

**Батыс Қазақстан облысы білім басқармасының
білім беруді дамыту орталығы**

Шах!Мат!

(авторлық бағдарламасы
1-11 сыныптарға арналған)

Орал қаласы – 2020 жыл

**Батыс Қазақстан облысы білім басқармасының
білім беруді дамыту орталығының сараптама кеңесінде қаралып,
облыс педагогтарына таратуға ұсынылды.**

Хаттама №1 27.01. 2020 жыл

Құрастырған: Г.С.Бекешева.,

БҚО Тасқала ауданы Достық ЖОББМ-нің дене шынықтыру
пән мұғалімі:

Рецензенттер: Куанов А. Ж.,

БҚО ББ білім беруді дамыту орталығының
дене шынықтыру пәнінің әдіскері

Дюсенгалиев С.С.

Тасқала ауданының білім бөлімінің
дене шынықтыру пәнінің әдіскері

Бұл бағдарлама балалардың көп санына шахмат ойнау және одан рахат алу мүмкіндігін береді, сәйкесінше елде шахматпен шұғылдану базасы ұлғаяды, ол өз кезегінде ойынның жалпы деңгейінің жоғарылауына әкеледі.

Бағдарламаның басым мақсаты дарынды ойыншыларды анықтау. Негізгі мақсатым: шахмат сабағы арқылы шығармашыл, дарынды жеке тұлға жетілдіруге жағдай жасау.

Мазмұны

1. Түсінік хат -----	4
2. Бағдарлама -----	5
3. «Шах!Мат!» үйірмесінің күнтізбелік – тақырыптық сабақтар жоспары -----	8
4. Сабақтар -----	9
5. Этюдтер	
6. Қолданылған әдебиеттер	

Түсінік хат

Шахмат ойынын тақта үстіндегі соғыс деуге болады. Оның кәдімгі соғыстан айырмашылығы-бұл соғыстың командирлері ойнаушы да, ал оның солдаттары тақта үстіндегі фигуралар. Ойнаушылардың біреуінің фигуралары - ақ, екіншісінікі - қара. Фигуралар өздерінің тұрған орындарына қарай әр түрлі қызмет атқарады.

Шахмат ойыны тұңғыш рет Индияда шыққан. Бірақ оның қай кезде шыққаны туралы нақты дерек жоқ. Дегенмен араб, иран, үнді жазушылары мен тарихшыларының шығармаларынан бұл жөніндегі мәліметтер көп кездеседі. Олардың барлығында да шахмат ойыны қалыптасқан, өмірге сіңісті ойын ретінде көрінеді.

Біздің заманымызға жеткен шахмат ойының терминалогиясын (атауларын) алып қарасақ, ол түгелдей дерлік иран тілінен алынғаны байқалады. Мәселен, «шах-мат» деген сөздің өзі екі түбірден құрылады. Шах-король (падишах), мат –өлді деген ұғым береді. Сонда бұл ойын қазақша «патша өлді» деп аталмақ екен. Бірақ әр ел шахмат ойынының тарау, даму эволюциясына байланысты өзіндік атауларды да қосып отырған. Мәселен, шахмат ойынында піл (слон) деген фигура бар. Бұл фигураның қазіргі кездегі формасында пілге еш ұқсастығы жоқ. Дегенмен, біз ол терминалогияны өзгертпейміз. Оның себебі бұл фигура бір кезде шынында да піл формалас болған. Бара келе оны жасау, тақта үстінде пайдалану онша тиімді болмағандықтан, оның сырт формасы ғана өзгерген. Енді осы «піл» деген қазақ сөзінің тарихына сөз жіберсек, ол парсының «phil» деген сөзінен келіп шыққан. Пілді, мәселен, латынша «alphies» немесе «alfinus», испанша «alfil» дейді. Бұл сөздердің осыншама ұқсас болуының себебі бастапқы негізінің бірлігінен. Бірақ, бұл елдерге «піл» деген сөз парсы тілінен емес, араб тілінен ауысқан. Оны сөз алдындағы «al» (арап тіліндегі граматикалық қосымша) қосымшасы дәлелдеп тұр. Сол сияқты шахмат ойынындағы батыл фигура ферзь (уәзір) иранның «frazin» деген сөзінен шыққаны айқын.

Шахмат ойынының тұңғыш аты - чатуранга. Бұл үнді тілінде төрт мүше деген ұғым береді. Төрт мүше – төрт мүшелі әскер деген сөз. Бұған сол кездегі соғыс арбасы, піл, атты әскер, жаяу әскер кіретін болған. Чатуранга сөзінен барып арабтың чатрандж сөзі келіп шыққан. Қазақ тілінде кездесетін шатраш сөзінің тарихы да осы болуы айдан анық.

Бағдарлама 6-17 жас аралығындағы балаларға арналған.

Бағдарламаның тиімділігі – уақыт талабымен сәйкес. Жеке тұлғаны жетілдіру қиын мәселе болғандықтан, шахматты үйретудің құрылымы мен мазмұны мақсатқа бағытталған мінез қалыптастыруға тәрбиелейді. Сабақтан тыс білім беру жүйесінде шахматты үйрету жүйесі оқушылардың жеке

қабілеттіліктерін айқындап, жетілдіре отырып оның тұлға ретінде жалпы жетілуі мен тәрбиесіне бағытталады

Бағдарламаның ерекшелігі балаға даралап білім беруге бағытталғандығында. Ол бағдарламаға енгізілген және екі негізгі бағыт алады. Алдымен әр шахмат ойнаушының тұлғалық ерекшеліктерін ескере отырып тәрбиелеуде, екіншіден әр тәрбиеленушінің өмірге көзқарасы, жағдаяттарды шеше білуі есепке алынады. Баланың жеке қасиеттерін табиғи, физикалық және психологиялық қасиеттерін білуді талап етеді.

Бағдарламаның жаңалығы мұғалімнің сабақтарда қолданатын балалардың жеке және жалпы логикалық ерекшеліктерін жетілдіретін дидактикалық материалдарын (карточкалар, шахматтық этюдтар және тапсырмалар) әзірлеуінде, зерттеу әдісін қолдануында (шахматтың шығу тарихы туралы рефераттар мен баяндамалар жазуында), мектептің материалдық жағдайын ескере отырып оқу-тақырыптық жоспарын құруда.

Бағдарламаның мақсаты: Шахмат сабағы арқылы шығармашыл, дарынды жеке тұлға жетілдіруге жағдай жасау.

Бағдарламаның міндеттері:

Білім беру:

- Шахматтың шығу тарихымен таныстыру;
- Ойын ережелерін үйрету;
- Оқушыларға шахмат ойыны туралы теориялық білім беру, сайыстар өткізу ережелерімен таныстыру.

Жетілдіру:

- Тұлғаның логикалық ойлауын, есте сақтауын, орнықтылығын жаңа басқа да жағымды қасиеттерін жетілдіру;
- Төзімділігін, өз-өзіне және қарсыласына сынмен қарауын;
- Логикалық ойлау әлемі мен бейнелеп ойлаудың сұлулығын бойлатып, қоршаған орта туралы елесін кеңейту;

Тәрбиелік:

- Айналасына ұқыптылықпен қарау, жеке қасиеттерін жетілдіруге ұмтылдыру;
- Өзін тәртіпке салуға тәрбиелеу;

Бұл бағдарламаны игеру барысында оқушылардың пәнді игеруімен қатар ұжымда жұмыстана білуі қалыптасады.

Оқушылардың пәндік құзырлығы:

1. Техникалық, оқушылардың

- Жаттығу ойындарында, мектепішілік, аудандық шахмат сайыстарына қатысуында;
- Ойын барысында шахматтық есептер мен этюдтарды шешу барысында қалыптасатын іс-әрекеттері.

2. Интеллектуалдық, оқушылардың

- Ойынға сараптама жасауымен;
- Арнайы әдебиеттерді оқуымен;
- Үздік ойыншылардың ойындарын қарап талдауымен қалыптасатын іс-әрекеттері.

**«Шах!Мат!» үйірмесінің
күнтізбелік-тақырыптық сабақтар жоспары
34 сағат, аптасына 1 сағат**

Мақсаты:

Оқушылар арасында шахмат ойынын насихаттау.

Міндеті:

1. Оқушыларға шахмат ойынын үйрету;
2. Шахмат ойыны арқылы оқушылардың ойлау қабілеттерін дамыту;
3. Шахмат ойыны адамның творчестволық іздемпаздығын, қиялын оятады, логикалық ойлауға төселдіреді, ой еңбегіне баулиды.

№	Сабақ тақырыбы	сағат саны	мерзімі	қосымша материал
1	Шахмат ойынының тарихы	1		Әдеп әліппесі
2	Шахмат тақтасы және нотация	1		
3	Шахмат ойынының мақсаты	1		
4	Шахмат фигуралары мен пешкілері	1		
5	Король (падишах) фигурасының жүрісі	1		
6	Ферзь (уазір) фигурасының жүрісі	1		
7	Ат фигурасының жүрісі	1		
8	Пешкі фигураларының жүрістері	1		
9	Рокировка жасау	1		
10	Шах туралы	1		
11	Пат туралы	1		
12	Мат туралы	1		
13	Фигуралар мен пешкілердің бағасы, күші туралы	1		
14	Шахмат фигуралары мен пешкілердің өзара байланысы	1		
15	Шахмат партияларын жазу	1		
16	Жол қуалап жазу	1		
17	Шахмат ойынының барысы	1		
18	Шахмат ойынының негіздері	1		
19	Шахмат ойынының стратегиясы мен тактикасы	1		
20	Фигуралар мен пешкілерді орталық алаңда топтастырып ойнау және орталық алаң үшін күрес	1		
21	Фигураларды орналастырудағы кейбір ерекшеліктер	1		
22	Шахмат партиясын қалай бастау керек?	1		

23	Дебюттің принциптері мен міндеттері	1		
24	Орталық шаршылардың дебюттегі ролі	1		
25	Пешкілер мен артық жүрістер жасау-пайдасыз	1		
26	Дебюттегі ширақ қимылдар	1		
27	Қысқа партиялар	1		
28	Қысқа партиялар	1		
29	Шахмат ойынындағы есептер және этюдтер	1		
30	Ойын шеберлерінің дебют қателіктері	1		
31	Ойын шеберлерінің дебют қателіктері	1		
32	Шахмат ойынындағы есептер және этюдтер	1		
33	Шахмат ойынындағы есептер және этюдтер	1		
34	Шахмат ойынындағы есептер және этюдтер	1		

№1 сабақ

Тақырыбы: Шахмат ойынының тарихы

Шахмат ойынының шығуы туралы көптеген аңыздар бар. Соның ішіндегі ең қызықтысын шығыстың ұлы ақындарының бірі Әбілқасым Фердаусидің «Шахнама» атты ұлы шығармасынан кездестіреміз. Ол «Гав және Талханд туралы аңыз» деп аталады. Бұл аңыз бойынша Индияда хан семьясында Гав және Талханд атты егіз ұл туады. Олар ержетіп, ес білгенше тату-тәтті өмір сүріп, мұң-шерсіз күндер өткізеді. Күндердің күнінде олар ержетіп, жігіт болғанда, қайсысының таққа отыруы жөнінде екеуінің арасында үлкен талас туады. Ханзадалардың анасы екі ұлын да жақсы көргендіктен, тақты кімге ұсынарын білмей дал болады. Ел басшылары жиналып, кеңес құрады. Бірақ, олар жақ-жақ болып дауласып, ешбір келісімге келе алмайды.

