

Нарын району
К. Абиров атындагы орто мектеби

"ШАХМАТ"

ИЙРИМИ

Ийрим жетекчиси: *Кадырбеков С. К.*

“Шахмат” ийриминин максаты жана милдети:



Максаты :

Окуучуларды дене тарбия сабагына кызыктыруу.

Милдети:

- 1. Логикалык ой жүгүртүүсүн жана спортко болгон кызыгуусун арттыруу**
- 2 . Окуучулардын сабактагы жетишүүсүн көзөмөлдөө.**

Шахмат.

Балдар арасында интеллектуалдык аң-сезимди жогорулаткан ийримдердин бири. Бул ийрим кыздар-балдарга бирдей кызыктуу жана пайдалуу. Шахматты үйрөнгөн өспүрүмдөргө туура чечим чыгарууга, логикалык жана аналитикалык түрдө ой жүгүрткөнгө мүмкүнчүлүк түзүлөт. Бул ийрим кичинекейлерди алты жаштан тарта кабыл алып, 16 жашка чейин үйрөтөт.

“Шахмат” оюнунун тарыхы:

Шахматтын тарыхы болжол менен 1500 жыл мурун башталат, бирок анын келип чыгышы белгисиз бойдон калууда. Алгачкы шахмат оюнчусу Индияда 7-жылы төрөлсө керек б.з. Индиядан Персияга чейин тараган. Персияны арабдар басып алып, басып алгандан кийин, шахмат колго алынып, мусулман дүйнөсүндө популярдуу болуп, андан кийин Европага жайылган.

18-жылдын аягынан баштап 19-кылымдан 1880-жылдарга чейин "романтикалуу шахмат" оюн стили үстөмдүк кылган. Ушул мезгил аралыгында оюнда узак эсептелген пландаштырууга караганда, ыкчам, тактикалык маневрларга көбүрөөк басым жасалды. Романтикалуу шахмат доору Илимий, Гипермодерн жана Жаңы Динамизм доорлору менен коштолду. Заманбап шахмат турнирлери 19-жылдын экинчи жарымында башталган, биринчи дүйнөлүк шахмат чемпионаты 1886-жылы өткөрүлгөн. 20-жылы шахмат теорияларында бир топ жылыштар болгон. Компьютердик анализ шахмат теориясынын өнүгүшүнө чоң салым кошту.

Индияда шахматтын прекурсорлору пайда болгон. 7деги оюндун алгачкы формасы б.з. чатуранга деп аталган. "Чатуранга" аскердик жөө аскерлердин, атчандардын, пилдердин жана майдан арабалардын "төрт дивизиясы" деп которулат. Бул формалар акыры заманбап ломбард, рыцарь, епископ жана рука айланып кете турган бөлүктөрдү чагылдырган.

Байыркы чатуранга оюну.

Индиядан шахмат Персияга сапар тарткан, ал персиялык ак сөөктөрдүн классикалык же княздык билиминин бир бөлүгү болгон. Биздин замандын болжол менен 600-жылы Сасанид Персиясында шахматтын аты чатурангдан чатранга өтүп, кийин Рашидун Халифаты Персияны басып алгандан кийин шатрани болуп калган. Арапча эне ч жана нг тыбыштарынын жоктугунан аталыштын өзгөрүшү келип чыккан. Оюнду жөнгө салуучу эрежелер дагы ошол эле убакыттын ичинде иштелип чыккан. Оюнчулар атаандашынын падышасына кол салганда, алар "Шах!" фарс тилинде Падыша дегенди билдирет. Атаандаштын падышасына кол салынып, качып кутула албай жатканда, оюнчу "Шах Мат!" фарс тилинен которгондо "падыша алсыз" дегенди билдирет. Бул чакырыктар шахматтын башка өлкөлөргө көчүп келиши менен популярдуу боло берген.

Оюн араб мусулмандары Сасанид империясына басып киргенден кийин мусулман дүйнөсүндө популярдуу болгон. Данага фарсча аттары колдонула берген. Перс сөзү 'shatranj' Түндүк Американын маврлары оюн ойногондо shateraj деп өзгөртүлгөн. Испан тилинде acedrex, axedrez жана ajedrez деген сөздөр колдонулган, ал эми грекче zatrikion болуп калган. Калган Европада анын ордун Шахтын ар кандай варианттары ээлеген.

Эфиопияда аны сендереж деп, ал эми монголдор аны шатар деп аташкан, экөө тең шатранждан келип чыккан.

Латын тилинде шахмат *ludus scacchorum* же *scacc* (h) i деп аталып калган, каталон тилинде эскактар, итальянча *scacchi*, данияда скак, немисче *Schach*, финче *šakki*, французча *échecs* (эски француз эскелери); полякча *szachy*, голландча *schaken*, латышча *šahs*, венгерче *sakk*, румынча *shah*. Эмне үчүн мындай өзгөрүү болушу мүмкүн деген эки теория айтылды. Биринчиси, ар кайсы тилдерде "чек" же "мат" деп аталып калганда, ал аталыштардын өзгөрүшүнө алып келген. Экинчи теория, өзгөрүү Батыш Европада (Греция менен Ибериядан башка) мусулман соодагерлери алып келген кооз шахмат падышалары болгон биринчи шахматчылардан келип чыккан. Жакынкы Чыгыштан көкүрөк Россияга жайылып, ал жерде оюн шахматы деп аталып калган, бул сөзмө-сөз мат дегенди билдирет. Шахмат Россияга жана Батыш Европага, бери дегенде, 9 маршрут боюнча көчүп барган, алардын эң эртеси XNUMXда болгонth кылым. 1000-жылга чейин оюн бүт Европага жайылды. Мурс Пиреней жарым аралына шахматты 10до киргизгенth кылым. 13-жылыth кылымда, ал *Libro de los juegos* деп аталган нарда, шаранж жана сөөктөрдү камтыган кол жазмада кеңири сүрөттөлгөн.

Шахмат дүйнө жүзү боюнча бекем орун алып жатканда, оюндун көптөгөн версиялары алдыга жыла баштады. Жибек Жолу соодагерлери, Будда зыяратчылары жана башка саякатчылар Ыраакы Чыгышка шахмат ташышкан. Бул жерде оюн трансформацияланып, ассимиляцияланып, ал бөлүктөр тактанын квадраттарына эмес, сызыктардын кесилишине коюлуп, ойнолчу. Персия, Византия империясы жана өсүп келе жаткан Араб империясы аркылуу чатуранга Европага көчүп келген. Мусулмандар шахматты Түндүк Африка, Сицилия жана Иберияга алып барышкан.

