

ВЛИЯНИЕ ШАХМАТ НА РАЗВИТИЕ КУЛЬТУРЫ И ИНТЕЛЛЕКТА МОЛОДЕЖИ

*Ст.гр.БУХ 1-12 Сыргак к., Г., рук.: – Могильная Т. Н.
КТИ им. И. Раззакова*

Спортивные игры в институтах физической культуры представляют собой специальный учебный предмет, в который включается: история, теория, методика преподавания, практическое освоение отдельных видов игр и воспитание педагогических навыков.

Спортивные игры – важное средство физического воспитания. В нашей стране наибольшую популярность и распространение получили: футбол, баскетбол, волейбол, теннис, настольный теннис, регби.

Спортивные игры имеют единые правила, регламентирующие количественный состав команд, продолжительность игры, оборудование и инвентарь для игры. Единые правила игры являются официальным руководством для проведения соревнований. Соревнования по спортивным играм носят характер спортивной борьбы и требуют от участников большого напряжения и волевых усилий.

Наряду с подвижными спортивными играми существуют также менее подвижные, интеллектуальные игры. Из всех видов игр, когда-либо придуманных человечеством, есть одна, которая близка и спорту, и науке, и искусству. Это шахматы. Они развивают память и внимание, смекалку и математические способности, логику и фантазию, воспитывают волю, находчивость, характер, усидчивость, содействуют здоровому образу жизни. Шахматы – древняя интеллектуальная игра, имеющая многовековую историю. Сейчас – одна из наиболее распространенных настольных игр. Шахматы имеют воспитательное значение: способствует становлению личности, учит логически мыслить и планировать свои действия, развивает концентрацию внимания. При игре в шахматы проявляются многие особенности человеческой личности, поэтому они иногда используются в качестве модели научных исследований в психологии и педагогике. Использовались они и для выявления возможностей ЭВМ при решении задач так называемого переборного типа, когда из возможных элементов решения нужно выбрать наилучший.

Шахматы представляют собой организованный вид спорта с иерархией званий, развитой системой регулярных турниров, национальными и международными лигами, шахматными конгрессами. Возникновение профессионального спорта привело к появлению профессиональных спортсменов, тренеров, журналистов, функционеров, опирающиеся на армию любителей игры. Хотя шахматы и не входят в программу Олимпийских игр, по шахматам проводится отдельная Шахмат-

ная олимпиада, проходящая раз в два года и представляющая собой командное соревнование.

История возникновения и становления игры

Историки игры стремятся установить, где, как и почему они возникли, как распространились по белу свету через века и страны, от народа к народу, от цивилизации к цивилизации. Как со временем менялись правила игры, как развивалась ее теория, как и почему возникали различные школы шахмат. Археологические находки свидетельствуют: игры с фишками на доске были известны в древние времена – в Ассирии, Месопотамии и Египте уже в III–IV тысячелетиях до н.э.

Большинство историков согласно с тем, что шахматы возникли в Индии, хотя есть и другие гипотезы об их происхождении, связанные с Китаем и Месопотамией. Отсутствие фактических данных и археологического материала создает почву для самых фантастических гипотез, таких, например, что шахматы на землю занесли инопланетяне.

Примерно в том же VII в. шахматы проникли из Индии в Персию, где они получили название «чатранг», что является производной от чатуранги. Примерно в тоже время, что и в Персию, шахматы проникли в Среднюю Азию. При археологических раскопках в Афросиабе (Самарканд) были найдены фигурки из слоновой кости, датируемые VII–VIII вв. Это самые древние шахматные фигуры. Они являются изобразительными, так как изображают в миниатюре шаха, а также конных и пеших воинов.

После того, как арабы завоевали Персию, с шахматами познакомился исламский мир. Арабы называли их шатрандж.

В VIII–IX вв. в Арабском Халифате шатрандж получил самое широкое распространение. Правда, ислам запрещает изображение людей и животных. Чтобы избежать конфликта с религией, шахматным фигуркам, имевшим вначале вид миниатюрных скульптур, стали придавать абстрактную форму. Такие фигурки были просты в изготовлении (их делали из обожженной глины) и, главное, дешевы, что способствовало распространению игры среди простого народа.

