

Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение «ГИМНАЗИЯ №1»

ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА ТЕМУ: ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ШАХМАТ

Составил и провёл занятие учитель:
Кокотеев Владислав Алексеевич

Ханты-Мансийск – 2020г.

ЗДРАВСТВУЙТЕ РЕБЯТА!

ЧТО ТАКОЕ ШАХМАТЫ?

◎ *Шахматы-*
настольная
логическая
игра,
сочетающая в
себе элементы
искусства *науки*
и спорта.



ИСТОРИЯ ШАХМАТ – КТО ПРИДУМАЛ И КАК ВОЗНИКЛИ ШАХМАТЫ

Одна из самых древних и увлекательных игр – *шахматы*. Она известна в любом уголке земного шара, поэтому в мире есть десятки ее вариаций. Это не просто игра, ведь шахматы давно являются видом спорта и искусства. Шахматную разметку используют практически во всех сферах жизни, а алгоритм игры применяют в научных целях. Но где же находится ее родина и кто ее придумал? Однозначного и правдоподобного мнения до сих пор нет. Ученые спорят, выдвигая свои версии.



- Некоторые издания с уверенностью заявляют, что шахматы появились в Индии где-то в VI веке н. э. Об этом еще в начале XX века можно было прочесть в книге Гарольда Мюррея «История шахмат». Да, изобрели игру именно там и в то время, но придумали ее намного раньше. Ученые всерьез взялись за исследование этой темы и нашли много самых разных версий, которые порой удивляют фактами.



- ❖ Есть и другой вариант – *корейская легенда*. Когда-то 4500 лет назад прототипом современных шахмат стала игра, которую придумал грозный царь Месопотамии Раван для своей любимой жены Мандодари. Ему приходилось долгое время отсутствовать из-за многочисленных походов, поэтому его супруга часто грустила. Шахматы настолько заинтересовали всех жителей дворца, что они распространились по всему миру (Индия, Китай, Корея).
- ❖ Любопытно, но этому есть реальное документальное подтверждение. В начале *XX века фон Борк* доказал наличие прототипа игры. По его сведениям она появилась в 1250 году до н. э. в *Индостане*. В нее играли представители местного племени, позаимствовавшие древнюю забаву в Эламе (нынешний юго-запад Ирана).
- ❖ Теперь точно установить это невозможно, ведь в то время под словом шахматы люди могли объединить разные игры: кости, нарды, *чаупара* или *пачизи*. У всех этих вариантов есть одно общее – квадратная или крестообразная доска. Нам остается только угадывать, что из них было первым.

ИЗВЕСТНАЯ ЧАТУРАНГА

- ❖ Это самый близкий вариант, который похож на современные шахматы. В нее начали играть все в той же северной части Индии, но где-то в VI веке. До наших дней точные правила игры не дошли, хотя ученые представили миру несколько своих вариантов. Основная схожесть:
 - ✓ доска в форме квадрата и размера 8 на 8 клеток;
 - ✓ фигурки внешне схожи с шахматными;
 - ✓ всего 32 фигуры (одна половина основных, вторая – пешки);
 - ✓ король и конь ходят одинаково.
 - ✓ Разница между этими играми в количестве игроков: в чатуранге их должно было 4, причем у каждого было по 4 фигуры (король, слон, ладья и конь). Играть нужно 2 на 2. Ходить начинал человек, бросивший игральные кости. А вот ферзя у чатуранги не было вовсе.



ДАЛЬНЕЙШЕЕ ДВИЖЕНИЕ ИГРЫ ПО МИРУ

- ❖ Поддерживая теорию о появлении шахмат в Индии, можно с уверенностью сказать, что из этой страны чатуранга попала в *Иран* и *Среднюю Азию*. Но называли ее там – *чатранг*. Об этом есть и документальное подтверждение в древнеперсидской летописи «*Чатранг-Намак*», которая датируется 750-850 гг. до н. э. В середине VII века *Иран* завоевали *арабы*, которые снова переименовали *чатранг* в *шатрандж*. Именно под этим именем игра проникла в *Европу*.

ПРОНИКНОВЕНИЕ ШАХМАТ НА ВОСТОК

◉ В Китае в нынешнее время есть своя система шахмат, которая значительно отличается от международной. Такую игру там называют – *сянци*. Вместо фигурок там используют деревянные диски, но играть в них без знания иероглифов нереально. Даже после перевода картинок, знатоки отмечают несоответствие правилам, ведь теряется та магия игры, которая привлекает к себе всех любителей интеллектуальных задач.

- Дошла игра и до Кореи, о чем есть документальное подтверждение, датированное XVI веком. Правила игры похожи на современные, но есть сходство с китайскими *сянци*, но исторических записей мало. Доска 9 на 10 клеток, а в центре находится дворец, но расчерчены только вертикали. Фигурки не объемные, а плоские с иероглифами. *Чанга* имеет свою особенность, которая отличает ее от других вариантов шахматных игр – 16 способов разложения фигур в начале матча.



ТАЙСКИЙ И КАМБОДЖИЙСКИЙ

- ❖ Эти разновидности практически идентичны, но все же внешние различия между ними есть. Тайский тип – макрук, в Камбоджии игру называют оук-чатранг (она древнее). Первые документальные записи об этой игре можно встретить в XVII веке, когда игру описал посол Франции Ла Любере.
- ⦿ Доска в игре макрук привычная – 8 на 8, одноцветная. На ней уже нет характерных индийских перекрестков аштапады. Играет уже 2 игрока, а не 4. Основное отличие игры – использование ракушек вместо фигур, хотя и фигуры здесь, но они похожи между собой.
- ⦿ *Сёги* произошли от игры сянци и, возможно, у них есть родственные связи с макруком, так как есть схожие черты. Эта игра несколько проще предыдущих и больше напоминает современные шахматы:
- ⦿ доска 9 на 9 клеток;
- ⦿ расположение фигур на полях;
- ⦿ превращение фигур по достижении горизонтали;
- ⦿ пленники противника можно на следующий ход поставить в любое место доски в качестве своей фигуры;
- ⦿ фигуры одноцветные;
- ⦿ начальная расстановка и ходы напоминают макрук.