Европада шахмат кеңири өнүккөн. 15-жылдын аягында, христиан чиркөөсүнүн бир катар тыюу салуулары жана санкцияларына карабастан, шахмат оюну дээрлик заманбап формасына өткөн. Оюндун заманбап тарыхы атаандашкан шахмат турнирлеринен, ишенимдүү маалымдамалардан жана жаңы кызыктуу варианттардан турат. Ушул факторлордун бардыгы оюндун популярдуулугунун өсүшүнө өбөлгө түзүп, натыйжалуу эрежелер, убакыт механизми (алгач 1861-жылы киргизилген) жана оюнчулар менен бекемделген.

Азыркы оюндун келип чыгышы

1475-жылдан 1500-жылга чейин епископ менен ханыша алсыз бойдон калышкан. Ханыша менен епископтун заманбап кадамдары Испанияда, Португалияда, Италияда же Францияда башталып, кеңири жайылган. Королеванын мындай жол менен жүргөнүн көрсөткөн биринчи документ Валенсияда каталон тилинде (роман тили кастилиялык испан жана

Заманбап атаандашуу шахматы

Бул 1834-жылы Ла Бурдонай-Макдоннел беттештери болуп, атаандаштыкка туруштук бере турган шахмат көрүнүп турган. 1851-жылы өткөн Лондон шахмат мелдешин оюнчулардын кыймылын карап чыгууга сарпталган убактысына байланыштуу тынчсызданууну жараткан. Убакытты жазуу көбүнчө оюнчулар бир нече сааттан кийин алардын кыймылын атайылап жасашкандыгын көрсөттү. Бир оюнчу Лондондогу турнирдеги бир кадамды талдап чыгууга эки саат 20 мүнөткө созулган. Кийинки жылы тез шахмат, беш мүнөттүк шахмат жана ар бир оюнчуга убакыт банкы (буга чейин макулдашылган сандагы кыймылдарды ойнотууга) уруксат берилген версия иштелип чыккан. Акыркы версия, эгер оюнчу көбүрөөк кыймылдарды талап кылса, кошумча убакыт бюджетин алат. Белгиленген мөөнөттөн өткөндүгү үчүн айып пулдар жана туумдар алынышы мүмкүн. Кесипкөй оюнчуларга айып пул жеңилдей баштаганда, айып пул салуу бирден-бир натыйжалуу болуп калды.

Шахмат

Биринчи жолу кум айнек колдонулган чектөөлөр 1861-жылы Англияда Бристолдогу турнирде колдонулган. Кийинчерээк булар маятниктер менен алмаштырылды. Кийинчерээк оюнчуларга жардам берүү үчүн эки параллель таймерден жана оюнчу бир кадамды басканда баса турган кичинекей баскычтан турган заманбап сааттар колдонулган. Андан тышкары, 19-жылы, желек деп аталган кичинекей люк убакыт чегинен ашып кеткен оюнчуларга байланыштуу талаштарды чечүүгө жардам берди.

1958-жылы орус композитору Владимир Корольков 'аттуу эмгек жазган. *Роттердам*' анда Ак-Акчаны алдыдагы катардагы алты жолу басып алуу менен жеңишке жетишет. 19-жылы кылымда позицияны анализдөө өзгөчө мааниге ээ болду. Макс Эве, Михаил Ботвинник, Василий Смыслов жана Ян Тимман сыяктуу көптөгөн алдыңкы оюнчулар мыкты талдоочулар болушкан. Санарип сааттарды колдонуу 1980-жылдары башталган.

Атаандашуу шахматтын келип чыгышынын дагы бир көйгөйү - оюнга тыныгуу же бир түнгө тыныгуу керек болгон. Тыныгууга чейин акыркы кадамды жасаган оюнчу начар абалда калган, анткени атаандаш каршылаштары матч кайрадан башталганга чейин көпкө чейин атайылап ойлонушкан. Оюндун улантылышына чейин оюнчуга кыймылын иштеп чыгуу үчүн шахмат оюнчусуна кирүүгө тыюу салынса дагы, бул эч нерсени билдирбейт, анткени алар Бет сыяктуу эле, алардын ою боюнча ушундай кыла алышкан. *Падышанын гамбит*. Көптөгөн кызык идеялар пайда болду, бирок акыркы чечим "мөөр басуу" түрүндө болду. Бул жерде, акыркы кадам доскада жасалган эмес. Тескерисинче, кыймыл баракчага жазылып, рефери мөөр басып, конвертте сактайт. Оюн улантылгандан кийин, мөөр басылган кыймыл калыс тарабынан жүргүзүлөт жана оюнчулар оюнду улантышат.

Спорттун төрөлүшү

Биринчи заманбап шахмат турнири 1851-жылы Лондондо болгон. Аны ошол кезде салыштырмалуу белгисиз немис Адольф Андерсен жеңип алган. Дүйнө Андерсенди шахматтын алдыңкы чебери деп баалады. Анын күчтүү жана жаркын чабуул стили ошол мезгилде мүнөздүү болуп калган.

Оюндун мүнөзүн тереңирээк түшүнүп, жаш оюнчуларга жетишти. Чабуулдардын айкалышы, күчтүү стратегия, өзүнүн алсыздыгынан качуу жана атаандаштын алсыздыгын пайдалануу оюн жөнүндө көбүрөөк түшүнүк алууга жардам берди. Дүйнөлүк согуштардын ортосунда шахмат Ричард Рети жана Арон Нимзовитч сыяктуу гипер-модернисттердин жаңы теориялык мектеби тарабынан түп-тамырынан бери өзгөрүлдү. Алар тактайды анын борборундагы күрөөлөрдөн башка алыскы бөлүктөр менен башкарууну баса белгилешти, ошентип каршылаштарын тактанын так ортосун күрөө менен ээлөөгө чакырышты, андан кийин кол салуу объектиси болуп калды. 19 мененth кылым аяктап, беттешүүлөрдүн жана мастер-турнирлердин жылдык саны өскөн. Шахмат боюнча аялдар арасындагы Дүйнөлүк Чемпионат 1927-жылы негизделген. Биринчи болуп бул наамды чех-англис чебери Вера Менчик алган.

Жыйынтыктоо

Дүйнө жүзү боюнча байыркы оюндардын бири болгон шахмат оюну жыл санап өнүгүп келе жатат. Анын эволюциясы дүйнөнүн ар тарабына көчүп келген оюндун натыйжасы, бул жерде ар бир аймактын таасири шахматтын өсүшүнө шарт түзөт. Бул сонун **оюн** жана **иш** акылга түрткү берүү. Анын дүйнө жүзү боюнча саякаты бүгүн биз ойногон оюнга биригип кеткендей эле, шахмат эми ар кандай тегинен, маданияттан жана жаш курагынан турган адамдарды бириктирет.