Ағалық жолды қайсысы алары жөнінде болған қызу, әрі нәтижесіз даудан кейін екі ханзада да әскер жинап, соғысқа дайындалады. Екі қол әскер ту тіккен жердің аралығынан үлкен ор қазылып, ұзамай қырғын соғыс та басталады. Соғыста Талханд жағы үлкен жеңіліске ұшырайды. Гав бауырын аяп аман жібергенімен, Талханд жеңілгенін мойындағысы келмей, қайта қол жинайды. Сөйтіп, ол біраз уақыт өткен соң Гавты шайқасқа қайта шақырады. Гав өзінің туысына бейбіт жолды екінші рет ұсынады. Талханд көнбейді. Осыдан кейін екі жақ та соғысқа екінші рет қызу дайындала бастайды.

Ағайынды ханзадалар бұл жолы әскерлерін теңіз жағасына жинайды да, майдан болатын алаңды жан-жағынан қоршап үлкен ор қаздырып (ешкім қашып құтылмас үшін), ішін суға толтырады. Сонда майдан болатын жердің жан-жағы түгел сумен қоршалып, ортада соғыс алаңы және екі жақтың әскері ғана қалады.

Ұзамай-ақ көп күндік кескілескен қан төгіс болады. Бұл соғыста да Талханд жағы жеңіліске ұшырайды. Талханд көп күнгі ұрысты піл үстінде өткізгендіктен, әбден шаршап қалжырайды. Оған қосымша манайдағы жақтастарының қырылғанын көріп, өзінің жеңілетініне көзі жеткен соң қатты күйінішке түседі. Ол соғыс аяқталуға таяу қалғанда, ашу-ыза қапалықтан өліп кетеді. Гав туысқанының өлгенін оның қолындағы тудың құлағанынан біледі. Бірақ, не болса да оны өлтірмеске бел байлаған Гав, бұл өлімге қатты қайғырады. Өлтіруші адамның салған жарасын іздеп, кінәліні жазаламақ болады. Бірақ ханзаданың денесінен ешбір жараның ізін таба алмайды.

Соғыс аяқталған соң анасы Талхандтың өлгенін есітеді. Ол Гавқа: «бауырыңды өлімге қалай қидың» деп аналық айып тағады. Гав соғыс кезінде Талхандқа ешкімнің де қару көтермегенін және оның ешбір жарасыз өлгенін ескертеді. Анасы мұндай құр сөзге сенбей, соғыстың қалай өткендігін көзбен көргендей баяндап беруін өтінеді. Сонда Гав ел ішіндегі дана-ақылгөй адамдардың бәрін патша сарайына жинап, олардан көмек сұрайды. Ол жиналғандарға қазылған ор, су, әскер қатары, болған соғыс, ханзада өлімі туралы толық баяндап береді.

Ақылгөй адамдар үш күн ойланып, үш күн толғанады. Төртінші күн дегенде болған соғысты бейнелейтін бір ойын ойлап шығарады. Ол осы күнгі шахмат ойынының арғы түрі екен. Алдымен майдан алаңын бейнелейтін тақта жасалады. Оны өзара тең 100 шаршыға бөледі (бұл күндері 64 шаршы). Тақтаның екі жақ бетіне қару-жарақтары бар екі қатар әскерді бейнелейтін ағаш фигуралар тігеді. Олар қарама-қарсы түске боялып қойылады. Шахтар (патша) әскер қатарының орта шенінде, оның қасына шахтың оң қолы – уәзір (ферзь) тігіледі. Шахтың екі жағына екі піл, пілдердің жанына түйе мінген екі жауынгер (бұл фигура қазір жоқ), оның қатарына екі атты жауынгер тігіледі. Тақтаның екі жақ шеті шаршыларынан аузынан қанды көбік бұрқыраған екі рух (қазіргі ладья, тағдыр жаршысы – жаналғыш) қойылады. Жаяу әскер (қазіргі пешкілер) осы фигуралардың алды, артында орналастырады. Олар көмекшілік роль атқарады. Егер ойын барысында жаяу әскердің бірі жау қатарын жарып бұзып өтіп, шайқас алаңының қарсы жақ шетіне (жау тылына) өтсе, шахтың уәзіріне айналатын болған. Уәзір шахтан озбай қатар жүреді. Пілдер мен түйелер ілгері үш шаршыға дейін, аттар екі шаршы ілгері, бір шаршы оңға немесе солға жүретін болған. Бірақ бұл фигуралардың қай-қайсысы болсын рухқа (тағдыр жаршысы) қарсы жүре алмайды екен. Ойын барысында фигуралардың қай-қайсысы болса да қасы жақтың шахына (короліне) жүріс тәртібімен таянғанда: «Шах! (сақтаныңыз)»- деп дауыстайды. Король бұл дауыстан кейін шах болмайтын қауіпсіз шаршыға тез ауысады. Оның себебі бұл фигуралардың шахты өлтіруге правосы болмаған. Заманындағы дәстүр, салт бойынша қарапайым адамдар ханзадаларға қару көтере алмайтын болған. Сондай-ақ екі ханзаданың ағайынды болуы себепті, олардың бірін-бірі өлтіруі де қылмыс есептелген. Ақылгөйлер майдан алаңы мен әскер құрамын ағаштан жасап дайындағаннан кейін, Талханд ханзаданың өлімін осы тақта арқылы көрсету үшін соғысты бейнелейтін ойын ұйымдастырған. Фигуралар кезекпе-кезек жүргізілген. Бір кезде Талханд жағы жеңіле бастаған. Талханд шахтың жолын Гавтың рух, ат, ферзь (уәзір), піл және бір жаяу әскер фигуралары кес-кестеп, қоршап алады.

Шахқа барар жер, басар тау қалмаған соң ол жақтастарынан көмек іздеп, соңғы әрекетін жасап көреді. Бірақ ешбір көмек келмейді. Алды жау, арты ор болған соң Гав жағының тағдыр жаршысы рухтың жазуы бойынша ол дүние салған, яғни шах мат болған.

Сонда тақта үстіндегі соғысты және өзінің баласы Талхандтың өлімін осылайша көзімен көрген ана қалған өз өмірін азалы жағдайда өткізген екен дейді. Сол бір кездердегі өмірдің бір көрінісі ретінде осы күнгі чатуранга (шахмат) қалыпты делінеді, «Шахнама» шығармасында.

№2 сабақ

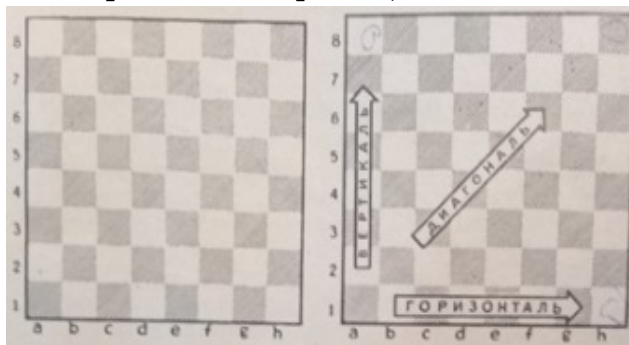
Тақырыбы: Шахмат тақтасы және нотация

Шахмат ойынының арнаулы тақтасы бар. Ол өзара тең 64 шаршының қақ жартысы, яғни 32-сі ақ түске, 32-сі қара түске боялған. Бұл ол шаршылардың шекараларын ажырату үшін керек. Теңізде жүзушіге, географқа, соғыс командиріне барар жолды, әрбір пунктті, яғни, бір сөзбен айтқанда, картаны білу қандай қажет болса, шахмат тақтасы үстінде өтетін кішкентай соғыстың командиріне де (ойыншыға) сондай карта қажет-ақ. Міне, сондай шахмат картасын нотация деп атайды.

Шахмат ойнауды үйрену үшін алдымен тақтаны дұрыс қоя білу керек. Дұрыс қойылған тақтаның сол жақ шеткі шаршысы қара түсті, оң қол жақ шеткі шаршысы ақ түсті болады. Бұлай болмаған жағдайда тақта теріс тұрған болып есептеледі (№ 1 диаграмманы қараңыз).

Сіз көріп отырған сурет шахмат тақтасы. Оның осылайша қағазға түскен суретін диаграмма дейді. Тақта ішіндегі кішкентай шаршыларды шахмат тілінде пункт деп атайды. Шаршылар белгілі тәртіппен тіке, қиғаш және көлденең орналасқан. Шаршылардың қатар түзеген бағыттарын орысша вертикаль, диагональ, горизонталь дейді. №2 диаграмманы қараңыз. Біз бұдан былай осы атауларды пайдаланамыз. Шаршының вертикаль қатарлары, латынның a, b, c, d, e, f, g, h әріптерімен белгіленеді де, a, бэ, цэ, дэ, e, еф, жэ, аш деп оқылады, ал горизонтальдары 1-ден 8-ге дейінгі цифрлармен белгіленеді. Бұл шахмат нотациясы. Нотация шахмат тақтасының пунктерін белгілеуге, сол арқылы ойналған ойындарды қағазға жазуға қажет. Мәселен, шаршылардың көлденең жатқан алғашқы қатарын бірінші горизонталь, екінші қатарын екінші горизонталь тағы да сондай тіке жатқан бірінші қатарды – a вертикалы, екіншісін b вертикалы т.с.с. деп атайды.

Вертикаль және горизонталь шаршылардың қатары өзара қиылысып жатыр. Бұлардың қиылысқан пунктін жазу үшін алдымен вертикальдың әрпі, содан кейін горизонтальдың цифры жазылады. Мәселен, а1, в2, с3, т.с.с. Ал аталғанда а1 пункті,..., а8 пункті т.с.с. атала береді. (№3 диаграмманы қараңыз).



№3 сабақ

Тақырыбы: Шахмат ойынының мақсаты

Шахмат партиясы әрқашан да соғысушы екі жақтың айқасын елететеді. Оның негізгі мақсаты - қарсы жақтың короліне мат қою. Бұл айқас «әскерлік қызмет» атқаратын шахмат фигуралары арқылы арнаулы тақта үстінде өтеді. Ойын бір жақ жеңілгенде, яғни оның королі мат алғанда немесе екі жақ бірін-бірі жеңе алмайтын болғанда ғана аяқталуы мүмкін. Мұндай жағдайда ойын аяғында тек қана жеке корольдер немесе күші тең шағын фигуралар қалады. Екі жаққа да жеңіске жету мүмкін болмаса, тең ойын деп бағаланады. Қарсы жақтың королінің мат болуы оның барар жері қалмай, шабуылшы фигуралардың соққысына ұшырауы болып саналады. Король басқа фигуралар сияқты желінбейді. Сондықтан да шабуылшы фигураның оған қауіп төндіруге ғана правосы бар. Бір фигура тарапынан корольге қауіп төнген жағдайда оған шах жарияланған болып есептеледі. Мұндай жағдайда король қауіп төнген шаршыдан келесі бос шаршыға көшуі немесе өзінің қарауындағы фигуралардың көмегімен қорғануы керек, мүмкін болса қауіп төндіруші фигураны жеуі керек. Егер қауіп төндіруші фигуралар корольдің қорғаныс мүмкіндігін бірден жоятын жүріс жасаса, онда король мат болады. Корольге барлық фигуралардың мат қоюға шамасы жетеді. Алайда екі король бір-біріне шах не мат қоя алмайды.

№4 сабақ

Тақырыбы: Шахмат фигуралары мен пешкілері

Шахмат ойынында барлығы 16 фигура, 16 пешкі болады. Олардың қақ жартысы ақ түске, жартысы қара түске боялған. Бұлай болмаса екі жақ ойыншының «әскерін» ажыратуға болмас еді. Ойынды заңды түрде қарама-қарсы отырып екі ойыншы ойнайды. Бұларды шахмат тілінде «қарсыластар» немесе «партнерлер» деп, олардың ойнаған әрбір ойынын партия деп атайды. Ақ түсті фигуралары бар ойыншыны бұдан былай қысқаша ақ жағы, қара түсті фигуралары бар ойыншыны қара жағы деп атаймыз. Сондықтан да ойын процесінде «ақпен ойнаушылар былай жүрді», «қарамен ойнаушылар қателесті» деп жатудың орнына «ақ жағы былай жүрді», «қара жағы қателесті» деп сөйленсе оған танданбау керек.

