz.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

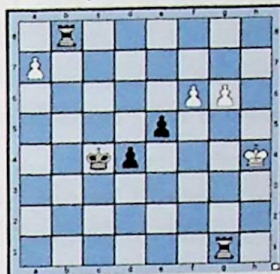
1. Qoralardan yurish.
Bir yurishda mot.



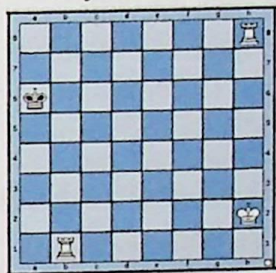
3. Bir yurishda mot.
Qoralar yuradi.



2. Qoralardan yurish.
Bir yurishda mot.



4. Oqlar yuradi.
Bir yurishda mot.



**“Inson harakteridagi
nuqsonlar odatda, shaxmat
o‘ynayotganda yaqqol ko‘zga
tashlanadi”**

Garri Kasparov
Shaxmat bo‘yicha
13-jaxon chempioni

32-DARS. YOLG'IZ SHOHNI FARZIN VA SHOH BILAN MOT QILISH

Darsning maqsadi: yakkalangan shohni motga olib borish bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Shohni motga olib borish ko'niqmasi shakllantirish.

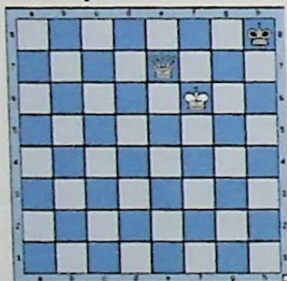
Dars o'tish metodikasi: shaxmat taxtasida mot vaziyati bilan amaliy o'yin.

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

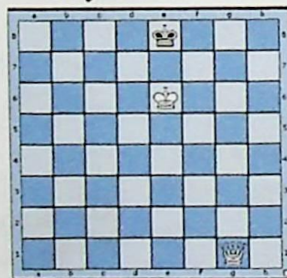
Darsning nazariy va metodik asoslari: «Shoh va mot» nazariy materialini takrorlash. O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 dan 4 gacha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchi nazorati ostida o'quvchilar yakka tartibda berilgan topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni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

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

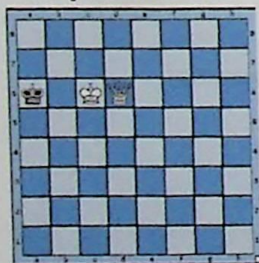
1. Oqlar boshlaydi.
Bir yurishda mot.



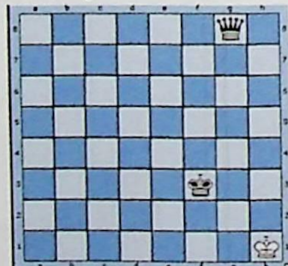
2. Yurish oqlardan.
Bir yurishda mot.



3. Yurish oqlardan.
Bir yurishda mot.



4. Yurish qoralardan.
Bir yurishda mot.



33-DARS. MITTELSHPIL – O‘YINNING O‘RTA QISMI

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

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

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

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

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

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

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

– ko'pincha farzinni qo'riqlash bilan ruxni vertikal bo'yicha qaytarmoq.

– raqib vaziyatini ichiga ruxning kirib borishidan keyin va sipohlarni bir-ikki almashib, og'ir sipoh raqibning orqasida qoladi;

– yarim ochiq ltniyalar bandligi, og'ir sipohlarni saflash, keyin esa raqib sipohini yoki piyodasini barbod qilish.

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

DIDAKTIK O'YINLAR:

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

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

Dars yakuni:

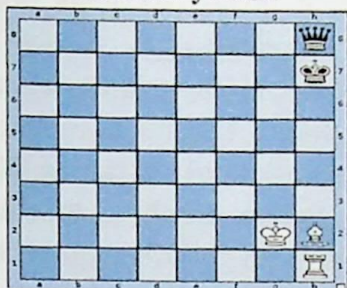
1. Shaxmat partiyasida Mittelshpil debyutdan keyingi bosqich.