«Шахмат» ийриминин

регламенти:

Күндөр	Сааты	Убагы	Эскертүү
Шейшемби	3 саат	14:30-16:55	
Шаршемби	2 саат	14:30-16:00	

«Бекитемин»

2022-жыл 1-сентябрь

Мектеп директору:

Кубатбек Асан уулу

«Текшерилди»

Окуу-тарбия иштери боюнча
директордун орун басары:

С. Осмонов

**Нарын районундагы Кеңеш айылындагы
К. Абиров атындагы орто мектебинин «Шахмат» ийрими боюнча
2022-2023-окуу жылы үчүн түзүлгөн**

календарлык планы





«Бекитемин»
2022-жыл 1-сентябрь
Мектеп директору:
1-сентябрь 2022-2023-жыл

Кубатбек Асан уулу

«Макулдашылды»
Окуу-тарбия иштери боюнча директордун
орун басары: *[Signature]* С. Осмонов
1-сентябрь 2022-2023-жыл

Нарын районуна караштуу Кеңеш айылындагы К. Абилов атындагы орто мектебинин 2022-2023-окуу жылына карата
Дене тарбия сабагынын мектептен жана класстан тышкары календарлык планы иштери боюнча «Шахмат»
ийримиине катышуучу оуучулардын тизмеси:

№	Окуучунун А.А.	Классы	Туулган жылы, айы	Үй дареги	Телефон	Дарыгердин корутундусу	Дарыгердин колу
1	Дүйшөнова А	7					
2	Амударьбаева А	7					
3	Кубатбеков А	7					
4	Кадырова А	7					
5	Садыбек уулу Ж	6					
6	Жаньбаев Б	6					
7	Шаршеев Э	8					
8	Жаньбаев К	8					
9	Абаева М	6					
10	Абдыгаев М	8					
11							
12							
13							
14							

Ийрим жетекчи: С. Кадырбеков

Нарын районундагы Кенеш орто мектебинин «Шахмат» ийрими боюнча 2022-2023-окуу жылы үчүн
түзүлгөн календарлык планы:

№	Мазмуну	Сааты	Өтүү мөөнөтү	Өтүлгөн күнү	Эскертүү
1	Шахматтын тарыхы	1	6.09	6.09	
2	Фигуралардын аталышы	1	6.09	6.09	
3	Доска түзүлүшү	2	6.09 7.09	6.09 7.09	
4	Оюн эрежелери	2	7.09 13.09	7.09 13.09	
5	Көндүмдөрдү кайталоо	2	13.09 13.09	13.09 13.09	
6	Шарттуу белгилер	1	13.09	13.09	
7	Шарттуу белгилердин айырмачылыктары	2	14.09 14.09	14.09 14.09	
8	Карама каршылыктар	2	20.09 20.09	20.09 20.09	
9	Чабуул шарттары	2	20.09	20.09	
10	Көндүмдөрдү кайталоо	2	21.09	21.09	
11	Улуу шахматчылардын оюндары	2	27.09 27.09	27.09 27.09	
12	Улуу шахматчылардын үлгүлөрү	2	28.09 27.09	27.09 28.09	
13	Тактика деген эмне?	1	28.09	28.09	
14	Оюнчунун жүрүм-турум эрежелери	2	4.10 4.10	4.10 4.10	
15	Кемчиликтерди ондоо	2	4.10 5.10	4.10 5.10	
16	Көндүмдөрдү кайталоо	2	11.10 5.10	5.10 11.10	
17	Көп түрдүүлүк	1	11.10	11.10	

18	Салыштырмалуу оюндар	2	11.10 12.10	11.10 12.10	
19	Доскадагы тамгалар	1	12.10	12.10	
20	Көндүмдөрдү кайталоо	2	18.10 18.10	18.10 18.10	
21	Тамгалар менен сандардын айкалышын изилдөө	2	18.10 18.10	18.10 18.10	
22	Ак жана кара таштар (фигуралар)	2	19.10 19.10	19.10 19.10	
23	Фигуранын доскадагы жайгашкан ордун табуу	2	26.10 26.10	26.10 26.10	
24	Ладья фигурасынын жүрүш шарттары	2	26.10 27.10	26.10 27.10	
25	Ладья фигурасынын өзгөчөлөнгөн жүрүштөрү	2	27.10	27.10	
26	Ладьянын карама каршылаш тактикасы	2			
27	Жөө аскер (пешка) фигурасынын жүрүш шарттары	2			
28	Жөө аскер фигурасынын өзгөчөлөнгөн жүрүштөрү	2			
29	Жөө аскердин карама каршылаш тактикасы	2			
30	Көндүмдөрдү кайталоо	2			
31	Ат (конь) фигурасынын жүрүш шарттары	2			
32	Ат фигурасынын өзгөчөлөнгөн жүрүштөрү	2			