Западная Европа заимствовала шахматы в форме шатранджа у арабов, в первую очередь, через Иберийский полуостров, но возможно также через Аквитанию и Прованс (южное побережье Франции), а также через юг Аппенинского полуострова. Распространению игры на Британских островах и в Скандинавии способствовали викинги.

Первое упоминание о шахматах в Западной Европе относится к самому началу XI века, однако игра могла быть уже известна на один, а то и на два века раньше.

В XI–XII вв. шахматы считались одним из самых распространенных развлечений феодальной знати, входили в программу рыцарского воспитания. Настольные игры, существовавшие в Западной Европе со времен древнего Рима, были азартными играми на деньги, поэтому шахматы тоже стали игрой на ставку. Неудивительно, что Римско-католическая церковь пыталась их запретить, однако все эти запреты оказались безуспешными и позднее, к 1400, были отменены.

Влияние шахмат на человеческий ум

Сегодня шахматы, отвечая глубокой потребности людей в творческом самовыражении, рождены для испытания ума. Шахматы – абстракция, чистая мысль, вы не найдете в жизни ничего материально осязаемого, что адекватно бы в них выражало. Это демонстрация нашей способности творить новое на основе известного. Они проверяют нас не статично, не в холодном сопоставлении, а резком противоборстве ума, воли, проницательности, воображения, дальновидности. В абстрактной форме они воплощают идею справедливости: перед шахматами все равны. Игра отвечает истинно человеческим потребностям разума, духовного нашего существа. В борьбе создаются, захватывающие дух своей красотой, произведения шахматного искусства, несущие на себе отпечаток драматизма, озарений и заблуждений.

Таким образом, шахматы оказывают, несомненно, позитивное влияние на умственное развитие человека. Совершенствуется возможность ума в предугадании дальнейших ходов противника, полного овладения своими фигурами и правильного их применения в ходе партии. Нередко навыки, полученные при игре в шахматы, помогают в жизненных ситуациях. Для правильного развития всего организма человека также необходимо заниматься различными физическими упражнениями, которые поддерживают организм, обеспечивают правильное его развитие, хорошее кровоснабжение мозга, что повышает его деятельность. Непосредственно перед шахматным матчем полезно провести дыхательные, двигательные упражнения, которые полезно также повторить и после матча, так как игра не редко продолжается очень длительное время. Укрепляя, таким образом, свой организм на много проще выполнять шахматные приемы, которые требуют тщательного продумывания позиции.

Правила игры

Правила шахмат не могут учесть все возможные ситуации, которые могут возникнуть в процессе игры, и не предусматривают все организационные вопросы. В тех случаях, которые не полностью регулируются Статьей Правил, реше-

ния должны приниматься на основе аналогичных ситуаций, рассматриваемых в Правилах.

Шахматная партия играется между двумя партнерами, которые поочередно перемещают фигуры на квадратной доске, названной “шахматной”. Тот, кто имеет белые фигуры, начинает партию. Игрок получает право хода, когда его партнер сделал ход.

Цель каждого игрока является атака короля партнера таким образом, чтобы партнер не имел никаких возможных ходов, которые позволяют избежать «взятия» короля на следующем ходу. Об игроке, который достиг этой цели, говорят, что он поставил мат королю партнера и выиграл партию. Партнер, королю которого был поставлен мат, проиграл партию.

Если позиция такова, что никто из партнеров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

Игра происходит на доске, поделенной на равные квадратные клетки, или поля. Всего 64 равных квадрата (8x8). Поля нумеруются по горизонтали латинскими буквами от a до h, слева направо, по вертикали цифрами от 1 до 8 снизу вверх. Поля раскрашены в темный и светлый цвета (и называются, соответственно, черными и белыми) так, что соседние по вертикали и горизонтали поля раскрашены в разные цвета. Доска располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

Восемь вертикальных рядов квадратов называются “вертикалями”. Восемь горизонтальных рядов квадратов называются “горизонталями”. Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются “диагоналями”.

В начале партии у каждого из игроков имеется по 16 фигур (у одного – они белые, у другого – черные). В процессе игры фигуры движутся по доске, нападают на фигуры противоположной стороны, берут их и снимают с доски. Единственная фигура, которая всегда остается на доске – король.

