



Ro`ziyev Diyor

Choriyev Barkamol

Jismoniy madaniyat 3-kurs 7-gurux talabasi.

O`qituvchi:Ziyoyev Olim

Ro`ziyevdiyor23@gmail.com

ANATATSIYA: Shaxmat — dunyo miqyosida eng qadimgi va mashhur strategik o'yinlardan biridir. Uning tarixi ming yillar davomida shakllangan, bu o'yinning yuksalishi va rivojlanishi juda ko'p bosqichlarni o'z ichiga oladi. Shaxmatning zamonaviy shakli, asosan, Yevropa va Hindistondan kelib chiqqan va bir qancha ixtirolar va qoidalar asosida shakllangan. Ushbu maqolada shaxmatning tarixiy rivojlanishiga va zamonaviy shaxmatning xususiyatlariga batafsil to'xtalib o'tamiz.

Kalit so'zlar: Shaxmat tarixi,Zamonaviy shaxmat,Strategik o'yin,Shaxmatning evolyutsiyasi,Shaxmat taxtasi,Shaxmat ustalari,Shaxmatning xalqaro rivoji,Shaxmat musobaqalari

Аннотация; Шахмат — это одна из самых древних и популярных стратегических игр в мире. Ее история охватывает несколько тысяч лет, и развитие шахмат прошло через множество этапов. Современная форма шахмат, в основном, возникла в Европе и Индии, и была сформирована на основе различных изобретений и правил. В данной статье рассматривается историческое развитие шахмат и особенности современного шахматного мира.

Ключевые слова; История шахмат,Современные шахматы,Стратегическая игра,Эволюция шахмат,Шахматная доска,Шахматные мастера,Международное развитие шахмат,Шахматные турниры

Anatatsiya : Chess is one of the oldest and most popular strategic games in the world. Its history spans several thousand years, with its development passing through many stages. The modern form of chess primarily originated in Europe and India, shaped by various inventions and rules. This article explores the historical development of chess and the characteristics of modern chess.





Key words: History of chess, Modern chess, Strategic game, Evolution of chess, Chessboard, Chess masters, International chess development, Chess tournaments

Shaxmat tarixi

Shaxmatning kelib chiqishi Hindistonga borib taqaladi. Uning dastlabki shakli "Chaturanga" deb atalgan bo'lib, bu o'yin miloddan avvalgi 6-asrda Hindistonda paydo bo'lgan. Chaturangada to'rt xil harakat qiluvchi birliklar bo'lgan: piyoda, ot, fil, va raja (shah). Bu o'yinni arablar, keyinchalik esa Fors, turk va Evropa xalqlari o'zlariga moslashtirib olganlar.

Shaxmatning rivojlanishida Fors va arablarning katta ta'siri bo'lgan. Xususan, arablar 9-asrda shaxmatni o'zlari tomonidan rivojlantirib, uni Yevropaga olib kelishdi. 15-asrda Yevropada shaxmatning hozirgi ko'rinishi shakllandi, bunda shah va boshqa shaxmat bo'g'inlarining harakati o'zgartirildi. 19-asrda shaxmat o'yinida yangi yulduzlar paydo bo'lib, shaxmat dunyosida katta turnirlar boshlandi.

Zamaonaviy Shaxmat

Zamaonaviy shaxmatning shakllanishi va rivojlanishi asosan 20-asrga to'g'ri keladi. Xususan, 1940-1950-yillarda shaxmatni kompyuterlar yordamida tahlil qilish va yangi strategiyalar ishlab chiqish boshlanadi. Bugungi kunda, shaxmat nafaqat o'yin sifatida, balki o'qitish va o'rganish vositasi sifatida ham juda keng tarqalgan.

Birinchi jahon chempioni: Wilhelm Steinitz (1894-yil) – birinchi shaxmat dunyo chempioni.

XX asrning ikkinchi yarmida: shaxmatda Bobby Fischer, Anatoly Karpov va Garry Kasparov kabi ulkan shaxmat ustalarining ko'rgan zamonlari bo'lgan.

Kompyuterlar va sun'iy intellekt: Bugungi kunda shaxmat kompyuterlar va sun'iy intellekt yordamida tahlil qilinadi. Mashhur kompyuter dasturlari, masalan, "Stockfish" va "AlphaZero", o'yinlar natijalarini oldindan hisoblashda, yangi strategiyalar ishlab chiqishda va o'yinchilarga yordam berishda muhim vosita bo'lib xizmat qiladi.

Shaxmat o'yinlari hozirgi kunda internet orqali xalqaro miqyosda o'tkaziladi, shuningdek, shu kunda "blitz" yoki "rapid" kabi tezkor turlari mashhur bo'lgan.





Shaxmatning asosiy tamoyillari:

Strategiya va taktikalar: Shaxmatda har bir harakat oldindan o‘ylangan va strategik bo‘lishi kerak. O‘yinchilarning maqsadi raqibni matga (shah mat) qo‘yishdir.

Psixologiya: Raqibning harakatlarini taxmin qilish va ularni kutilmagan harakatlar bilan chalg‘itish ham muhim rol o‘ynaydi.

Shaxmat o‘qitilishi: Hozirgi kunda, shaxmat o‘qitilishi va o‘rganilishi an’anaviy usullardan tashqari, kompyuter o‘yinlari va online platformalarda amalga oshiriladi.

Shaxmat va sun'iy intellekt:

Shaxmatning hozirgi zamonaviy davri sun'iy intellekt yordamida juda katta o‘zgarishlar ko‘rdi. **AlphaZero**, **Stockfish** kabi dasturlar shaxmatni yuqori darajada o‘ynash imkoniyatiga ega bo‘lishdi. AlphaZero, sun'iy intellekt yordamida yangi strategiyalarni o‘rganib, shaxmatda insonlarni yengdi.