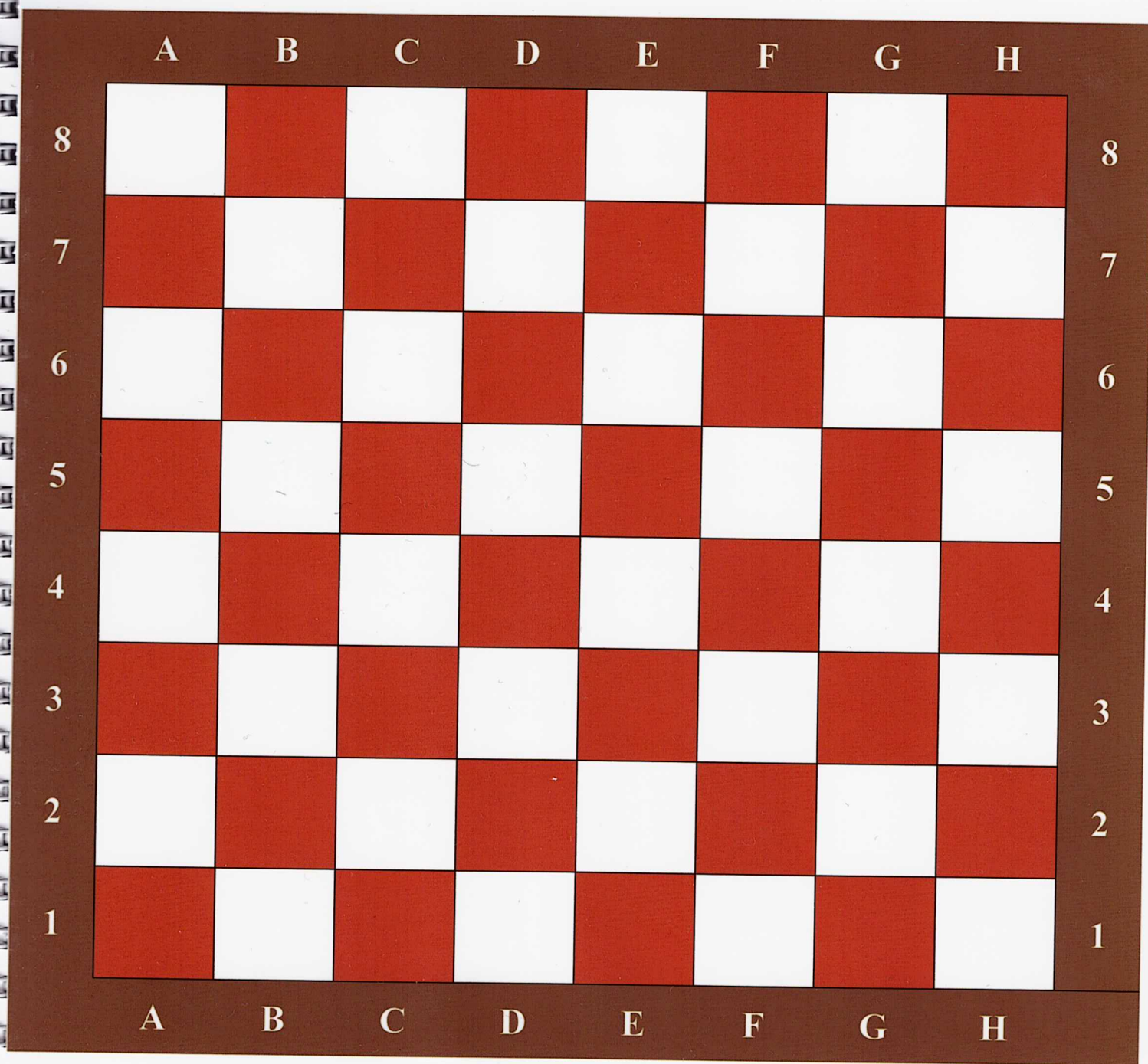
33	Аттын карама каршылаш тактикасы	2			
34	Пил (слон) фигурасынын жүрүш шарттары	2			
35	Пил фигурасынын өзгөчөлөнгөн жүрүштөрү	2			
36	Пилдин карама каршылаш тактикасы	2			
37	Көндүмдөрдү кайталоо	2			
38	Ферзь (королева) фигурасынын жүрүш шарттары	2			
39	Ферзь фигурасынын өзгөчөлөнгөн жүрүштөрү	2			
40	Ферздин карама каршылаш тактикасы	2			
41	Хан (король) фигурасынын жүрүш шарттары	2			
42	Хан фигурасынын өзгөчөлөнгөн жүрүштөрү	2			
43	Хандын карама каршылаш тактикасы	2			
44	Көндүмдөрдү кайталоо	2			
45	Ойноп жүргөн оюнчулардын жаңы оюнчуларга үлгүлөрдү көрсөтүүсү	2			
46	Оюнчуларды бири-бирине болгон сый урматын көзөмөлдөө	1			

47	Оюндун жүрүшүн жазуу эрежеси	2		
48	Көндүмдөрдү кайталоо	2		
49	Убакытты туура пайдалануу	1		
50	Фигуралардын тизилүүдөгү катарларынын мааниси	1		
51	Көндүмдөрдү кайталоо	2		
52	Ташпырмаларды так туура аткаруу	2		
53	Шахматтын ханды коргоочу фигуранын эрежеси	2		
54	Терминдер: Шах	2		
55	Маг	2		
56	Пат	2		
57	Вилка	2		
58	Цугцванг	2		
59	Көндүмдөрдү кайталоо	2		
60	Гамбит	2		
61	Гарде	2		
62	Рубить флаг	2		
63	Армагеддон	2		

64	Чабуул	2		
65	Көндүмдөрдү кайталоо	2		
66	Батарейя	2		
67	Курчоо	2		
68	Вечный шах	2		
69	Жылаңач хан	2		
70	Дальнобойная фигура (Ферзь, Ладья, Пил)	2		
71	Көндүмдөрдү кайталоо	2		
72	Дебют	2		
73	Детский мат	2		
74	Доминанция	2		
75	Рокировка	2		
76	Курмандык	2		
77	Забор	2		
78	Буктурма (запада)	2		
79	Көндүмдөрдү кайталоо	2		
80	Изолятор	2		
81	Капкан	2		
82	Комбинация	2		

83	Коновал	2		
84	Контрагака, конгртамбит	2		
85	Маг Легаля	2		
86	Көндүмдөрдү кайталоо	2		
87	Тажрыйбалуу шахматчылар менен оюн өткөрүү	2		
88	Мектеп ичинде турнир өткөрүү	2		
89	Жыйынтыктоо	2		
	Жалпы сааттардын саны:	170		

Шахмат доскасы



Шахмат фигуралары



ХАН (Падыша)

Эң баалуу фигура, анткени басып алуу коркунучу (бул абал "мат" деп аталат) оюндан утулуп калуу дегенди билдирет. Бир квадратты вертикаль, горизонталдуу же диагональ боюнча жылдырат, бирок башка бөлүктүн чабуулу астында квадратка жыла албайт. Мындан тышкары, ал рокировкага катыша алат. Шахмат фигураларынын топтомунда падыша эң бийик фигура, эки эң бийик фигуранын бири (экинчи - Ферзь (ханыша)).



ФЕРЗЬ (Ханыша)

Эң күчтүү фигура, ал вертикаль, горизонталдуу же диагональ боюнча каалаган сандагы квадраттарга жылгандыктан, ал Ладья менен Пилдин кыймылдарын айкалыштырат. Ферзьдин эң күчтүү фигурага айланышы Европа шахматында буга чейин болгон. Заманбап шахмат теориясында ферзь "оор фигура" болуп саналат. Салттуу "Стоунтон" шахматындагы фигуранын сырткы көрүнүшү падышага окшош, бирок фигура кичинекей топ менен таажы кийгизилген жана падышадан айырмаланып, бир аз төмөн (падыша ханышага караганда узун жана крест менен таажы кийилген). Ферзь үчүн экинчи, оозеки аты "ханыша" болуп саналат.



ПИЛ (Слон)

Диагоналдуу квадраттардын каалаган санына жылат. Шахмат тактайынын түстүүлүгүнөн улам пил бир түстөгү квадраттарда гана кыймылдайт. Бул фигура кыймылдаган диагональдардын квадраттарынын түсүнө жараша. Оюндун башталышында ар бир оюнчуда эки пил бар - ачык квадрат жана кара квадрат, ак с1 жана f1, кара с8 жана f8. «Жеңил фигуралардын» классына кирет (ат менен бирге). Шахмат оюнунда пилдин бою падыша менен ханышадан төмөн болот. Анын үстүнкү бөлүгү үстү караган тамчы (же капюшон) түрүнө ээ; бул католик жана англикан епископторунун кийимдеринин стилизациясы. Пилдин дагы бир аты "офицер" деп аталган.