Екі ойыншының әрқайсысында бір-бірден король (падишах), бір-бірден ферзь (уәзір), екі-екіден піл, екі-екіден ат, екі-екіден ладья, сегіз-сегізден пешкі (жаяу әскер) болады. Бұл шахмат фигуралары мен пешкілерінің қағазға түскендегі суреті мен жазылуы мына төмендегіше белгіленеді:

Таңбалауы	Жазылуы
Король	Кр
Ферзь	Ф
Ладья	Л
Ат	К «конь» деген сөзден алынған. С «слон» деген сөзден алынған. Пешкі жазылмайды. Оның орнына пешкі тұрған шаршының аты жазылады.
Піл	
Пешкі	

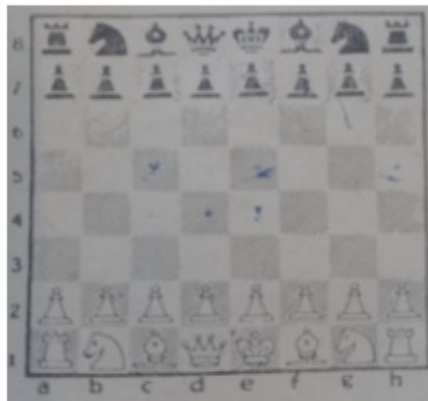
К «конь» деген сөзден алынған. С «слон» деген сөзден алынған. Пешкі жазылмайды. Оның орнына пешкі тұрған шаршының аты жазылады.

Екі жақ ойыншының фигуралары ойын басталар алдында шахмат тақтасына симметрия құрай қарама-қарсы орналасады. Бұл олардың «соғысқа» кірер алдындағы тәртібі (№4 диаграмманы қараңыз).

Диаграммада көрсетілгендей ақ жағының фигуралар тобы (офицерлер) бірінші қатарда, қара жағынікі сегізінші қатарда тұр. Екі жақ фигураларының бір-бірден солдаты (пешкілері) бар. Олар екінші және жетінші горизонтальдарда сап түзеп тұр. Қарама-қарсы екі «лагерьдің» әрқайсысының оң және сол қанаттары (фланглері) бар.

Ақ жағының оң қанатының және оған қарсы жақтың сол қанатының барлық фигуралары пешкілер мен король қанаты деп, ал ақ жағының сол жақ қанатының және қарсы жақтың оң қанатының барлық фигуралары, пешкілерімен қосылып, ферзь қанаты деп аталады. Сол сияқты жеке фигуралар ферзь қанатының аты, король қанатының пілі деп атала береді. Шахмат фигураларын тақтаға дұрыс тігу үшін алдымен король мен ферзінің тұратын орындарын анықтап алу керек. Жоғарыдағы диаграммада көрсетілгендей корольдер мен ферзілер біріне-бірі қарама-қарсы позицияда тұрады. Олардың орнын ауыстырып алмас үшін әрдайым ақ түсті ферзіні ортадағы ақ шаршыға, қара түсті ферзіні ортадағы қара шаршыға қою керек. «Ферзь өз түсін сүйеді» делінген, ерте заманнан бері келе жатқан ережеде. Мұны мұқият есте ұстау қажет.

Ойын басында бұл фигуралардың орнын ауыстырып қою, мәселен, корольді қарсы жақтың ферзісіне туралап немесе кеісінше т.с.с. қойса, ойынның шарты бұзылады.



№5 сабақ

Тақырыбы: Король (падишах) фигурасының жүрісі

Король (падишах). Король шахмат ойынындағы ең маңызды және ең әлсіз фигура. Оның маңызды болу себебі тақтадағы айқас тек қана осы фигура үшін өтеді. Ал қалған барлық фигуралар осы корольді қорғап, қоршап, қарсы жаққа шабуыл жасап ажал ауызында жүретін қосалқылық қана роль атқарады. Ойынның қай кезеңінде король мат болса да, ойын шорт тоқтатылуы керек. Себебі шахмат ойынының

мақсаты жоғарыда айтқанымыздай осы корольге мат қоюға ғана құрылған.

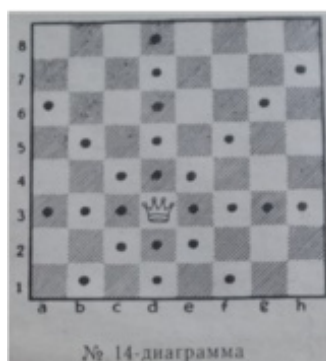


Корольдердің әлсіз фигура екендігіне дәлел – басқа фигуралардың көмегінсіз олар өз бетінше ештеңе бітіре алмайды. Жеке баста дәрменсіздігі соншалық, екі король біріне-бірі мат беру түгіл шах та жариялай алмайды. Король тақта үстінде кез келген бағытта бір шаршыға ғана жүре алады. Сонымен қатар жүріс жасауға болатын бір шаршыдағы қорғансыз фигураларды жей алады. (диаграмма №5)

№6 сабақ

Тақырыбы: Ферзь (уәзір) фигурасының жүрісі

Ферзь (уәзір). Ферзь, корольдің оң қолы, тақтада корольдің қасына тігіледі. Ол шабуылда аса қауіпті, қорғаныста аса бағалы, әрі жылдам, әрі тегеурінді фигура. Шахмат шабуылдарының көбінде ферзілер шешуші роль атқарады. Мына диаграммаларды қараныз Ферзь d4 шаршысында қара түсті шаршыда тұр. Маңайындағы нүктелер оның жүре алатын орындарын көрсетеді. Қара шаршыда тұрғандықтан бұл ферзь қара піл тәріздес жүре алады. Ал диаграммада ферзь d3 шаршысында тұр. Мұнда ақ шаршыда тұрғандықтан ол енді ақ піл тәріздес, тек қана ақ диагональмен жүреді. Бұдан шығатын қорытынды: ферзь қай түсті шаршыда тұрғанына қарай сол шаршыдан жүретін піл тәрізді де жүре алады екен. Диаграммада ферзь a5 шаршысында тұрып d5- тегі корольге шах жариялап тұр.

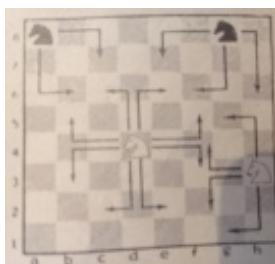


№7 сабақ

Тақырыбы: Ат фигурасының жүрісі

Ат. Ойындағы ең жүрісі күрделі фигура – ат. Бірақ оның жүрісі де белгілі бір заңдылыққа бағынған. Зейін қойып қараған адам оны тез ұғып алады. Ат өзінің табиғатында секіре алатын жылдам жануар. Сондықтан болуы керек шахмат ойынындағы ат та басқа фигуралардан ерекше секіріп жүреді. Ол жолында тұрған кез келген фигураның (қай түсті болсын бәрі бір) үстінен секіріп алады. Бұл үшін оның тек қана түсетін жері бос болса болғаны. Аттың жүрісін үйрену үшін бір заңдылықты үйрену керек. Ат өзі тұрған орнын санамағанда екі шаршы ілгері, бір шаршы не оңға не солға жүреді. Диаграмманы қараңыз.

Шахмат тақтасында төрт аттын суреті бар. Олар тұрған шаршыдан тартылған тік бұрышты жебелер стрелкалар сол аттардың көрсетеді. Байқасаңыз, тік бұрышты жебелер кәдімгі Г әрпі тәріздес. Тек қана олардың көпшілігі теріс, көлденең қиғаш түскен. Бұл сол жүрістердің түпкі негіздері бір екендігін дәлелдейді. Аттын бірден екі –үш фигураға түсуін немесе корольге шах беріп тұрып, екінші бір маңызды фигураға шабуыл жасауын вилка дейді. Вилка:-айыр , шанышқы- қос соққының ұғымын береді.



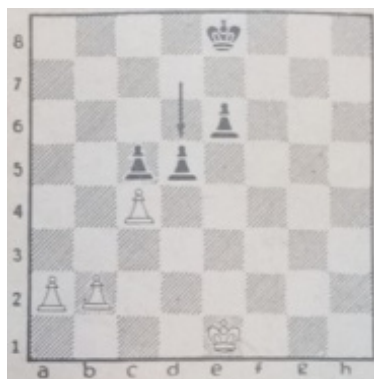
№8 сабақ

Тақырыбы: Пешкі фигурасының жүрісі

Пешкі –ш ахмат ойынындағы ең әлсіз тұлға.Ол тұрған орнынан ілгері қарай бір ғана шаршыға жүре алады.

Егер фигуралар алғашқы тұрған орнынан бастап, ойынның аяғына дейін түрлі бағытта жүре алатын болса, пешкі алғашқы орнында тұрып ойыншының еркіне қарай бірден екі шаршыға ғана жүре алады.Кейін жүру – шегініс пешкілерде болмайды.Пешкінің ағы бір ерекшелігі – ол басқа фигуралар сияқты жүру тәртібі қалай болса, сондай тәртіппен жемейді.Тек қана вертикаль бойымен жүріп, қарсы жақтың фигураларын қиғаш келгенде ғана жей алады.Жегенде басқа фигуралар сияқты жеген тасының орнына өзі көшеді.Егер ойын процесінде пешкілер жай жүру, немесе жеу арқылы қарсы жақтың соңғы горизонталіне жететін болса, ол «биге» шыққанмен бірдей, үлкен дәрежеге ие болады.Ойыншының еркіне қарай мұндай пешкі корольден басқа кез-келген фигура бола алады.Ойыншылар көбіне ең күшті фигура ферзь болғандықтан ферзі алады.Пешкілері соңғы горизонтальға жеткен ойыншылар өздерінің қалауынша ферзь, ладья, ат және пілді (оларды тақтада бар жоғы бәрібір) бірінің үстіне бірін ала береді.Сондықтан да ойын процесінде бір ойыншының екі, үш ферзісі де болуы мүмкін.Жоғарғы мысалды қарайық.№19 диаграммада соңғы жүріс қара жағыныкі болғандықтан ойыншы d7-дегі пешкісін екі аттап d5-ке әкеп қойды.Енді ақ жағының c4-те тұрған пешкісін d5 пешкісін қиғаш бағытта жеуге праволы.Өзінің кезекті жүрісінде қара жағының e6-дағы пешкісі де d5-ке жеп түскен пешкіні ала алады.Пешкілер орнынан жүріп кеткен жағдайда бірден екі шаршы жүре алмайды.Қарсы жақтың пешкісі немесе фигурасы қиғаш бағыттағы көрші шаршыға келмейінше, сол сияқты кері бағытта да пешкілер жей алмайды.

Қарсы түстес пешкілердің вертикаль бойынша бірімен-бірі байланысып тіркес келетін болса, оларды пешкілер тізбегі дейді.Пешкілер тізбегі әрдайым бірін-бірі қорғап тұрған күшті қатар құрайды.Ойын процесінде пешкілерді тізбектеп ұстау аса пайдалы болады.Пешкілер тұрған орындарына қарай дара, озық, өріссіз болулары да мүмкін.Ойын басында корольдер мен ферзілердің алдында тұратын пешкілер орталық пешкілер, ладья алдындағылары шет пешкілер деп, ал піл мен ат алдында тұрған пешкілер (фланговые) қанаттағы пешкілер деп аталады.Пешкілерге бұлай ат беріп, атау шахмат ойынының мәнін түсінуге көп жеңілдік береді.