2. Mittelshpil, ya'ni o'yinning o'rta qismidagi asosiy tamoyillar:

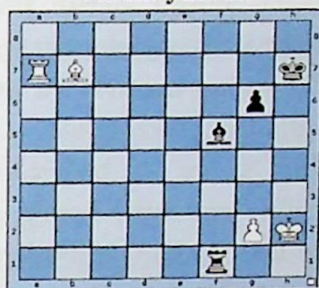
- donalarni markazlashtirish;
- bo'sh liniya uchun kurash;
- raqib donalari va kuchsiz maydonlardan foydalanish.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

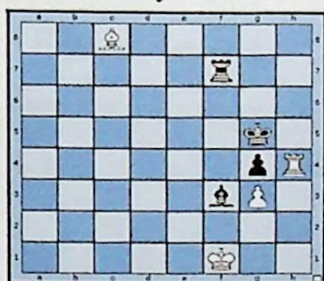
1. Oqlar yuradi.
Farzinni yutadi.



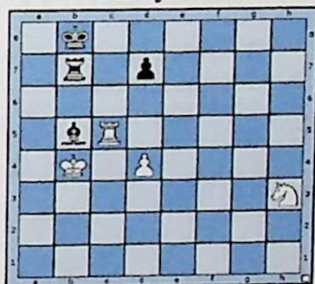
2. Oqlar yuradi.
Ruxni yutadi.



3. Qoralar yuradi.
Filni yutadi.



4. Qoralar yuradi.
Otni yutadi.



«Kelajakda professional
shaxmatchi yoki xavaskor
bo'lasizmi bu muhim emas-
muhimi shaxmat sizga o'z
yo'lingizni topishga yordam
bergani»

Rustam Qosimjonov
Shaxmat bo'yicha
17- jaxon chempioni

34-DARS. AYRIM TAKTIK USULLAR

Darsning maqsadi: mittelshpil bilan bog'liq tayanch bilimlarni takrorlash va mustahkamlash. Raqib donasiga xavf amaliy o'yin ko'niqmasi shakllantirish.

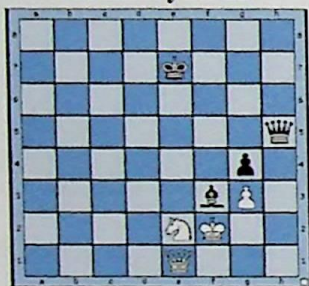
Dars o'tkazish metodikasi: shaxmat taxtasida hujum va himoya vaziyati bilan amaliy o'yin.

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

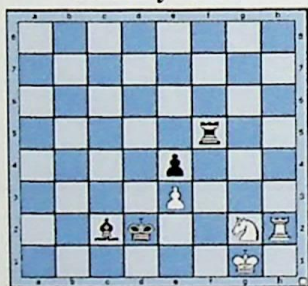
Darsning nazariy va metodik asoslari: hujum va himoya nazariy materiallarini takrorlash. O'quvchilar bilan birgalikda namoyish taxtasida 1 va 4 bo'yicha amaliy topshiriqlarni bajarish. Keyin o'qituvchi nazorati ostida o'quvchilar yakka tartibda topshiriqni bajaradilar. Yakka tartibdagi topshiriqlarni tayyorlash uchun kitob yakunida keltirilgan adabiyotlardan foydalanishni tavsiya etamiz.

MUSTAQIL YECHISH UCHUN TOPSHIRIQLAR

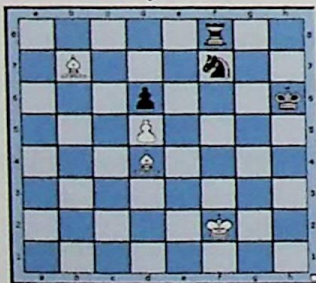
1. Oqlar yuradi.
Farzinni yutadi.



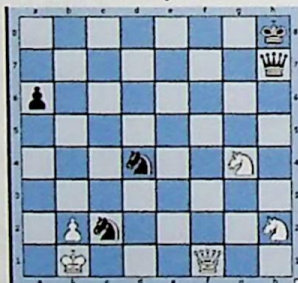
2. Oqlar yuradi.
Ruxni yutadi.



3. Qoralar yuradi.
Filni yutadi.



4. Qoralar yuradi.
Farzinni yutadi.



MUSTAQIL TOPSHIRIQLARNING JAVOBLARI

1-dars. Shaxmat taxtasi bilan tanishish

1. B. (Taxminan 2000 yil avval Hindistonda)
2. D. (Barcha javoblar to'g'ri)
3. A. («Hukmdor mag'lub»)
4. G. (64 ta)

2-dars. Shaxmat donalari va ularning boshlang'ich joylashuvi

1. Oq donalarda ikkita fil yetishmaydi.
2. Yo'q, noto'g'ri joylashgan. Qora donalarda ot bilan filni o'rni almashib qolgan.
3. Qora donalarda ikkita ot yetishmaydi.
4. Oqlarda rux ortiqcha. Uni filga almashtirish kerak.