Игроки совершают поочередные ходы. За один ход двигать можно только одну свою фигуру. Первыми ходят белые. Ни одна фигура, кроме коня, не может перепрыгивать через свои или чужие фигуры; конь может это делать. Фигуры не могут быть перемещены на поле, занятое фигурой того же цвета, произвести взятие на этом поле.

Считается, что король находится «под шахом», если он атакован, хотя бы одной фигурой партнера, даже если такие фигуры сами не могут перемещаться. Объявление шаха не обязательно.

Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

Правила соревнований

Каждый ход игрок имеет право делать только одной рукой. При своем ходе он может

поправить одну или более фигур на их полях, при условии, что он сначала заявит о своем намерении (например, сказав «поправляю»).

Если игрок намеренно касается своего короля и ладьи он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен. Если же он, намереваясь рокировать, касается короля или короля и ладьи одновременно, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать ход королем, включая рокировку в другую сторону, при условии, что она возможна. Если король не имеет ходов, игрок может сделать любой возможный ход. Если ни одна из тронутых фигур не может пойти или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

Игрок теряет право заявлять о нарушении партнером или, как только он намеренно коснется фигуры.

Когда фигура отпущена на поле как возможный ход или часть возможного хода, она не может затем пойти на другое поле. Ход считается сделанным. Игра завершается выигрышем одной из сторон или ничьей.

Один из игроков сдался. Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент. Его противник объявляется победителем. В официальных соревнованиях в большинстве партий игроки не доводят игру до мата, а сдаются, когда их позиция становится безнадежной.

Один из игроков просрочил время. Его противник объявляется победителем, если при этом у него формально достаточно материала, чтобы поставить мат.

Техническая победа — присуждается в официальном турнире игроку, если его противник не явился на партию в течение определённого правилами турнира времени, либо прервал партию (начал партию, но отказался её продолжать), либо в случае грубого нарушения правил турнира или неподчинения судье. Также техническая победа может быть присуждена за несыгранную игру в том случае, если игроку в данном туре по какой-либо причине не находится соперника и правила проведения турнира специально оговаривают данный случай (например, если соперник, с которым должна была проводиться партия, выбыл из турнира, либо при нечётном количестве игроков в турнире по швейцарской системе).

Ничья фиксируется в следующих случаях:

Если тот игрок, за которым очередь хода не имеет никаких возможных ходов, и его король не под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась патом.

Если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любыми

возможными ходами. Считается, что партия закончилась «мертвой» позицией.

Партия считается закончившейся ничью по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. Для предложения ничьей достаточно сказать «ничья». Если противник делает ход, не ответив на предложение ничьей, оно считается отвергнутым. С недавних пор на некоторых турнирах применяются так называемые «Софийские правила», ограничивающие возможность соглашения игроков на ничью.

Партия может закончиться ничьей, если одинаковая позиция возникнет или возникала на шахматной доске трижды, причём в понятие позиции здесь входит расположение фигур, очередность хода и возможные ходы (в том числе право на рокировку и взятие на проходе для каждой стороны). Для фиксации ничьей игрок, заметивший это должен обратиться к судье.

Партия может закончиться ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения пешек и без взятия фигур.

Один из игроков просрочил время, но у его противника недостаточно материала, чтобы поставить мат.

Вывод

Таким образом, проследив историю развития шахматной игры и место шахмат в настоящем времени, можно сделать вывод о том, что шахматы с самого начала приобрели широкое распространение и известность среди большого числа читателей умственных игр. И, хотя шахматы не были похожи на современные, все же они не были забыты. В настоящее время шахматы занимают одну из лидирующих мест среди интеллектуальных игр во всем мире.

Эта игра оказывает, несомненно, позитивное влияние на организм человека, но при этом не стоит забывать и о физическом развитии человека.

Литература

1. Линдер И.М. Шахматы на Руси. М.: 2006 г.
2. Линдер И.М. У истоков шахматной культуры. М.: 2004 г.
3. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.: 2003г.
4. Авер Е. М. Браун «Шахматы в Казахстане» (Алма-Ата, издательство «Казахстан», 2001 год).
5. А. Н. Костьев «Уроки шахмат» (Москва, издательство «Физкультура и спорт», 2000 год).
6. Е. Я. Пик «Беседы о шахматах» (Москва, 2004 год).
7. Бах Ю.Л. В поисках истины. М.: 2005г.