№ 9 сабақ

Тақырыбы: Рокировка жасау

Шахмат ойынының барысында қарсылас екі ойыншының король мен ладьяны бірдей қозғап, орнын ауыстыру арқылы бір жүріс жасауын рокировка дейді.

Шахмат ойынының шарты бойынша екі ойыншы да алғашқы жүрістерінен бастап-ақ қарсы жаққа шабуыл жасау арқылы тақта ортасына өз фигураларын шығара бастауға тырысады. Алдымен аттар, пілдер шыға бастайды. Алайда пілдерді, ферзілерді шығару үшін ең алдымен пешкілер жүріліп, олардың алды ашылуға тиіс. Сонда бірнеше жүрістен кейін король мен екі ладьяның арасындағы барлық фигура көшіп болып, ашық алаң пайда болады. (№23 диаграмма). Міне осындай жағдайда рокировка жасауға болады. Рокировка жасау үшін ойыншы корольді не оңға, не солға (өз еркіне қарай) бір шаршы (тұрған орнынан үшінші шаршыға) қарғытып қояды да, ладьяны корольдің үстінен аттатып, одан кейінгі шаршыға қояды. Бұл опереция бір жүріске саналады. Мәселен, №23 диаграммада рокировка жасап көрелік.

Рокировканы оң жаққа жасау үшін e1-де тұрған корольді g1 шаршысына қарғытып қоямыз да, h1-дегі ладьяны f1 шаршысына көшіреміз. Осылайша ақ жағының оң жаққа жасаған рокировкасын шахматшылар қысқа рокировка, сол жаққа жасаған рокировкасын ұзын рокировка дейді.

Рокировка сол жаққа да осы тәртіппен жасалады. Мәселен, e1-дегі король c1-дегі ладья c1-ге келген корольдің үстінен қарғып өтіп, оның қасындағы d1-ге түседі. Рокировканы қара жағы да осылай жасайды. Рокировканың неліктен ұзын-қысқа болуын түсіну оншалықты қиын емес. Ұзын рокировка жасайтын жақта король мен ладьяның арасында бос үш шаршы, қысқа рокировка жасайтын жақта бос екі шаршы ғана бар. Шахмат жүрістерін жазған сияқты рокировканы да жазуға, белгілеуге болады. Мәселен, қысқа рокировка: «0 – 0», ұзын рокировка

«0 – 0 – 0» белгілерімен жазылады. Рокировка кез-келген уақытта жасала бермейді. Рокировка жасауды үйрену үшін мына төмендегі ережелерді қатаң есте сақтау керек.

Рокировка мынадай жағдайларда жасалмайды:

- 1) Корольге шах беріліп тұрғанда, немесе жүріс кезегі келген король мен ладья орнынан қозғалып кеткенде және қарсы жақтың фигурасы тарапынан ладьяға қауіп төніп тұрғанда;
- 2) Ладья мен корольдің арасындағы бос шаршылардың біріне қарсы жақ фигураларының соққысы тиіп тұрса;
- 3) Ладья мен корольдің арасында басқа фигуралар тұрғанда жасалмайды.

Ойын барысында рокировка жасаудан бұрын король немесе ладья орнынан ауысып кетіп, бірақ артынша қайтадан орындарына келген кезде де рокировка жасауға барлық жағдай болғанымен рокировка жасалмайды (1 пунктке сай).



№10 сабақ

Тақырыбы: Шах туралы

Ойыншы ойын үстінде өзінің бір фигурасымен қарсы жақтың короліне қауіп төндіріп, яғни оны келесі жүрісте жеп қоймақшы болса, бұл сол корольге шах жариялануы деп аталады. Шах жасау, немесе шах жариялау корольге қауіп төндіру деген сөз. Ойын үстінде короліне шах берілген ойыншы өзінің жауап жүрісінде міндетті түрде шахтан құтылудың амалын ойластырады. Мұның үш жолы бар.

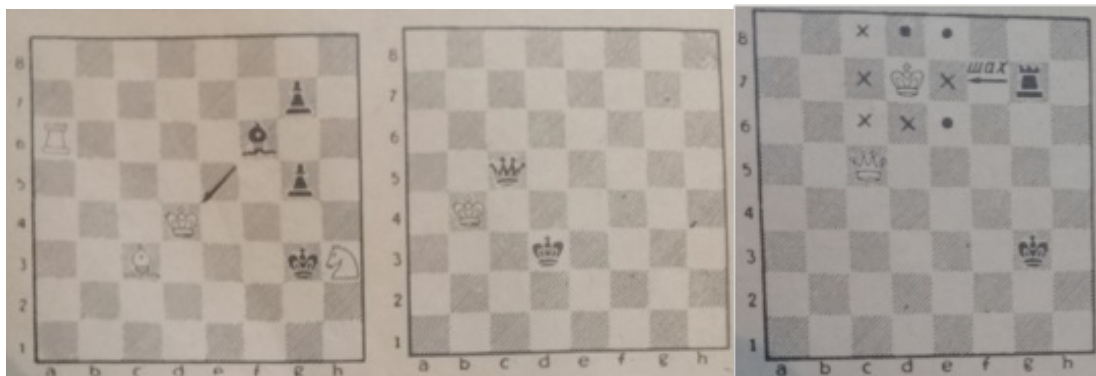
- 1) Сол шах беріп тұрған фигураны мүмкін болса өзінің қорғаушы фигураларының бірімен, немесе, таяу тұрған қорғансыз фигура болса, корольдің өзімен жеп қою. Мәселен, №26 диаграммада ақ жағының d4- те тұрған короліне қара жағының f6 пілі шах беріп тұр. Осы шах беруші пілді ақ

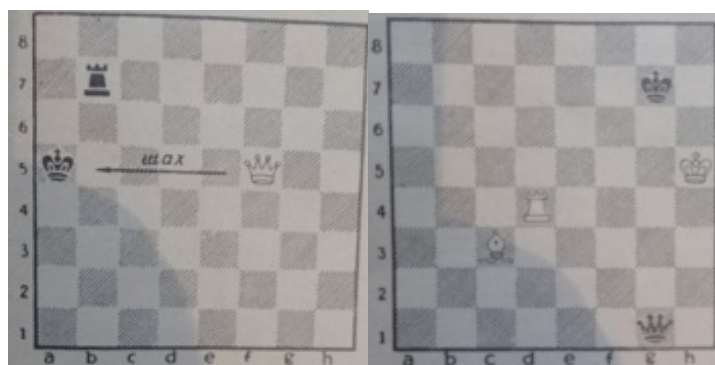
жағы а6- да тұрған өзінің ладьясымен жей алады. №27 диаграммада ақ жағының b4- те тұрған королінің дәл қасына келіп, c5 шаршысынан қара жағының ферзісі шах жариялап тұр. Ферзь жалғыз. Оны жеп қойған жағдайда корольге келер басқал ай қауіп жоқ сияқты. Сондықтан король бұл шах беруші фигураны өзі-ақ жей алады.

2)Шах беруші фигураны жеу мүмкін болмаған немесе ойын мақсатына қарай жеу пайдасыз болған жағдайда король шахтан іргелес бос шаршыға ауыса алады. №28 диаграммада ақ жағының d7-де тұрған короліне қара жағы g7 ладьясымен шах беріп тұр. Бұл ладьяны жейтін ақ жағы нда фигура жоқ. Ал корольдің өзі қашық. Сондықтан бұл шахтан король тек келесі шаршыға көшу арқылы ғана құтыла алады. Бұл позицияда шахтан бос үш қана шаршы бар. Ол: d8, e6, e8: қалған шаршыларды қара жағының ферзісі мен ладьясы қиып тұр.

3)Шахтан құтылудың үшінші бір жолы - шах беруші фигураның алдын корольге жеткізбей жабу. №29 диаграммда қара жағының а5-тегі короліне ақ жағы f5-тегі ферзісімен шах жариялап тұр. Қара жағы бұл жолы шахтан қашпай-ақ, өз королінің алдын в7-де тұрған ладьясымен жабуына болады. Ферзь ладьяны жейтін болса, король ферзінің өзін жеп қояды.

Корольге шах екі фигура тарапынан қатар берілсе, ондай жағдайды қос қабат шах дейді. Король мұндай шахтан тек басқа шаршыға ауысу жолымен құтылады. Егер корольге тіке шабуыл жолымен емес, бір фигура мен екінші фигураның жолын ашу арқылы шах берілсе, мұны ашық шах дейді. №30 диаграммада ақ жағының пілі c3-те, ладьясы d4 шаршысында, королі h5-те тұр. Ақ жағы өзінің d4-тегі ладьясымен кез-келген пунктке жүріп, қара жағының g7-дегі короліне ашық шах (пілмен) бере алады.





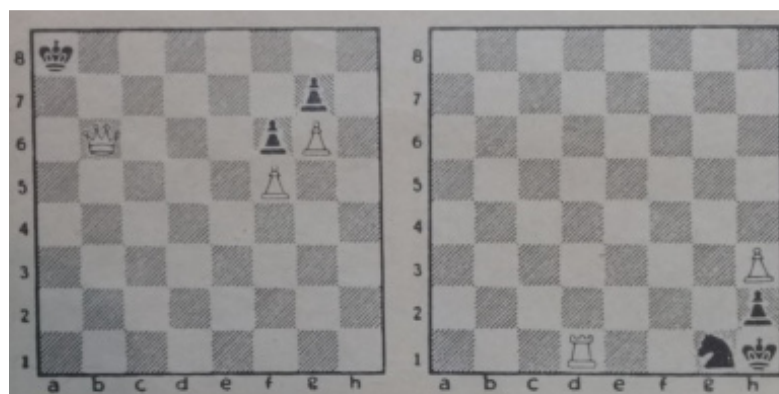
№11 сабақ

Тақырыбы: Пат

Ойын барысында бір жақтың шах берілмей тұрған короліне жүретін бос шаршы және сол король жағындағы фигуралар мен пешкілердің жүретін, қозғалатын орындары қалмаған жағдай пат деп аталады. Королі пат жағдайында тұрған ойыншыға жүріс кезегі келетін болса, ойын тең аяқталған болып есептеледі. Мәселен, №35 диаграммада қара жағы королінің (a8) алдын ақ жағының ферзісі жауып тұрғандықтан, жүретін бос шаршы жоқ. Ал оның екі пешкісінің алды тұйық. Сондықтан ол король пат жағдайында. Осы позицияда, егер жүріс кезегі қара жағынан болса, ойын тең ойын деп есептеледі.

№36 диаграммада да паттық жағдай бейнеленген. Мұнда қара жағының королі алдында қарсы жақтың пешкісі тұрғандықтан, тұрған орнынан шыға алмайды. Ал атын жүрейін десе, d1-дегі ладьядан шах ашылайын деп тұр.

Ойын тәжірибесінде фигуралары азайып, күші әлсіреген ойыншылар көбінесе осындай паттық жағдайға келуге немесе мәңгілік шах беруге тырысады. Бұлар тең ойынға жетудің ең соңғы мүмкіндігі. Әрбір ойынның соңында қарсы жақтың короліне бірнеше фигуралардың көмегімен мат беру шабуылдары кезінде, әсіресе паттан сақ болу керек. Бұл тең ойындардың ішіндегі ең масқарасы. Корольді маттың торына түсіргенше, оның баратын орнын қадағалап, есептеп отыру керек.



№12 сабақ

Тақырыбы: Мат

Біз жоғарыда шахтың және сонымен бірге паттың бірнеше позицияларын қарап өттік. Корольге шах беру деген сөз оған қауіп төндіру екендігі жоғарыдағы мысалдардан түсінікті болды делік. Корольге шах не үшін беріледі. Енді соған келелік.