3-dars. Rux

1. b7 dagi piyodani
2. Filni
3. Rux a2ga o'tib g2dagi piyodani urib, shundan keyin f2(yoki g3)ga o'tib ikkinchi piyodani uradi.
4. Rux h4 ga borib f4dagi piyodani uradi. Keyin d3 kelib ye3dagi piyodani uradi

4-dars. Rux bilan o'yin amaliyoti

1. Birinchi bo'lib b7 dagi piyodani uradi. Keyin c6, d5, e4, f3 va g2 dagi piyodalarni shu tartibda ketma ket uradi
2. Ruxni yurishlari: g3-h3-h6-h7-b7-c7-c6-d6-d5-e5-e4-f4-f3-g3-g2-g5.
3. 11 ta yurishda
4. 11 ta yurishda

5-dars. Fil

1. Qo'yidagi yurishlar orqali: b2-e5-g7-c3-a5-d2-g5-h4
2. Quyidagi yurishlar orqali: g4-e2-c4-a6-b5-a4-d7
3. 10 ta yurishda: g8-h7-f5-e4-d3-b5-c6-b7-f3-h5.
4. Fil h6 yoki d4ga yurish bilan himoya qiladi

6-dars. Fil bilan o'yin amaliyoti

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

2. Fil d6dagi piyodani urib
3. c6 katakchaga
4. c2 katakchaga yoki e4 katakchaga

7-dars. Farzin

1. h4 yoki d4 yoki d2 yoki b6 katakchalarga yurish orqali
2. g2 yoki b4 yoki e4 yoki d7 katakchalarga yurish orqali
3. farzin quyidagi ketma-ketlikda piyodani urishi mumkin: f3-g4-h5-h2-d2
4. farzin quyidagi ketma-ketlikda piyodani urishi mumkin: b3-c2-f2-e3-d4-g4-h3.

8-dars Farzin bilan o'yin amaliyoti

1. Farzin quyidagi ketma-ketlikda oq piyodalarni urish mumkin: f6-h4-f2-d2-d4-b6. Bu yaxshi variantlardan biri.
2. Farzin e3ga yoki d2 yuradi
3. Farzin c5 yoki d6 yoki a2 ga yurib o'zini piyodasini himoya qilishi mumkin
4. Farzin b5 yoki piyodani a6ga yuradi.

9-dars. Piyoda

1. v)
2. g)
3. Ha mumkin
4. Yo'q, piyoda orqa tomonga yurmaydi.

11-dars. Kesib olish

1. v) 3 va 6 gorizontalda
2. b) yo'q, shart emas
3. v) yo'q, mumkin emas.
4. a) yo'q, mumkin emas.
5. Oq piyodani olish va b3 katakda turish yoki c3ga o'tish
6. Oq piyodani olish va f3 katakda turish yoki g3 ga o'tish

12-dars. Ot

1. c3 katakdagi piyodani
2. e4 katakdagi piyoda
3. e4 katakdagi ruxga
4. b5 katakdagi piyodaga

13-dars. Ot bilan o'yin amaliyoti

1. yo'q
2. Ot quyidagi ketma-ketlikda barcha piyodalarni urishi mumkin:
h4, g6, e5, c4, e3, d5, b6, a4
3. 8 ta yurishda
4. c6 va b3 kataklardagi piyodalarni

14-dars. Shoh

1. e2 katakchadagi piyodani
2. e4 katakchadagi piyodani
3. f2 katakchadagi piyodani
4. d4 katakchadagi piyodani

15-dars. Shoh bilan o'yin amaliyoti

1. c6, d6, e5 katakchadagi piyodalarni urib ololmaydi
2. e3 katakchadagi piyodani urish mumkin
3. c3 va undan keyin d3ga.
4. Oq shohni yurishi: c6 va undan keyin d5

16-dars. Rokirovka

1. a)
2. b).
3. Uzun rokirovka mumkin
4. Yo'q, mumkin emas.

17-dars. Shohga hujum (Kisht)

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

18-dars. Shohni himoyalash usullari

1. Farzin a4ga yuradi va Fra4+ yoki farzin a8ga yuradi (Fra8+). yoziladi.

2. Farzin b5dagi piyodani uradi: Frxb5+ yoziladi yoki piyodani c4 katakka yuradi va shohga kisht beradi c4+ yoziladi.
3. Qora shoh f8 yoki f7 ga ketadi.
4. Shoh e1katakka yurishi mumkin.