Шахмат фигуралары



АТ (Конь)

Ал өзү турган төрт бурчка жакын турган квадраттардын бирине жыла алат, бирок ошол эле горизонталдык, вертикалдуу же диагональ боюнча эмес, башкача айтканда, орустун "Г" тамгасы (же латынча "L") менен кыймылдайт. Ар дайым карама-каршы түстөгү талаага конот. Чатурангадан бери өзгөрбөгөн эки бөлүктүн бири (экинчи падыша). Оюндун башталышында ар бир оюнчунун экиден аттары бар - ак аттар b1 жана g1, каралар b8 жана g8. «Жеңил фигураларга» кирет. Шахмат комплектинде ал тегерек стенддеги аттын башына окшош.



ЛАДЬЯ (Тур)

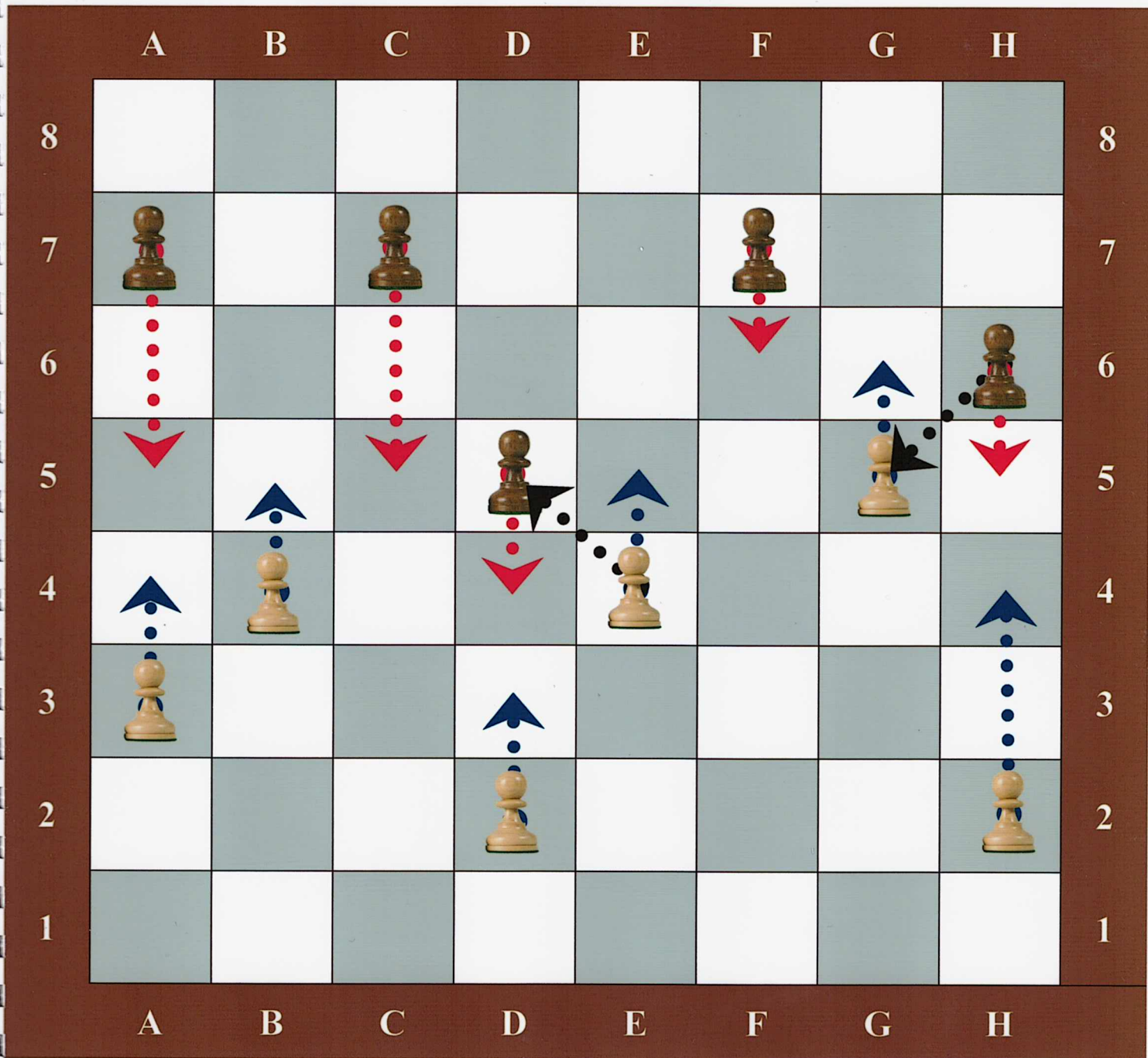
Тигинен же туурасынан каалаган сандагы талааларга барат. Рокировкага катыша алат. Ферзь сыяктуу, ал теория боюнча "оор фигура" катары классификацияланат. Эски орус шахмат комплектинде ал стилдештирилген кемеге (ладья) окшош болгон. Кээ бир божомолдор боюнча, бул фигуранын ар кандай аталыштары анын баштапкы аты жана көрүнүшү менен байланыштуу. Анын стилдештирилген сүрөттөрү, шахмат тарыхчыларынын божомолу боюнча, Россияда визуалдык жактан окшош орус дөңгөлөктүн сүрөттөрү менен жаңылышкан, андан бул чыгарманын орусча аталышы келип чыккан. Ладьянын дагы бир аты - "тур".