- ❖ Собрав воедино все 3 игры: *макруг*, *сянци* и *сёги*, можно восстановить варианты древних шахмат. Они появились благодаря обмену между странами, так как в то время *Япония*, *Малайские острова* и *Индия* были соединены морским торговым путем.



МАЛАЙЗИЯ И БИРМА

- Родоначальником современных шахмат мог стать любой вариант древней игры в *Бирме или Малайзии*. В первом ее называют *ситтуйин* (война 4 родов), а во второй – *майн чатор*. В Бирме принято *играть красными и черными фигурками*, которые внешне напоминают доисламских воинов.
- Итак, основные особенности *бирманских шахмат*:
 - ❖ Доска одного цвета с клетками 8 на 8, но с двумя диагоналями Сит-Ке-Мьин или линии генерала.
 - ❖ Расположение пешек на 3-4 горизонтали.
 - ❖ Первыми расставляют красные фигуры, и только после этого черные.
 - ❖ Все остальные фигуры располагают в любом месте за пешками, кроме ладьи (стоят только на двух первых горизонталях).
 - ❖ Черная ладья не может стоять напротив красного ферзя.

- Красные фигуры ходят после того, как расставлены фигуры черного цвета.
- *Цель игры* – поставить мат, но пат ставить не разрешалось, нет там и прямого шаха.
- *Малазийские шахматы* по большей степени носят названия фигур, взятых из *санскрита*, кроме названия *пешки* (пошло от арабского «байдак»). У них была одна интересная особенность, ведь местные короли племен играли прямо на поле возле своих домов огромными каменными глыбами. Длительность иногда достигала целого года.



ШАХМАТЫ НА РУСИ

- К нам игра пришла в 820 году. Это был вариант арабского шатранджа под названием шахмат. Для благозвучия их стали называть привычным для всех словом – шахматы. Получается, что путь движения начинается в Персии, после чего они проникли на Кавказ и Хазарский каганат, а оттуда уже к нам. Если рассмотреть названия фигур, можно заметить разительное сходство с арабскими и персидскими названиями. Так, название слона и коня является арабским, а ферзь происходит от персидского слова фарзин.
- Но международная европейская терминология и вариация игры была привезена из Польши, в которую шахматы проникли через Италию. Поэтому начало шахмат на Руси датируется X-XI веком. Параллельно игра просочилась в Европу, где и приобрела вид современных шахмат. Но все-таки еще многие года в каждом городке и селении были свои особенности, правила и методики.



ДОЛГИЙ ПУТЬ ШАХМАТ

- Полноценно теория игры в шахматы *начала развиваться лишь в XV-XVI веке*, когда правила устоялись и все страны играли более-менее одинаково. В то время было выделено 3 главных этапа партии:
- *дебют (отдельная часть – гамбит);*
- *миттельшпиль;*
- *эндшпиль.*
- Это подробно описано в учебнике шахмат *Руи Лопесом в 1561 году*. До XVIII века итальянские мастера считали массивированную атаку на короля всеми средствами и применение пешки в качестве вспомогательного материала наилучшим стилем этой логической игры. Но *Филидор* значительно изменил эту *мысль*. Он указывал на безрассудность таких атак, ведь можно постепенно выстраивать сильную позицию без потерь, используя размены и упрощения.
- Основная мысль игры должна сводиться к правильному выставлению пешек, так как они являются отличной защитой и способом для ведения атаки. *Филидор придумал* специальную цепь **пешек**, которая двигалась по определенной тактике. У него даже был специальный *пешечный центр*. Эти разработки стали основой для теории шахматной игры *следующего века*.

ШАХМАТЫ КАК ВИД СПОРТА

- Немного позже люди начали объединяться в шахматные клубы, где они играли на деньги. Популярность шахмат настолько возросла, что в *1575 году* был проведен первый *международный турнир по шахматам*. Его провели при дворе **короля Филиппа II в Мадриде**. Правда, участие в игре принимало только *4 человека* (2 итальянца и испанца).



❖ После этого значительного события национальные турниры проводили практически во всех европейских странах, а в 1836 году мир увидел первый журнал о шахматах – «Полимед». Его издателем был француз Луи Шарль Лабурдонне. В 1821 году начали постоянно проводить международные матчи и турниры. В это же время мир узнал имя самого сильного шахматиста – Адольфа Андерсена. Позже его опередил американский Пол Морфи, после чего Андерсен снова вернул себе звание.



- ❖ В современном виде турнир проводился намного позже. В *XIX* веке появились шахматные часы, которые придумал англичанин **Томас Брайт Уилсон**. Это дало толчок развитию новых укороченных партий под названием – «быстрые» (30 минут) и «блицтурнир» длительностью 5-10 минут.
- ❖ Эта игра настолько понравилась людям всего мира, что о ней было написано много художественных произведений. Шахматная доска навеяла мотив не для одной картины.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- ❖ ***Шахматы***- это очень интересная игра, которая одновременно является и спортом, увлечением и отличным развитием умственных способностей.
- ❖ В *процессе игры* развивается логическое мышление, умение рассуждать и думать на несколько ходов вперед, разрабатывать стратегию.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!