19-dars. Mot

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

20-dars. Mot bilan o'yin amaliyoti

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

21-dars. Durrang

1. Ha bu durrang, oq va qoralarda ham raqibni mot qilish uchun kuchlar yetarli emas.
2. Bu durrang.
3. Bu durrang.
4. Yo'q

22-dars. Pot – durrang turi

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

23-dars. Shaxmat notatsiyasi

1. Oq donalar: c3. Qora donalar: Fc4, Od4
2. Oq donalar: c3. Qora donalar: Rc4, Fd4, Od2
3. Oq donalar: d6. Qora donalar: Re7, Fd7, Oc5, piyodalar:d5 va e5

4. Oq va qora figuralarni yurishlari jadvalga quyidagicha yoziladi:

№	Oqlar	Qoralar
1	e4	Oc6
2	Of3	b5
3	Fd3	

24-dars. Hujum va himoya

1. a) ot bilan bexatar kataklardan biriga o'tiladi; b) otni piyoda bilan himoya qilinadi; v) piyoda bilan ruxning hujumi yopiladi.
2. rux va ot.
3. Shoh bilan e3 yoki f3 katagiga yuriladi.
4. c2 piyodani c4 katagiga yuriladi.

25-dars. Hujum va himoya amaliyoti

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

26-dars. Debyut. O'yinning boshlanish qismi

1. Qora donalar. Qoralarda barcha yengil donalar o'yinga chiqarilgan.
2. Qora donalar. Qoralarda barcha yengil donalar o'yinga chiqarilgan va faol joylashgan.
3. Qora donalar. Oqlarda yengil figuralar o'yinga chiqarilmagan.
4. Oqlar markazni nazorat qilmayapti. Chekkadagi piyodalar bir necha marta yurilgan.

27-dars. O'yinning boshlanishida sipohlarni rivojlantirish

1. Shoh himoyalangan va markaz yaqinigacha yurilgan, yengil donalar o'ynga chiqarilmagan.
2. Ruxlar o'yinga chiqarilgan. Yengil donalar o'ynga chiqarilmagan.
3. Bir hil donlar bilan bir necha marta yurilgan.
4. Ruxlar erta o'yinga chiqarilgan. Yengil donalar o'yinga chiqarilmagan.

28-dars. O'yinning boshlanishida uchraydigan hatolar

1. Oq piyodalar noto'g'ri yurilgan
2. f2 dagi kuchsiz piyoda himoya qilinmadi.
3. f2 dagi kuchsiz piyoda himoya qilinmadi. Shoh himoyasiz qoldi.
4. Farzin e4 da piyodani uradi va shoh berib, keyingi yurishda oq ruxni urib oladi.
5. f2da turgan piyodaga hujum qilish uchun fil h3da turgan otni uradi.
6. Ot f3 katakka yuradi.

29-dars. Endshpil. O'yinning tugash qismi

1. f6 katagidagi rux f8 katagiga yuriladi (Rf6-f8#).
2. b8 katagidagi rux h8 katagiga yuriladi (Rb8-h8#).
3. a8 katagidagi rux a4 katagiga yuriladi (Ra8-a4#).
4. h8 katagidagi rux a8 katagiga yuriladi (Rh8-a8#).

30-dars. Bir yurishda mot

1. Rux h5 katagiga yuriladi (Rh5#).
2. Rux a6 katagiga yuriladi (Ra6#).
3. Rux a4 katagiga yuriladi (Ra4#).
4. Rux h6 katagiga yuriladi (Rh6#).

31-dars. Yolg'iz shohni ikkita rux bilan mot qilish

1. Rux f8 katagiga yuriladi (Rf6-f8#).
2. Rux h8 katagiga yuriladi (Rb8-h8#).
3. Rux a4 katagiga yuriladi (Ra8-a4#).
4. Rux a8 katagiga yuriladi (Rh8-a8#).

32-dars. Yolg'iz shohni farzin va shoh bilan mot qilish

1. Farzin g7ga yuradi (Frg7#).
2. Farzin g8ga yuradi (Frg8#).
3. Farzin a3ga yuradi (Fra3#).
4. Farzin g2ga yuradi (Frg2#).

33-dars. Mittelshpil. O'yinning o'rta qismi

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

2. Oq fil a6 katakka yuradi va oq rux shohga kisht beradi. Qora shohni yurishidan so‘ng fil qora ruxni uradi.
3. Qora fil b7 katakka yuradi va qora rux shohga kisht beradi. Oq shohni yurishidan so‘ng fil oq filni uradi.
4. Qora fil f1 katakka yuradi va qora rux shohga kisht beradi. Oq shohni yurishidan so‘ng fil otni uradi.