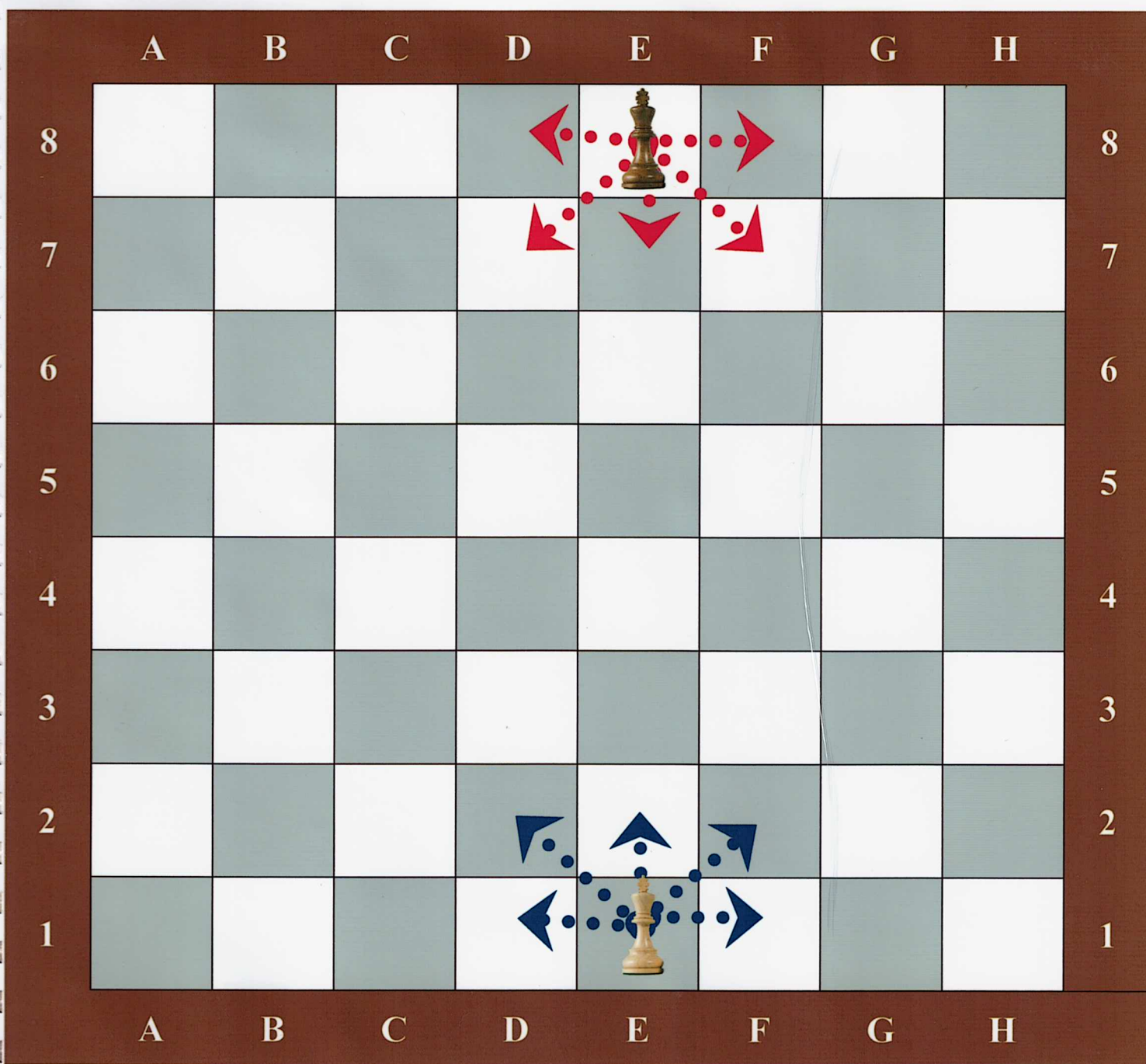
ЖӨӨ АСКЕР (Пешка)

Вертикалдуу түрдө бир боштук алдыга жылат. Баштапкы абалынан баштап, ал эки квадратка алдыга жыла алат. Бир талааны кыйгач алдыга чабат. Эки квадраттык жүрүш жасоодо аны кийинки жүрүштө атаандаштын пешкасы менен чаап алса болот. Шахматта кадимки кыймылы менен чаап алуу кыймылы башка болгон жалгыз фигура. Эгерде оюн учурунда пешка акыркы даражага жетсе, падышадан башка оюнчунун талабы боюнча каалаган фигурага айланат. Оюндун башында ар бир оюнчуда сегизден пешка болот, алар оюнчудан экинчи горизонталдуу сызыкка жайгашкан, фигураларды жаап турат. Фигура топтомдогу эң кичинеси. Алсыз болсо да, шахмат оюнунда пешкалар абдан маанилүү, анткени алар көбүнчө оюнчунун коргонуу түзүлүшүнүн негизин түзөт.

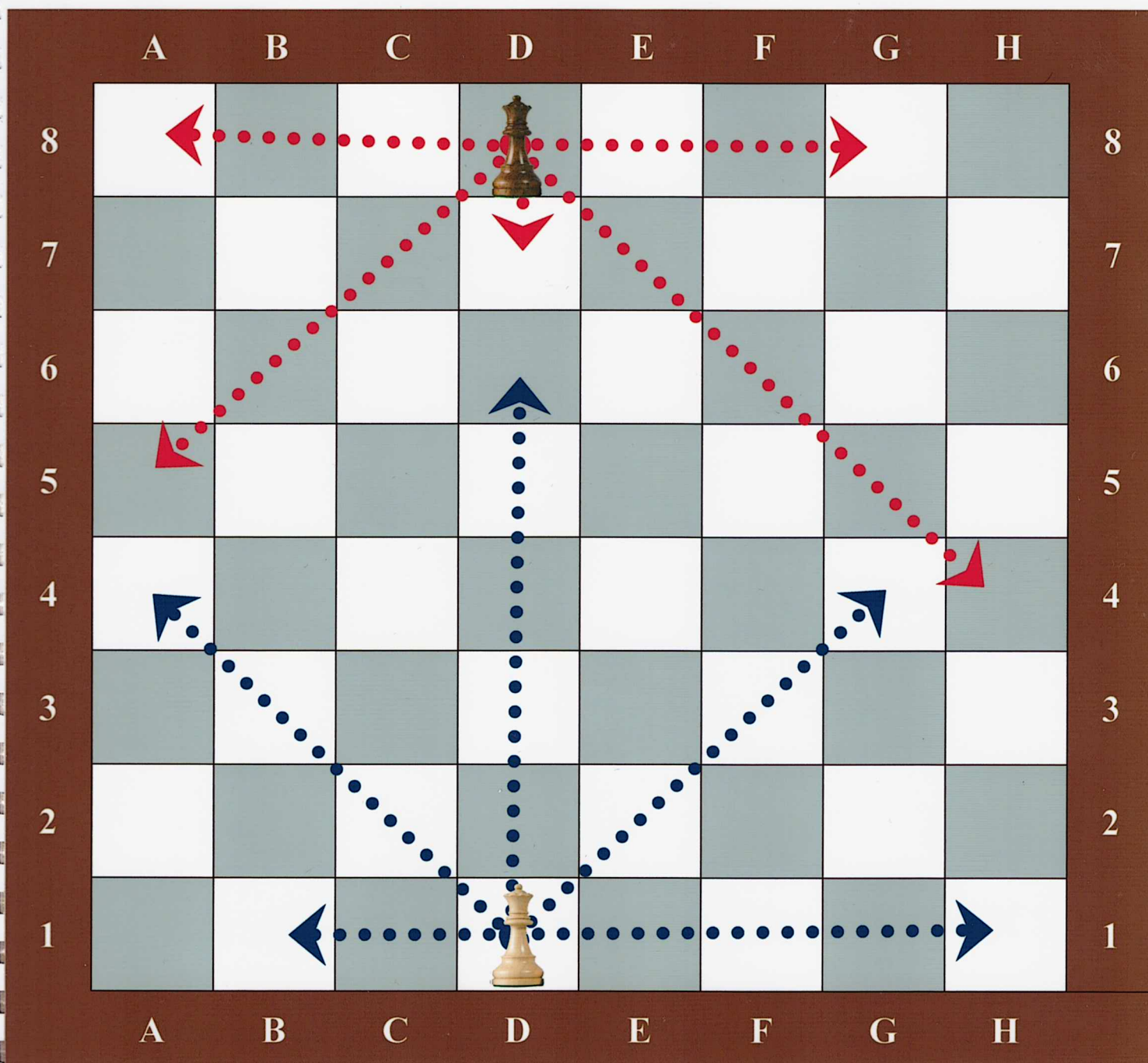
Фигуралардын жүрүшү Жөө аскер (пешка)