Біз өткенде шахмат ойынының мақсаты қарсы жақтың короліне мат қою деген болатынбыз. Яғни корольге шах беру сол мат берудің алғы шарты екен. Сонымен бірге біз жоғарыда шахтан қорғанудың да көптеген жолдарын қарап өттік. Шахтан қорғана алмайтын кез бола ма? Әрине болады. Корольге шах жарияланып, король сол шахтан құтыла алмайтын кезді – корольдің мат болуы дейді.

Шахматшылардың ауызекі тілінде «мен мат алдым», «мен саған тамаша мат қойдым» деп сөйлеуі міне, осыдан шыққан. Корольге мат берілгеннен кейін шахмат партиясының алға қойған мақсаты орындалып, ойын аяқталады. Бұл ойында әрине, мат берген жақ жеңіп шыққан болып есептеледі.

Матты шахмат партиясындағы кез-келген фигура бере алады. Мат беруші фигура мейлі пешкі, мейлі піл, немесе ат болсын бәрібір сол мат беру кезеңінде қалған барлық фигуралардан да қымбат саналады. Сондықтан да мат беруге мүмкіндік туған жағдайда ферзіні де, ладьяны да тіпті бірнеше фигураны да құрбан етуге болады.

Ойнаушылардың шеберлігіне, сол сияқты күшіне (фигуралардың санына) қарай мат ойын процесінің кез-келген кезеңінде: басында, ортасында, аяғында кездеседі. Ең оңай және ең қысқа мат екі-ақ жүрісте болады. Мәселен, №37 диаграмманы қараңыз. 1. G2-g4. E7-e6 (немесе e7-e5). 2. F2 – f3 (жазу тәртібін 38-беттен қараңыз) жүрісінен кейін қара жағы өз ферзісімен h4-тен мат береді. Ақ жағы королінің қашатын бос шаршысы, немесе алдын жаба қоятын фигурасының да реті жоқ. Олардың бәрі де орын орнында тұр.



№13 сабақ

Тақырыбы: Фигуралар мен пешкілердің бағасы, күші туралы

Біз жоғарыда әрбір фигураның атқаратын қызметіне, олардың жүріс ерекшеліктеріне тоқталып өттік. Енді сол фигуралардың бағасына, күшіне тоқталып өтеміз. Мәселен, шахмат фигураларының бағасы мен күші деген не? Ойын барысында қарсы жақтың пешкісіне немесе кез келген фигурасына ферзіні айырбастауға болама? Басқа сөзбен айтқанда шахмат фигураларының жеңілетінін, сол арқылы тақтадан алып тасталатынын білгеннен кейін, мұның ойнаушыға қай кезде пайдалы болатындығын анықтап алу керек.

Шахмат фигуралары ауыр және жеңіл болып екіге бөлінеді. Ауыр фигуралар-ферзілер мен ладьялар, жеңіл фигуралар-ат пен пілдер. Ал шахмат фигураларының ішіндегі ең күштісі-ферзь. Онан кейінгі күштісі ладья. Аттар мен пілдердің күштері өзара тең болады. Олардың екеуі де жекелеп алғанда ладьядан әлсіз. Пешкі – шахмат «әскерлерінің» ең әлсізі.

Бір ферзінің бағасы екі ладьяға тең. Бұл-қажетті жағдайда ферзіні екі ладьяға айырбастап жіберуге болады деген сөз. Бір ладьяның бағасы шамамен алғанда екі жеңіл фигураның бағасынан сәл ғана төмен болады. Ладья жеңіл фигуралардың біреуін салыстырып қарасақ, олардың арасында тек сапалық қана айырмашылық бар. Ладья жеңіл фигурадан сапалық жағынан ғана артық. Мәселен, ойын процесінде бір ойыншы қарсы жақтан өзінің жеңіл фигураларының бірін беріп ладья ұтып алатын болса, тек сапасы ғана артуы мүмкін.

Әрбір фигураның күші – оның тақта үстіндегі қозғалу мүмкіндігінің аз – көптігіне байланысты болады. Сондықтан да шахмат фигураларын жоғарыдағы арифметикалық тұрғыдан қарауымен қатар оның тұрған орнына, атқаратын қызметіне қарай бағалау керек. Ойын процесінде-тәжірибеде, табиғатында күшті кейбір фигуралар тұрған орнына қарай кейде әлсіз болуы, ал кейбір фигуралардың күшті болуы әбден ықтимал. Мұндай жағдайда әрбір фигураның күшін позициядағы нақтылы жағдайға қарай бағалау керек.

№14 сабақ

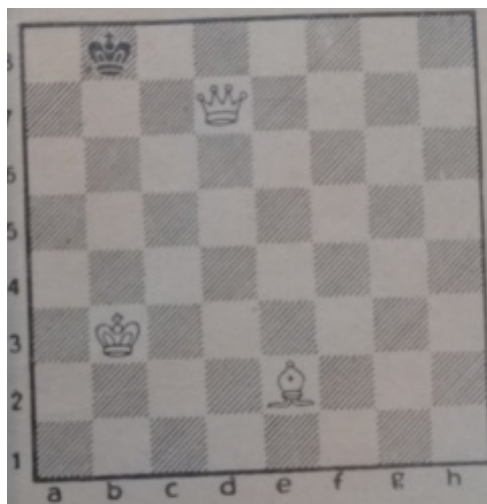
Тақырыбы: Шахмат фигуралары мен пешкілерін өзара байланыста ұстау

Әрбір фигура мен пешкінің өзіндік күші оның жеке тұрғандағы қалпынан гөре басқа фигуралармен байланысты тұрғанда едәуір мол болады. Жалғыз-жарым тұрған фигуралар мен пешкілер өз алдына дербес мақсаттарды орындауға шамасы жетпейді.

Мәселен, шахмат ойынындағы аса күшті фигура ферзінің өзі де қарсы жақтың тақтадағы короліне қанша қуғанмен мат беруі үшін қосымша бір фигураның корольдың, ладьяның т.б. немесе пешкінің көмегі керек. Көмекші фигуралар мен пешкілер бар жағдайда немесе қарсы жақтың королі өз фигураларының арасында ыңғайсыз қамалып тұрғанда ферзімен мат беру әлдеқайда оңай.

Шахмат ойынында белгілі бір мақсатты жүзеге асыру үшін бір пункте шабуыл жасағанда немесе қорғанғанда шабуылшы, қорғанушы фигуралар мен пешкілерді өзара байланыста ұстау бірден бір қажетті жағдай. Фигуралардың бірімен-бірі байланысты болуы оларға үстеме күш береді. №54 диаграммада ақ жағының ферзісі қара жағының короліне мат қоюы керек. Позицияда ферзінің жалғыз өзінің шамасы келмейтіні анық көрініп тұр. Сонда не істеу керек? Бұл жерде ферзіге көмекке e2-де тұрған пілді, немесе b3-дегі король келуі керек. Мәселен e2-a6! Корольдің e8-ден басқа баратын орны жоқ. Сонда d7-b7x. Пілді көмекке апару мақсатымен, оны a6-ға жүрудің орнына f3-ге жүрсек, қара жағының короліне пат болар еді. Бір пункте бірнеше фигурамен шабуыл жасарда әрине, мұндай жағдайды да естен шығармау керек.

Мәселен, тақтадағы позицияда піл жоқ болсын, сонда мат қоюға бола ма? Әрине, болады. Ол үшін ферзіге көмекке король келеді. Ақ жағы үш жүрісте корольді a6,b6 немесе c6 шаршыларының біріне әкеліп, ферзімен баяғы b7 пунктіне мат береді. Ақ жағының королі мат жасайтын позицияға жеткенше қара жағының королі орнынан кете алмайды. Әрбір жүріс кезегінде қасындағы жалғыз бос шаршыға ауысып, орнына қайта келумен болады.



№15 сабақ

Тақырыбы: Шахмат партияларын жазу

Шахмат тақтасындағы фигураның бір орнынан екінші орынға ауысуын шахмат нотациясының көмегімен қағазға жазуға болады. Ол үшін шахмат фигураларының қағазда қалай белгіленетінін және жүрістердің жазылу тәртібін біліп алса болғаны. Шахмат фигураларының атын қағазға жазғанда олардың бас әріптері ғана қойылады. Мәселен; король-Кр; ферзь-Ф; ладья-Л; Ат-К (конь орысшадан алынған); піл- С (слон орысшадан алынған); пешкілер қағазға ерекше белгілінбейді. Олардың жүрісін жазарда тұрған шаршының атын жазу керек, мысалы; a1, b2.

Ал піл мен аттың қағазға жазылуын орысша алып отырған себебіміз- орысша жазылған шахмат кітаптарын оқуда осылайша жиі кездестіреміз және шахмат кітаптарын оқуда көп кездестіреміз және шахмат партияларын жазуда «К», «С» қалпында қысқартылып пайдаланылып жүр. Оқушыларға жеңілдік туғызу мақсатымен біз де солай қалдырдық.

Әрбір жүрісті, ойланған партияны жазу өз кезегіне қарай реттік нөмірлермен белгіленеді. Ақ жағы мен қара жағының кезектесіп жасалған бір жүрісі бір рет реттік санның тұсына жазылады.

Бір шаршыдан екінші шаршыға қозғалған фигураның жүрісін жазу үшін алдымен кезекті нөмір қойылып, сол жүріс жасаушы фигураның аты, содан кейін оның тұрған шаршысы жазылады. Содан соң жүріс жасау белгісі сызықша (–) қойылып, фигура ауысатын келесі шаршының аты жазылуға тиіс. Мәселен, 1.Kg1-f3 Сс8-g4 т.с.с. Ал

пешкілердің жүрісін жазғанда тек сол шаршылардың өздері ғана жазылады. Мәселен, 1. e2-c4 e7-e5 т.с.с.

Шахмат партияларын жазарда ең алдымен міндетті түрде ақ жағының жүрісі, содан кейін, оның қатарына қара жағының жүрісі жазылуы керек. Ойнаған партиядағы жүрістерді бағаналап бірінің астына бірін және жол қуалай жазуға да болады. Мәселен, бағаналанып жазу мына түрде болады.

Ақ жағы	Қара жағы
1. e2-e4	e7-e5
2. Kg1-f3	Kb8-c6

№16 сабақ

Тақырыбы: Жол қуалап жазу

e2-e4 e7-e5 2.Kg1-f3 Kb8-c6 3. Cf1-c4 Kg8-f6 с.с.

Шабысты жүрістерді жазғанда жеуші фигураның алғашқы тұрған шаршысының атымен жеген шаршысының арасына сызықшаның орнына (:) бөлу қойылады. Мәселен; 1. D4:e5 e5:f6 т.с.с.

Ойыншылар уақыт үнемдеу мақсатымен нотацияны кейде қысқартып та пайдаланады. Фигуралар мен пешкілердің жүрісін қысқаша нотациясымен жазғанда фигураның немесе пешкінің тұрған шаршысы және сызықша жазылмай, соңғы түскен шаршысының аты ғана жазылады. Мәселен; Cf1-c4 деудің орнына, Cc4 деп, Kg1-f3дің орнына Kf3деп жазылады. Ал шабысты жүріс болса C1:c4 деудің орнына, C:c4 деп жазылады. Пешкілер де осы тәртіппен жазылады. Мәселен; e2-e4 деп жатудың орнына,e4 деп бірден жаза салу өте оңай және ұтымды. E4-ке – e2 шаршысынан басқа жерден пешкі келмейді. Ал пешкілердің бірін-бірі жеген кезін жазу үшін, оның алғашқы тұрған шаршысының әрпі жазылып, цифр және бөлу белгісі түсіп қалады. Мәселен;c4:d5 орнына cd деп,e4:d5 орнына ed деп жазылады.