Shaxmatning sport sifatidagi roli:

Shaxmat, har qancha o‘yin bo‘lsa-da, endi nafaqat zabardast aql va intellektni talab qiladigan o‘yin, balki rasmiy sport turi sifatida ham qabul qilinadi. Shaxmat olimpiadalari va jahon chempionatlari doimiy ravishda o‘tkaziladi, va sportchilarning psixologik holati va aqliy salohiyati sinovdan o‘tkaziladi.

Shaxmatning turli turlari:

Shaxmatning bir nechta turli variantlari mavjud. Masalan:

Blitz shaxmat: har bir o‘yinchi juda qisqa vaqt ichida o‘ynaydi.

Rapid shaxmat: o‘yinchilarga biroz ko‘proq vaqt beriladi.

Bughouse: ikki jamoa o‘rtasidagi shaxmat, har bir jamoada ikki o‘yinchi bor, va yutgan piyodalar raqibga beriladi.

Chess960: o‘yin boshlanishida shaxmatning dastlabki pozitsiyasi tasodifiy ravishda o‘zgartiriladi, bu yangi strategiyalarni yaratishga imkon beradi.





Shaxmat va uning qoidalari

Shaxmatning asosiy qoidalari juda aniq, lekin o'yinning o'zi juda ko'p chuqurlik va imkoniyatlarga ega. Shaxmatda ikki o'yinchi ishtirok etadi va har biri o'z rangidagi birliklar bilan o'ynaydi: oq yoki qora. Har bir o'yinchi o'z shohini himoya qilishga va raqibning shohini "mat" qilishga harakat qiladi.

1. Shaxmatning boshlanishi:

Shaxmat o'yinini boshlash uchun, har bir o'yinchi 16 birlikka ega bo'ladi:

1 **Shah:** o'yinning eng muhim bo'g'ini. Agar shah qo'yilsa va uni himoya qilish mumkin bo'lmasa, o'yin tugaydi.

2 **Fil:** diagonal bo'ylab harakat qiladi.

2 **Ot:** harakat qilishda "L" shaklini hosil qiladi.

2 **Piyoda:** boshlang'ich pozitsiyasidan 2 kvadratga harakat qilish imkoniyatiga ega, lekin keyin faqat 1 kvadratga harakat qiladi. Piyodalar o'yin davomida "yuksalishi" mumkin va boshqa bo'g'inlarga, masalan, malika yoki filga aylanadi.

2 **Ruk:** vertikal va gorizontal yo'nalishlar bo'ylab harakat qiladi.

1 **Malika:** harakat qilishda fil va rukning xususiyatlarini birlashtiradi, ya'ni diagonal, gorizontal va vertikal bo'ylab harakat qilishi mumkin.

2. Shaxmatdagi ba'zi muhim tushunchalar:

Shah: Agar bir o'yinchi raqibning shohini hujumga olgan bo'lsa, u "shah" deb ataladi. Raqib bu holatda shohini himoya qilish uchun muayyan harakatlar qilishi kerak.

Mat: Agar bir o'yinchi raqibning shohini har qanday himoya usuli bilan himoya qilish imkoniyatini yo'qotsa va shohni qochishga majbur qilsa, o'yin "mat" bilan yakunlanadi, ya'ni o'yinning g'olibi aniq bo'ladi.

Pat: Agar bir o'yinchi harakat qilishi mumkin bo'lmagan holatda bo'lsa (ya'ni, uning shohi hujum ostida emas, lekin u boshqa harakat qilish imkoniyatiga ega emas), bu "pat" deb ataladi va o'yinda durang bo'ladi.





Ruxsat etilgan harakatlar: Ba'zi o'yinchilar uchun maxsus harakatlar mavjud. Masalan, "**en passant**" — piyodaning birinchi yurishi ikki kvadratga amalga oshirilganida raqib piyodasi tomonidan uni bir kvadratdan o'tkazib yuborilishi mumkin.

3. O'yindagi turli holatlar:

Shahmat mat: O'yin tugadi, shoh matga qo'yilgan. Bu o'yinchi g'olib deb e'lon qilinadi.

Tavsiya etilgan muddat: Har bir shaxmat o'yini uchun vaqtni belgilash mumkin. Misol uchun, blitz (tezkor) shaxmatda har bir o'yinchiga 3-5 daqiqa vaqt beriladi.

Shahmatning "yuksalishi": Piyoda boshqa yonga yetib borsa, uni malika, fil, ruk yoki otga o'zgartiriShaxmatda strategiya va taktika

Shaxmat o'ynashda yush mumkin. Bu o'yinda kuchli raqib bo'lishni ta'minlaydi.

qori darajadagi strategiya va taktikalar mavjud. Quyidagi ikkita asosiy jihat o'yinni yaxshi o'ynash uchun muhimdir:

1. Taktikalar:

Shaxmatda taktikalar qisqa muddatli maqsadlarni amalga oshirishga qaratilgan. Ba'zi eng mashhur taktikalarga quyidagilar kiradi:

Forking (ko'z bilan tutish): Bir harakatda bir nechta bo'g'inlarga hujum qilish.

Pin (ishlatish): Bir bo'g'in boshqa bir bo'g'inga to'g'ri bog'lanib qolganida, hujum qilingan bo'g'in himoyasiz bo'ladi.

Foydalangan adabiyodlar:

1. Qodirov T. - "Bolalar psixologiyasi"
2. Mirzayeva Z. - "Maktabgacha ta'limda bolalar rivojlanishi"
3. Abdurahmonova N. - "Maktabgacha yoshdagi bolalarda psixik rivojlanish"