Фигуралардын жүрүшү Хан (Король)

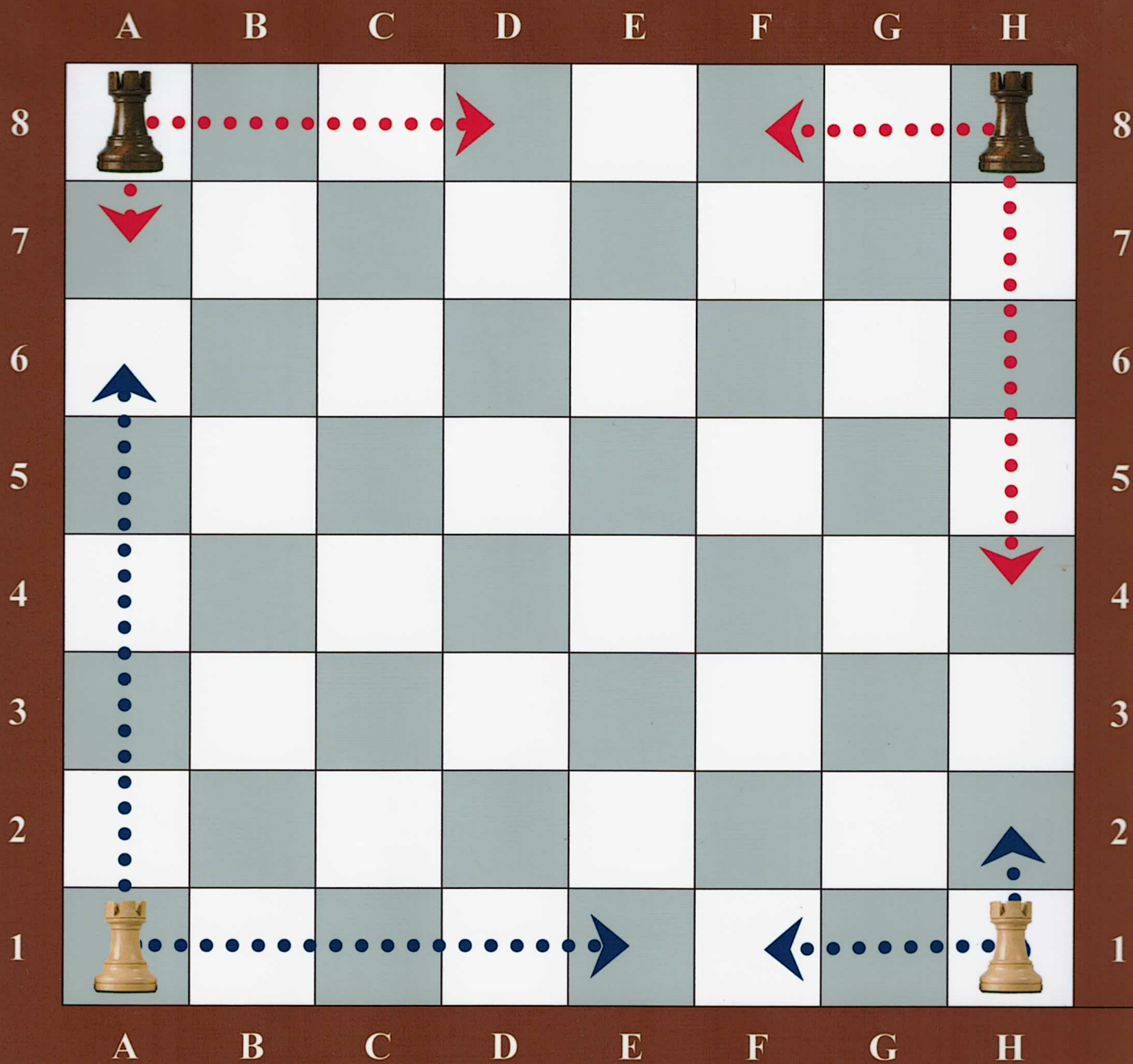


Фигуралардын жүрүшү Ферзь (Королева)