34-dars. Ayrim taktik usullar

1. Oq ot f4 katakka yuradi va oq farzin shohga kisht beradi. Qora shohni yurishidan so‘ng ot qora ferzni uradi OXH5.
2. Oq ot h4 katakka yuradi va oq rux shohga kisht beradi. Qora shohni yurishidan so‘ng ot qora ruxni uradi OXF5.
3. Qora ot d8 katakka yuradi va qora rux shohga kisht beradi. Oq shohni yurishidan so‘ng ot oq filni uradi OXB7.
4. Qora ot e3 katakka yuradi va qora farzin shohga kisht beradi. Oq shohning yurishidan so‘ng ot oq ferzni uradi OXF1.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. Москва, ООО «Дайв», учебное пособие, 2009, 256 с.
2. Бирбрагер И. Занимательные шахматы. – Т.: Ёш гвардия, 1961.
3. Большая энциклопедия. Шахматы. - Москва: Издательство АСТ, 2018. - 208 с.
4. Владимиров Я.Г. 1000 шахматных задач. / М.: АСТ: Астрель, 2007.-490 с.
5. Гик Е.Я. Математика на шахматной доске. / М.: Наука, 1976.178 с.
6. Гик Е.Я. Беседы о шахматах.- М.: Просвещение, 1985.160 с.
7. Гришин В. Г. Дети играют в шахматы: Кн. Для воспитателей дет. Сада и родителей. - 2-е изд.,дораб. - М.: Просвещение: АО “Учеб. Лит.”, 1995.-159 с.
8. Губанова Т.М. Опыты мыслительной педагогики. Методическое пособие. - М.: Институт учебника «Пайдея», 1998.-296 с.
9. Давыдова Л.Н. Педагогическое диагностирование как компонент управления качеством образования: / Монография. Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2005.
10. Джураев Р.Х., Махмудов А.Х., Камилова А.Б. Шахматы - как эффективное средство непрерывного формирования и развития творческих способностей детей.- Т.: Uzluksiz ta’lim, 2019.-№3 . - С. 58-63.
11. Князева В. В. Структура и содержание учебного предмета шахматы в системе общеобразовательной школы России.-Дисс.. на соиск. д.п.н., М.: 2000.-410 с.
12. Князева В. В. Уроки шахмат в школе: Первый год обучения.- Ташкент. -Укитувчи,1992.-208 с.
13. Касымджанов Р. Волшебный мир шахмат.-Т.: InfoCOM.UZ, 2008.-214 с.

14. Махмудов А.Х., Якубов Ж.Н. Ўқувчиларда компетентликни шахматни ўргатиш орқали ривожлантириш дидактикаси. Мактаб ва хаёт.- Тошкент, 2019. -№ 6 . - 16-18. Б.

15. Махмудов А.Х., Камилова А.Б. Сборник упражнений и задач по шахматам.-Т.: Издат. «Нодирабегим».-2020.-С.60.

16. Махмудов А.Х., Джураев Р.Х., Фефелов В.С. Диагностика способностей к обучению шахматам учащихся начальных классов. Методические рекомендации.- Т.: Издат. «Нодирабегим».-2020. - С.40.

17. Михайлова Ю. В. Интеллектуальное развитие дошкольников посредством обучения игре в шахматы // Молодой ученый. – 2015. – №22.4. – С. 43-48.

18. Мухитдинов М. Мемориалы Азмиiddина Ходжаева, Ташкент, - 1980.-220 с.

19. Мухитдинов М. Династия Агзамовых, Ташкент, 1984

20. Мухитдинов М. От суриб, фил ўйнатиб.- Т.: “Ўзбекистон” нашриёти, 1982.

21. Мухитдинов М. Катакларда яширинган олам. - Т.: Ўзбекистон, 1976.

22. Окунев Я. Комбинаторные задачи на шахматной доске. / М. –Л., ОНТИ, 1938.

23. Полгар, Жужа 24 соатда шахмат ўрганиш./ таржима.- Тошкент, 2015.-344 С.