Шахмат партияларын жазғанда мынадай негізгі белгілер кездеседі:

қысқа рокировка

0-0-0ұзын рокировка

+ шах

*

X- мат

! күшті жүріс

!! өте күшті жүріс

? әлсіз жүріс

?? өте әлсіз, қате жүріс

Шахмат ойынын жаңадан үйренушілерге нотацияны білу аса қажет. Нотацияны біліп алу-ойынды жақсы үйренудің алғы шарты. Оның себебі шахмат нотациясы арқылы жазылған партияларды оқып талдауға, сол арқылы білім алып, ойнау шеберлігін арттыруға болады

№17 сабақ

Тақырыбы: Шахмат ойынының барысы

Шахмат фигураларымен танысып, ойын туралы мағлұмат алғаннан кейін, ойынды қалай бастау керек? деген сұрақ туады. Олай болса ең алдымен шахмат ойынының творчестволық ойын екенін естен шығармау керек. Сондықтан оны қалай болса солай бастауға болмайды, ойлап, байымды түрде бастап, белгілі мақсат қойып ойнау керек. Мұның көптеген заңдылықтары бар.

Ойынды жаңадан бастап, үйреніп жүргендер ең күшті фигура ферзь болғандықтан, ойын басында, көбінесе ферзін «ала жүгіреді». Бұл, әрине, дұрыс емес. Ферзін мақсатсыз, ешбір себепсіз қарсы жақтың «территориясына» шығару, сол ферзін орынсыз жерде (шәйіт) болып кетуіне әкеліп соғады. Ойын барысында есте ұстайтын басты нәрсе—қолда бар фигураларды өрбіту, яғни екінші сөзбен айтқанда оларды орын орындарында қалдырмай, бас-басына тиісті (қызмет беру) болып табылады. Сондықтан ойын басталар-басталмастан тұрып бірден шабуыл жасауға ұмтылмай-ақ, алдымен фигураларды шығарып алу керек. Оның өзінде де фигураларды пайдасыз шеткі шаршыларға шығармай, тақтаның орта шеніндегі маңызды деген пункттерге белгілі мақсатқа бағындыра орналастыру керек. Ойынды әрқашан ақ жағы бастайды. Ал ақ тастармен кімнің ойнайтындығын жеребе салу арқылы шешеді. Түсінікті болу үшін мына бір шағын партияны талдап көрейік.

1. e2-e4. Мұндағы мақсат осы пешкіні жүру арқылы орта шаршының біріне ие болу және піл мен ферзінің жолын ашу (мұның орнына осындай мақсатта d2-d4 жүрісін де жасауға болады) .

1. ...e7-e5. Бұл қара жағының жүрісі . Ол бұл жүрісі арқылы d4,f4 пункттерін жауып, орта шаршыға ие болды және екі фигурасына жол ашты.

2. Kg1-f3. Қара жағының e5 пешкісіне қауіп төндірді және f3 шаршысы ат шығарылатын тиімді шаршының бірі. Ол тұрған орнында қарсы жақ өтеді-ау деген төрт шаршыны, мәселен: d4, e5, g5, h4 шаршыларын шабуылдап тұр. Бұл жерде атты h3-ке шығару әлсіз, мақсатсыз жүріс болар еді. Екінші жүрісте, мәселен, бұл аттың орнына жол ашылған пілді немесе екінші атты шығаруға бола ма? Мұнда, әрине, қателік жоқ. Фигураларды қандай кезекпен шығару ойыншының қалауына байланысты. Ойынның басында ферзіні шығару жоғарыда айтқанымыздай ертерек. 2. ...Kb8-c6. Қара жағы осы жүріс арқылы e5-тегі пешкісін қорғады. Сөйтіп, b8-дегі фигураға «қызмет» тауып берді. Шахмат заңында қорғаныстың басты түрі қарсы шабуыл болып есептеледі. Сондықтан қара жағы өзінің екінші жүрісінде Kg8- f6-ға жүруіне де болады.

3. C1-c4. Бұл ақ жағы пілінің аса маңызды позицияларының бірі. Ол осы тұрған орнында қара жағының f7 пунктін шабуылдап тұр.3. ...Cf 8-c5.

4. d2-d3. Бұл жүрісі арқылы ақ жағы өзінің пешкісін қорғады және қара пілге жол ашты. Әрине, ақ піл орнында тұрғанда бұл пешкіні жүру әлсіздеу болар еді. 4. d7-d6. Қара жағының мақсаты да жоғарыдағыдай.

5. 0-0. Ақ жағының рокировка жасау себебі, біріншіден, корольді қауіпсіз жерге апару және ладьяны e1 шаршысы арқылы ойынға қатыстыру. 5. ...Cc8-g4. Бұл жүрістің мақсаты ақ жағының атын «байлау». Мәселен, осылайша байланып тұрғанда ақ жағы атын алып кете алмайды. Егер алып кетсе, пілдің соққысы ферзіге түседі, яғни оны жеп қояды.

6. Cc1-e3. Ақ жағы қара пілмен айырбас жасағысы келді. Ондағы мақсаты, егер айырбастай қалса, оны f2-дегі пешкімен жеп, f1-дегі ладьяның линиясын ашу. 6. ... Cc5-b6. Қара жағы ақ жағының бұл айл原因ын сезіп қойды да, айырбасты өзі жасасын деген мақсатпен b6 пунктіне көшті. Ондағы мақсат: егер қарсы жақ айырбастай қалса, a7: b6-ға жеп түсіп «a» линиясын ашып алмақ.

7. Kb1 – c3 Kg8 – f6. Бұл жүріс ойынға қосымша фигуралары қатыстыру мақсатымен жасалады. 8. Фd1-e2, 0 – 0. Осы жүрістермен ойынның бастапқы кезеңі аяқталады. Енді әрбір ойыншы өзінің қалауы бойынша алдына белгілі мақсаттар қойып, оны бірте-бірте жүзеге асыру жүрістер жасайды. Мұнда ең алдымен мына төмендегідей шаралардың есте сақталғаны дұрыс. Олар:

1. Ойынды аспай-саспай, байсалды ойнауға дағдылану;
2. Қарсы жақтың жүрісіне әрқашан сын көзімен қарау және оның түпкі мақсатын тауып талдау жасай отырып жүріс жасау;
3. Ұстаған фигураны жүргеннен кейін, екінші рет қайталап жүру;
4. Әрбір жүрісті белгілі бір жоспарды жүзеге асыру үшін жасайды;
5. Ойыншы өзінің әрбір жүрісін жасамастан бұрын, оны ойша бірнеше рет мұқият тексеріп шығады. Осы анықталған шарттарды тәжірибе жүзінде жүзеге асыру үшін мына қысқа партияларды талдап көріңіздер.

№1. e2 – e4 e7- e5 2. Фd1 – h5? Кpe8 – e7?? 3. Фh5: e5X.

№2. 1. e2 – e4 e7 – e5 2. Kb1- - c3 g7 – g6 3. Кc3-d5?

Kg8 – e7?? 4. Kd5-f6X.

№3. 1. e 2 – e4 g7 – g6 2. Kb1 – c3 Kg8 – f6 3. Кc3 – d5?

Kf6: e4 Фd1 – e2 Ke4 – d6?? 5. Kd5 – f6X..

№18 Сабақ

Тақырыбы: Шахмат ойынының негіздері

Сізді «әскер» басы екен делік. Қарамағыңызда «жауынгерлеріңіз» бар. Бірақ сіздің «жауынгерлеріңіз» көз алдыңыздағы кішкентай ғана тақтаның бетіне орналасқан.

Көріп отырғаныңыздай «солдаттар» иығын қомдап, «а» десе, лап қойғалы тұр. (№55 диаграмма) . Бірінші қатарда король бастаған офицерлер бар да, екінші қатарға пешкілер орналасқан. Сізге қарсылас партнеріңіздің жауынгерлері де сап түзеп тұр. Енді не істеу керек? Ойнау ережесін білесіз. Алайда, бұл әлі де жеткіліксіз. Өткені сіз тек ереже бойынша ғана жүрістер жасай отырып, шахматтың түпкі мақсатын ұмытуыңызға мүмкін . Сондықтан да бұл арада еске сала кететін нәрсе-«шахмат» деген сөздің өзі «шах өлді» деген мағынадағы сөз екенін есте ұмытпау керек. Демек шахмат ойынының мақсаты қарсы жақтың шахын (королін) өлтіру болып табылады.

Мәселен, дойбы ойынында неғұрлым көбірек тас ұтсаңыз жеңіске соғұрлым тез жетесіз. Ал шахмат ойынын да олай емес. Мұнда қарсы жақтың барлық фигураларын ұтып алсаңыз да оның жалғыз пешкісінен ғана мат алып қалуыңыз мүмкін.



№ 19 сабақ

Тақырыбы: Шахмат ойынының стратегиясы мен тактикасы

Ойында белгілі бір мақсат болғандықтан, сол мақсатты жүзеге асырудың айла тәсілдері де болады. Тақтадағы қиян-кескі күрестің жалпы барысын, негізгі жоспарды **стратегия** деп, ал жеке айла-тәсілдерді **тактика** деп атайды. Бұл екі ұғымды өте тығыз байланыста қарау керек. Жалпы алғанда стратегиялық жоспарды тактикалық тәсілдермен байытып отырған жөн. Тактика – көмекші әдіс. Алайда оның маңызы стратегиядан ешбір кем емес. Мәселен, ойыншы стратегиялық жоспарды жүзеге асырам деп отырып, қарсы жақтың бір тактикалық соққысын көрмеуі, соның салдарынан мат алып қалуы ықтимал.

Шахмат ойының жаңадан үйренуші адам әрбір партияда айқын стратегиялық жоспар құрып алады. Мәселен, қарсы жақтың бір әлсіз пешкасына шабуыл жасау немесе корольдің позициясына шабуылды күшейту т.с.с.

№20 сабақ

Тақырыбы: Фигуралар мен пешкілерді орталық алаңда топтастырып ойнау және орталық алаң үшін күрес

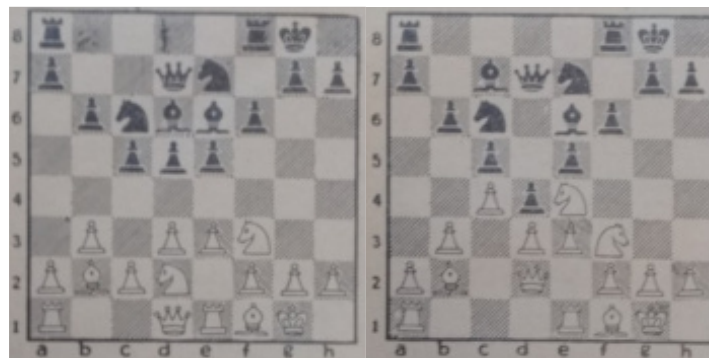
Тақта үстіндегі орталық шаршыларды «жаулап алудың» екі түрлі пайдасы бар. Бірінші пайдасы-ойыншының өз фигураларына еркін қимыл жасауға мүмкіндік береді. Екінші пайдасы – қарсы жақтың фигураларына маневр жасауға кедергі жасайды. Бірақ орталық шаршыларды пешкілермен «жаулап

алған» кезде олардың қорғаушы күштері мықты болуы тиыс. Әйтпесе, ортаға сұғына кірген қорғансыз пешкілер көбінесе, оп-онай жем боп кетуі мүмкін. Мысал ретінде совет шахматшысы Михаил Ботвинниктің мына бір партиясын қарап өтелік. Мұнда қара жағының орталық шаршылардағы басылымдылығы айқын. Ең бір көңіл аударарлық нәрсе, ақ жағы қара жағының орталық шаршыларға күшін шоғырландырып, шабуырды бірте-бірте үдетуіне ешбір кедергі жасай алмайды. Қара жағы мұндай позицияға оңайлықпен ие болған жоқ. Ол оған әрбір жүрісте пешкілерін қозғап, содан кейін фигураларын шығара отырып, бірте-бірте жетті. Қара фигуралар өз пешкілерінің жүрісіне тұсау болмай, арт жақта еркін тұр. Орталық шаршылар үшін қандай шайқас болса да қара жағының жеңіп шығатындығы сөзсіз сияқты. Оған себеп – қара жағы фигураларының жұбы бірге, қорғанышы мықты. Бұл партияда одан әрі қарай мынадай жүрістер жасалған.