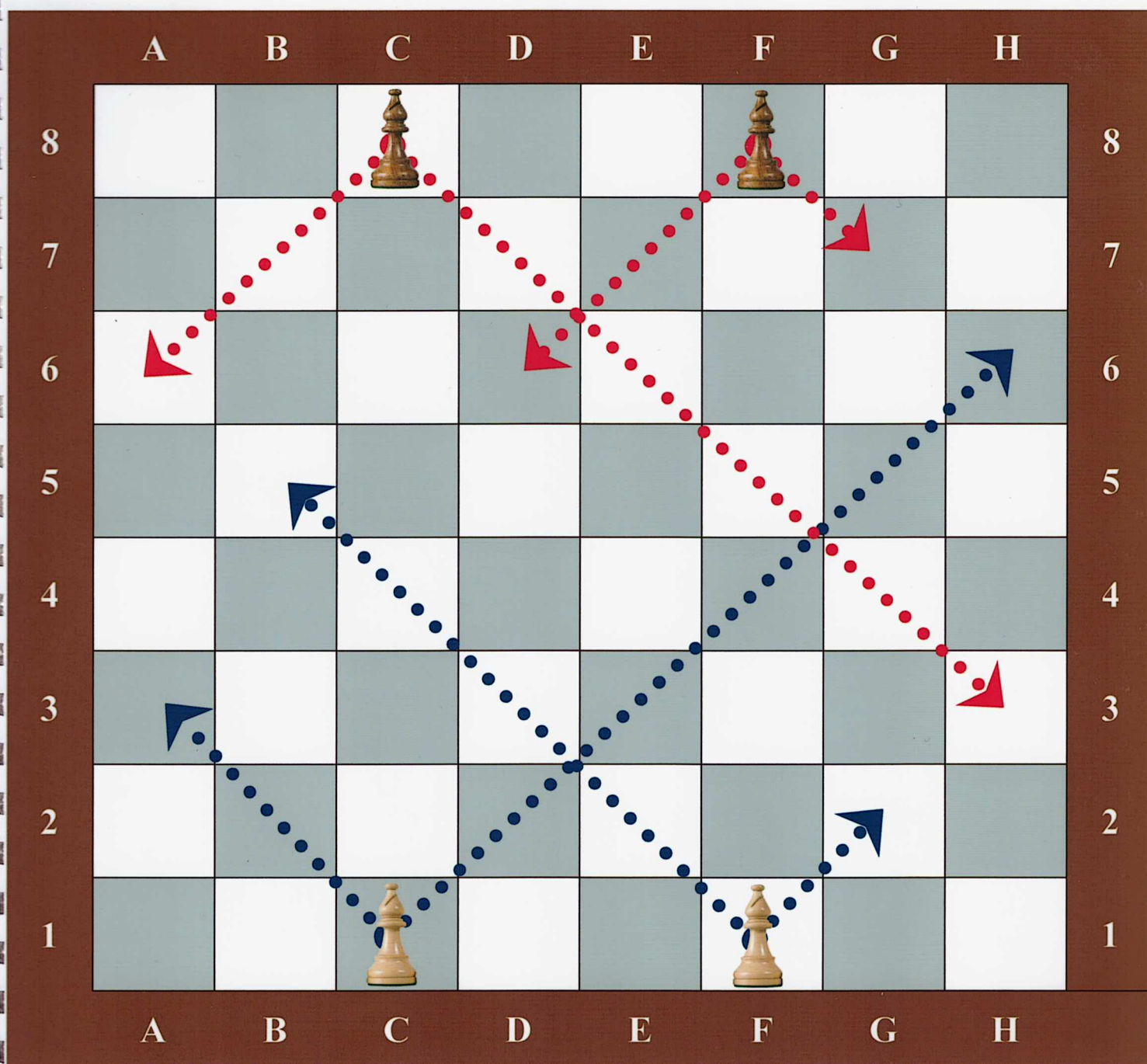
Фигуралардын жүрүшү

Ладья (тура, мунара)



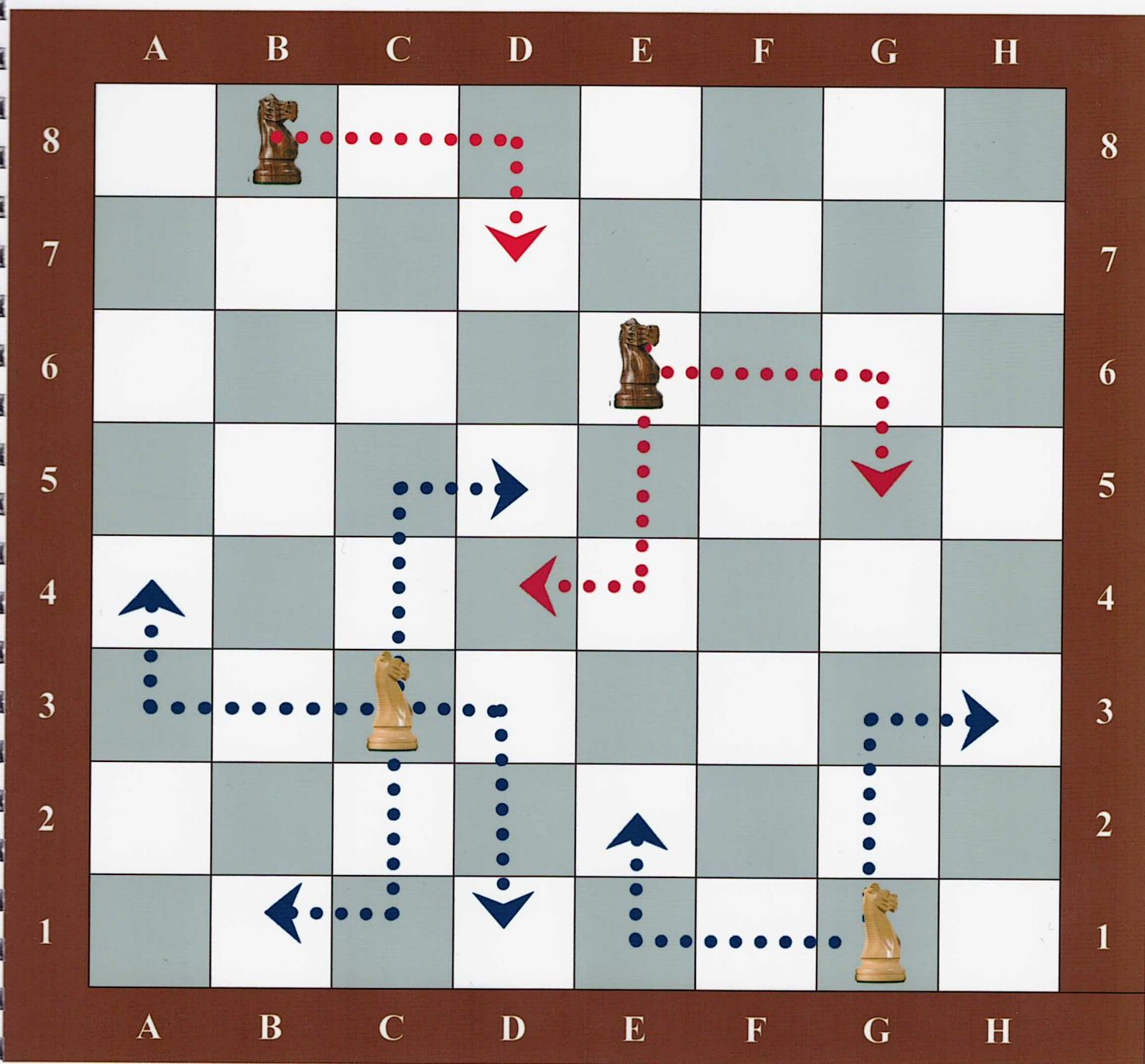
Фигуралардын жүрүшү

Шил (слон)



Фигуралардын жүрүшү

АТ (КОНЬ)



Фигуралардын салыштырмалуу күчү жана баалуулугу

Фигуралардын айрым топторунун салыштырмалуу күчү жана баалуулугу маселеси шахмат оюндарында алмашуу маселеси пайда болгондо дайыма келип чыгат. Шахмат теориясында фигуралардын баасы адатта пешка менен ченелет. Жалпысынан төмөнкү катыштар кабыл алынат:

Фигура	Символ	Баалуулук
Жөө аскер		1
Ат		~ 3
Пил		~ 3-3,5
Ладья		~ 5
Ферзь		~ 9
Хан		∞