24. Прудникова Е.А., Волкова Е.И. Шахматы в школе. Методические рекомендации. Первый год обучения: учеб. пособие для общеобразовательных организации / Е.А. Прудникова, Е.И. Волкова.- М.: Просвещение, 2017.-87 с.-ISBN 978-5-09-047912-7/

25. Г. Сала, А. Горини, Г. Праветтони Умение решать математические задачи и шахматы: экспериментальное исследование на младших школьниках. SAGE Open, июль-сентябрь (2015), стр. 1-9

26. Сухин, Игорь Шахматы в начальной школе: задачник \ Игорь Сухин.- Москва: Издательство АСТ: Кладезь, 2019.- 320 с.- (Шахматная школа).

27. Трофимова А.С. Учебник юного шахматиста / А.С. Трофимова.- Ростов н / Д.: Феникс, 2013. - Изд. 3-е. - 155с.
28. Уманская Э.Э. Шахматы в школе. Первый год обучения: учеб. пособ. для общеобр. Орган. 2-изд. - М.: Просвещение, 2018.- 175 с.
29. Хайлаев М. Шахмат сабоклари.- Ташкент, 2016.- 112 С.
30. Шахматы –школе_/ Сост. Б.С. Гершуский, А.Н. Костьев; Под ред. Б.С. Гершуский, А.Н. Крогиуса, В.С. Хелемендика.- М.: Педагогика, 1991.-336 с.
31. R. Aciego, L. Garcia, M.Betancort Польза шахмат для интеллектуального и социально-эмоционального обогащения у школьников. Испанский журнал психологии, 15 (2012), с.551-559
32. A. Nicotera, D. Stuit Литературный обзор шахматистики. Базисные исследования политики, Денвер, Колорадо (2014)

MUNDARIJA

KIRISH	3
1-dars. Shaxmat taxtasi bilan tanishish	7
2-dars. Shaxmat donalari va ularning boshlang'ich joylashuvi	14
3-dars. Rux	18
4-dars. Rux bilan o'yin amaliyoti	21
5-dars. Fil	22
6-dars. Fil bilan o'yin amaliyoti	25
7-dars. Farzin	26
8-dars. Farzin bilan o'yin amaliyoti	28
9-dars. Piyoda	29
10-dars. Piyoda bilan o'yin amaliyoti	32
11-dars. Kesib olish	33
12-dars. Ot	36
13-dars. Ot bilan o'yin amaliyoti	39
14-dars. Shoh	40
15-dars. Shoh bilan o'yin amaliyoti	43
16-dars. Rokirovka	44
17-dars. Shohga hujum (Kisht)	47
18-dars. Shohni himoyalash usullari	50
19-dars. Mot	51
20-dars. Mot bilan o'yin amaliyoti	54
21-dars. Durrang	55
22-dars. Pot – durrang turi	58
23-dars. Shaxmat notatsiyasi	61
24-dars. Hujum va himoya	64
25-dars. Hujum va himoya amaliyoti	66
26-dars. Debyut. O'yinning boshlanish qismi	67
27-dars. O'yinning boshlanishida sipohlarni rivojlantirish	70
28-dars. O'yinning boshlanishida uchraydigan xatolar	71
29-dars. Endshpil. O'yinning tugash qismi	73
30-dars. Bir yurishda mot	75
31-dars. Yolg'iz shohni ikkita rux bilan mot qilish	76
32-dars. Yolg'iz shohni farzin va shoh bilan mot qilish	78
33-dars. Mittelshpil. O'yinning o'rta qismi	79
34-dars. Ayrim taktik usullar	82
Mustaqil topshiriqlarning javoblari	83
Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati	90

Abdulxalim Xamidovich Maxmydov,
Javlon Nigmatovich Yakubov,
Alisher Toshtemirovich Axunjanov,
Javohir Nurmurod o'g'li Nurmurodov

SHAXMAT

*Birinchi marotaba o'rganuvchilar
va umumta'lim maktablari uchun*

O'QUV-METODIK QO'LLANMA

(BIRINCHI NASHR)

*Original maket «Ma'rifat va hikmat»
MCHJda tayyorlandi.*

“Nodirabegim” nashriyoti
Nashriyot litsenziyasi AI № 313. 24.11.2017 y.
Bosishga ruxsat etildi: 08.05.2021.
“Times New Roman” garniturası. Qog'oz bichimi: 60x84 ¹/₁₆
Nashriyot bosma tabog'i 5,6. Adadi 200 nusxa.
100129, Toshkent shahri, Shayxontohur tumani,
Navoiy kochasi, 30-uy.

OOO “AKTIV PRINT” bosmaxonasida chop etildi.
Toshkent, Chilonzor 25, Lutfiy 1^A.