1.c2-c4 d5-d4

2.Kd2-e4 Cd6-c7

3. Фd1-d2



Бұдан кейін қара жағы өзінің орталықтағы қысымын одан әрі күшейте береді. №56 «А» диаграмма

4.Се6-4

5.С1-е2 6-5

6.Ke4-3 e5-e4

Сөйтіп осы жүрістерден кейін қара жағы оп-онай жеңіске жетті. Оған себеп болған пешкілерінің орталыққа сұғына кіруі және орталық шаршыларды берік ұстауы деп түсінуіміз керек.

№21 сабақ

Тақырыбы: Фигураларды орналастырудағы кейбір ерекшеліктер

Ойналып жатқан шахмат партиясының тағдырын көп жағдайда фигураларды тақта үстінде дұрыс орналастыру шешіп кетеді. Ол – ойыншыға үстемдік, артықшылық береді. Енді фигуралардың сапалық қасиетіне келейік. Өзімізге белгілі ферзь – ең күшті фигура. Ол екі ладьяға тұрады дедік. Ал ладья бағасы екі жеңіл фигура (ат және піл). Бір жеңіл фигураның құны үш пешка. Бұлар фигураларды пешкілерге айырбастау кезінде мықтап есте ұстаған жөн. Алайда фигуралар тақта үстінде жиі жүретіндіктен, ойын барысында олардың сапалық күші де өзгеріп отырады.

Тақтада тұрған орындарына қарай кейбір фигуралар күшті, ал кейбір фигуралар әлсіз болуы мүмкін. Бұлай бағалау олардың өз орындарында тұрып қарсы жаққа соққы бере алатын қабілетіне байланысты. Мәселен, фигура бір шаршыда тұр дедік. Ол өзінің жүру ерекшелігіне қарай алдындағы басқа шаршыларға да соққы түсіріп тұрады. Жоғарыда айтқанымыздай мұндай жағдайда да орталық шаршылардың маңызы үлкен. Шет шаршыларда тұрған фигуралар айналасындағы фигуралар мен пешкілерге толық күшінде шабуылдай алмайтыны өзінен-өзі түсінікті. Ол ол ма кейде фигуралардың қозғалуына өз жағының пешкі, фигуралары да кедергі жасап тұруы мүмкін. Осыған байланысты мына бір позицияны қарап өтелік. Мұнда қарамен ойнап отырған белгілі совет шахматшісі П Керес. Екі жақтың фигуралары да тең. Ал ақ жағының бір пешкісі артық. Бірақ ақ пілдің тұрған орны өте ыңғайсыз. Өйткені жолын өз пешкілері жауып тұр. Сол себепті ақ жағы ұтылуға мәжбүр болады. Кане осы партияны ойнап көрейік: 1.f5-f6, Kph5-h6 2.Kph3-g4 Ла8-g8+ 3.Kpg4-h3 Ла3: b3+ 4.Лb2: b3 Лg8-g1 5.Cb1-d3 Лg1-e1. Қара жағы пілді ұтып алмақшы болды. 6.Cd3-b1 Kph6-h5 7.Kph3-g3 Ле1-f1. Бұл арада ладья f4 шаршысына көшіп алмақ. жүріс те солай болып шықты. Қара жағы әлсіз пілдің дәрменсіздігін пайдаланып, f6 және f4 пешкілерін ұтып алды. Ақ жағы біраз жүрістерден соң берілуге мәжбүр болды.

№ 22 сабақ

Тақырыбы: Шахмат партиясын қалай бастау керек?

Шахмат партиясын негізінде үш стадияға бөлінеді. Дебют (ойының басталуы), метельшпиль (ойынның ортасы), және эндшпиль (аяғы). Міне, сіздің алдыңыздызда шахмат тақтасы жаюлы тұр. Қарап отырсаңыз, екі жақтың күштері де теңдей. Кәне ойнап жіберейік. Бірақ бізге белгілі ереже бойынша жүрісті ақ жағы бастайды. Мүмкін, бұл оған артықшылық та берер.

Ал, жүріп көріңіз! Мәселен, 8 пешкімен 16 түрлі, екі атпен 4 түрлі жүріс жасауыңызға болады. Сөйтіп, сіз барлығы 20 позиция құра алады екесіз. Ал қара жағының жауап жүрісінен кейін мүмкін болатын позицияның санын есептеп көрсеңіз, ол 400 болады екен.

Шахмат ойынының теориясы дүние жүзі шахматшыларының ғасырлар бойғы бай тәжірибесінен келіп жиңақталған. Міна, № 62 диаграммадан көріп отырғаныңыздай тақтаның орта шаршылары бар. Бұл орталықтан қарсы жақтың кез келген пункттерін шабуылдауға, оған соққы түсіруге болады. Біз оны жайдан-жай сызып қойған жоқпыз. Шахмат партиясын бастарда ең алдымен осы орталық шаршыларды берік есте сақтаған жөн. Содан кейін шахмат ойынының белгілі принциптері мен ережелерін баршылыққа алу керек. Одан, қорыта келгенде мынадай мақсаттар келіп туады. Олар:

1. Қолда бар күштерді тез мобилизациялау, яғни шахматшылар тілімен айтқанда, барлық фигураға қызмет тауып беріп, оларды өрбіту;
2. Орталық шаршылар үшін күресу;
3. Өз короліне берік қорғаныс құру.

Тек осы мақсаттарды жақсы түсінгеннен кейін ғана стратегиялық жоспарлар құрып, оны тактикалық айла-тәсілдер арқылы жүзеге асыруға болады. Дебют неғұрлым оңды басталса, ойынның мительшпиль, эндшпиль кезеңдері де соғұрлым ұтымды ойналмақ. Өйткені шахмат партиясының жоғарыда аталған үш кезені бір – бірінен өте – мөте тығыз байланысты. Дебют салынатын үйдің ірге тасы іспеттес. Іргетас жақсы қаланса, үйдің берік салынатыны кімге де болса аян. Демек, дебюттің дұрыс басталуы да ойындағы аса маңызды шарттардың бірі.



№ 23 сабақ

Тақырыбы: Дебюттің принциптері мен міндеттері

Ойын басындағы дебюттің міндетін айқындайтын шешуші факторлар – тақта үстіндегі кеңістікті (шаршыларды) ұтымды пайдалану, сол сияқты ол

шаршылардағы «әскери» күштерді тиімді орналастыру болып табылады. Бұл факторлар бір-бірімен өте тығыз байланысты, былайша айтқанда бірінсіз бірінің күні жоқ.

№ 24 сабақ

Тақырыбы: Орталық шаршылардың дебюттегі рөлі.

Орталық шаршылардың қандай маңызы бар екендігін біз жоғарыда атап өттік. Енді осы орталық шаршыларды «жаулап алу» үшін, ойынды жаңадан үйренушілер қандай шаралар қолданады екен, соған келейік. Төменде келтірілген партияға назар салыңызшы!

1. e2 – e4 e7 – e5 2. Kg1 – f3 Kb8 – c6 3. Cf1 – c4 Cf8 – c5. 4. c2 – c3 Kg8 – f6 5. 0-0 a7 – a6? Бұл жүріс қате жүріс, оның орнына 5. ...K: e4 жүрісін жасап, пешкіні жеу керек еді. Сонда бұдан ақ жағы қуатты пешкалық орталық құрады. 6. d2 – d4 e5 : d4 7. c3 – d4 Cc5 – a7 8. d4 – d5! Kc6 – e7 9. e4 – e5! Ендігі жерде өз орнында қалып қойған қара жағының короліне шабуыл бірден үдей түседі. 9. ...Kf6-g4 10. h2 – h3 Kg4 – h6 11. d5 – d6! Ke7 – g6 12. Cc1 – g5 f7 – f6 13. e5 : f6 g7 : f6 14. Lf1 – e1 + Kpe8 – f8 15. Cg5 : h6X мат!



Шахматқа арналған бұл бөлімде дебюттер жөнінде толық жазуды алдымызға мақсат етіп қоймағандықтан жас шахматшыларға тек жалпы түсінік, азын-аулақ мағлұмат беруді ғана көздедік. Өйткені мұнда кітап көлемі көтермейді. Ал шахмат жөніндегі білім-тәжірибе жеке партияларды талдаудан, қосымша ізденуден, арнайы шахмат әдебиеттерін пайдаланудан бірте-бірте жинақталады. Жас ойыншыға көбіне көп пайда беретін нәрсе – саңлақ шахмат шеберлерінің ойнаған партияларын жалықпай талдап отыру болып табылады.

№25 сабақ

Тақырыбы: Пешкілермен артық жүрістер жасау-пайдасыз

Ойынды жаңадан үйренушілерде, көбінесе мынадай әдет кездеседі. Олар қарсы жақтың фигуралары өз территориямызға еніп кетпесін деген оймен

пешкілермен артық жүрістер жасайды. Мәселен, аттың не пілдің жүрістерін бөгейтін h7-h6 немесе h2-h3, a2-a3, a7-a6 жүрістері жасалады. Бұл дұрыс емес. Бірақ қорғаныш жүрістерін жасау қажет-ақ. Сондықтан бір ескеретін нәрсе ол жүрістің мақсаты мен мәні де болғаны дұрыс. Мән, мақсатсыз жүрістер әдетке айналып кетсе, тіпті жаман. Мысалға мына бір легаль маты деп аталатын ойынның басталуын қарап өтейік. Бұл- пешкілермен артық жүріс жасаудың қаншалықты зиян екенін жақсы дәлелтейтін ойын.

1.e2-e4 e7-e5 2.Kg1-f3 d7-d6 3.Cf1-c4 h7-h6 4.Kb1-c3 Cc8-q4 5.Kf3:e5 Cq4:d1 6.Cc4:f7+Kpe8 –e7 7.Kc3-d5x. Егер қара жағы 3.h6 жүрісінің орнына, 3..... Cc7 немесе 3. ... Kc6 жүрістерін жасаса, мұндай жағдайға душар болмас еді.

№26 сабақ

Тақырыбы: Дебюттегі ширақ қимылдар

Дебютті бастағанда тек фигураны ғана өрістетуге керек екен деп тар шенберде ойлауға болмайды. Өйткені бір жақ өз фигураларын өрбітіп жатқанда екінші жақ қарап отырмайды ғой. Қарсы жақтың да өз алдына сондай мақсаттар қоятынын ұмытпағанымыз жөн. Сондықтан да фигураларды өрістеткенде олармен ширақ, белсенді әрекеттер жасауға тырысу қажет. Фигураларды жөн-жосықсыз қозғай беру аса қымбат уақытынды ұттырады. Бұған мысал ретінде мына бір партияны талдап өтейік. 1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kb8-c6 3. Kb1-c3 Cf8-c5 4. Kf3 :e5! Kc6: e5 5.d2-d4 6.Фe1: d4 Фd8-f6? Қазір қара жағы өздерінің e5- тегі атымен f3-ге жүріп, ферзь ұтпақшы. Мәселен, Ke5- f3 + Бұл жерде ақ жағына Cc3-e3 жүрісін жасау керек сияқты. Бірақ ол өнімсіз жүріс. Дұрысы Kc3-b5! Міне, мұны ширақ, белсенді жүріс дейді. Қара жағы енді ұтылуға душар болады. 7.Кре8-d8мәжбүр 8.Фd4-c5! Олар осы жүріс арқылы F8-ден мат бермекші және c7-ге екі соққы түсіреді. Сонымен қара жағы берілуге мәжбүр болады.

№27 сабақ

Тақырыбы: Қысқа партиялар

Шахмат ойынында қысқа партиялардың тиімді-тиімсіз және қызықты-қызықсыз жақтары бар. Ал мына төмендегі танысу үшін беріліп отырған партияларда ақ жағы немесе қара жағы дебют барысында дөрекі қателер жіберіп ұтылған. Сондықтан осы партияларды зер сала талдап көріңіздер. Талдау үстінде леп (!) және сұрау (?) белгілеріне назар аударыңыздар. Бұл белгілердің күшті және әлсіз жүрістерді білдіретінін жоғарыда әңгімелеген болатынбыз. Қате жүрістер неліктен қате? Күшті жүрістер қалайша күшті болып тұр? Соның барлығына да ой жіберіп қарасаңыздар, ойынның олқы жақтары мен күшті жақтарын оңай аңғарып, түсіне аласыз.

1-партия

1. e2 – e4 e7 – e5
2. Cf1 – c4 Kg8 – f6
3. d2 – d4 Kf6 : e4
4. d4 : e5 c7 – c6
5. Kg1 – e2 Ke4 – f2?
6. 0 – 0! Kf2 : d1?
7. Cc4 : f7 Kpe8 – e7
8. Cc1 – g5X

2-партия

1. e2 – e4 e7 – e5
2. d2 – d4 e5 : d4
3. Φd1 : d4 Kb8 – c6
4. Φd4 – e3 Kg8 – f6
5. Cf1 – c4 Kc6 – e5
6. Cc4 – b3 Cf8 – b4 +
7. e2 – c3? Cb4 – c5
8. Φe3 – g3? 8. ...Cc5 : f2!

3-партия

1. e2 – e4 e7 – e5
2. Kg1 – f3 Kb8 – c6
3. d2 – d4 e5 : d4
4. Kf3 – d4 Kg8 – e7
5. Kb1 – e3 g7 – g6?
6. Cc1 – g5 Cf8 – g7
7. Ke3 – d5! Cg7 : d4

8. $\Phi d1 : d4! \text{ Ke6} - d4$
9. $Kd5 - f6 + Kpe8 - f8$
10. $Cg5 - h6X$

№ 28

Тақырыбы: Қысқа партиялар

1-партия

1. $e2 - e4 \text{ e7} - e5$
2. $Kg1 - f3 \text{ Kb8} - c6$
3. $Cf1 - b5 \text{ d7} - d6$
4. $0 - 0 \text{ Kg8} - f6$
5. $Лf1 - e1 \text{ Cc8} - g4!$
6. $d2 - d4 \text{ e5} - d4?$
7. $e4 - e5! \text{ d6} - e5$
8. $Kf3 - e5 \text{ Cg4} - d1$
9. $Ke5 : c6$ қара жағы берілді.

2-партия

1. $d2 - d4 \text{ d7} - d5$
2. $c2 - c4 \text{ e7} - e6$
3. $Kb1 - c3 \text{ c7} - c5$
4. $Cc1 - f4?$
5. $Cf4 : b8? \text{ d4} : e3$
6. $Cb8 - e5 \text{ c3} : b2! \text{ Ақ жағы берілді. Егер}$
7. $C : b2$ онда $7... \text{ Cb4} + 7. \text{ Фа4+}$ жүрісіне қара жағы $7. ... \text{ Cd7}$ жүрісін жасайды.

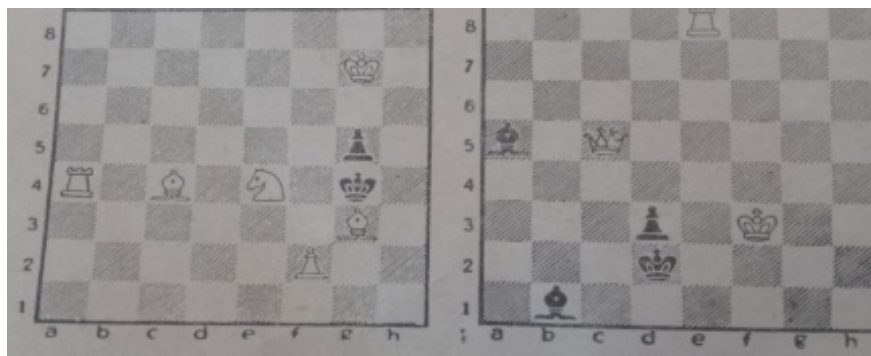
1. E2 – e4 d7 – d6
2. Cf1 – c4 Kb8 – d7
3. Kg1 – f3 g7 – g6?
4. Cc4 – f7+! Kpe8 : f7
5. Kf3 – g5 Kpf7 – f6
6. Φd1 – f3 Kpf6 : g5
7. D2 – d4 Kpg5 – h4
8. Φf3 – g3 Kph4 – h5
9. Φg3 – g5X

№29 сабақ

Тақырыбы: Шахмат ойынындағы есептер және этюдтер

Төменде қазақстандық шахматшылар жасаған есеп – этюдтерді беріп отырмыз. Оларды өздеріңіз шешіп көріңіздер. Шешуі кітаптың соңында берілген.

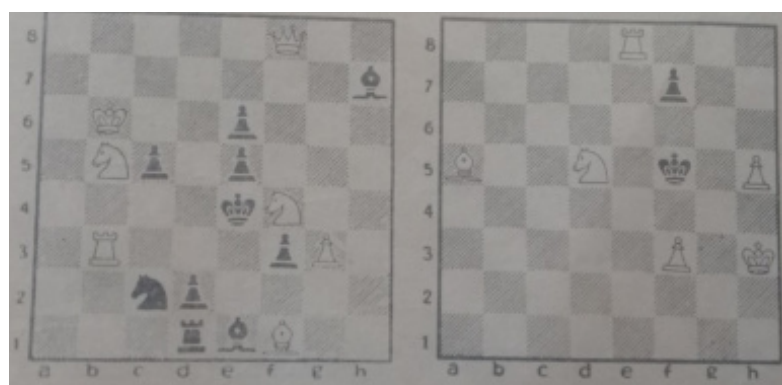
Екі жүрісте мат



Екі жүрісте мат



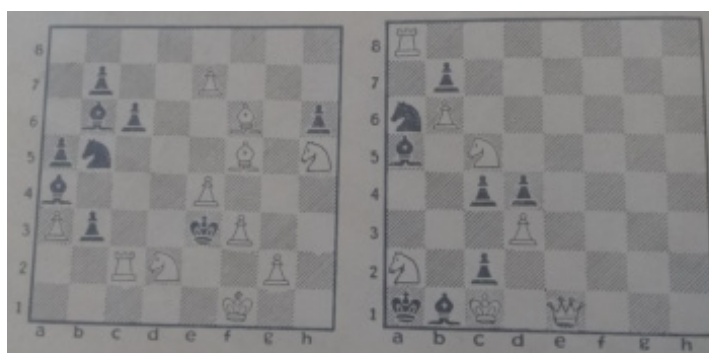
Екі жүрісте мат



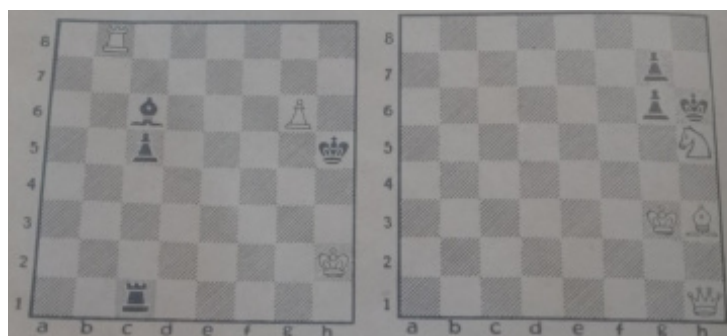
№ 30 сабақ

Тақырыбы: Шахмат ойынындағы есептер және этюдтер

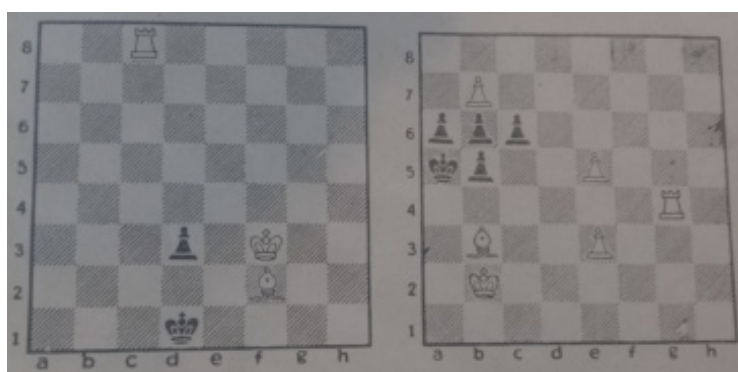
Екі жүрісте мат



Екі жүрісте мат

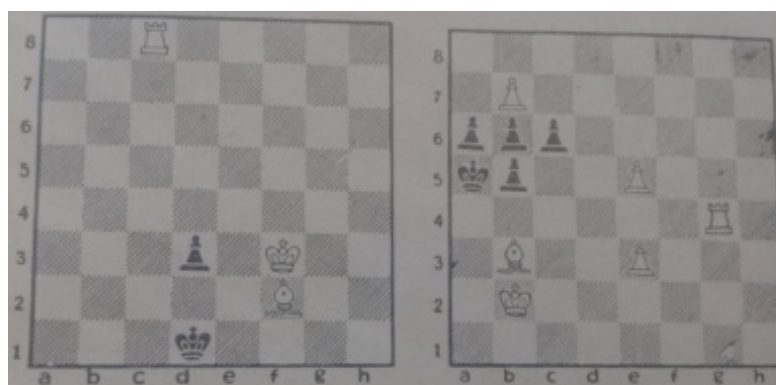


Үш жүрісте мат

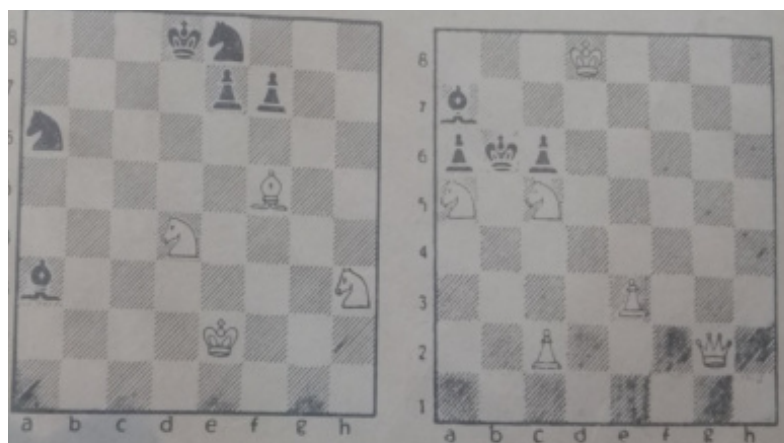


№ 31 сабақ

Тақырыбы: Шахмат ойынындағы есептер және этюдтер
Үш жүрісте мат



Үш жүрісте мат



Қолданылған әдебиеттер

1. Селиванов А.В. Яков Владимировтың гроссмейстердің таңдаулы тапсырмалар жинағы.
2. Сухин И.Г. «Тек кішкентайларға арналған шахмат» ата-аналар мен балалардың бірігіп оқуына арналған кітап – Москва, 2005ж
3. Т. Сұлтанбеков «Шахмат» кітабы – Алматы 1967 ж.