

დავით გურგენიძე

ჭადრაკი 1

მასწავლებლის წიგნი



დავით გურგენიძე

ჭადრაკი

პირველი კლასი

მასწავლებლის წიგნი



სარჩევი

ჭადრაკის პედაგოგიური სტატუსი.....	4
ზოგადი ინფორმაცია ჭადრაკის I-II კლასების მასწავლებლის წიგნისა და მოსწავლის რვეულის შესახებ.....	5
ჭადრაკი ეროვნულ სასწავლო გეგმაში.....	7
მოსწავლეთა შეფასების სისტემა.....	11
ჭადრაკის ზოგადი ისტორია.....	13
ჭადრაკის ქართული ფენომენი	14
გაკვეთილების სცენარი.....	16
პირველი თავის მატრიცა.....	17
მეორე თავის მატრიცა.....	43
მესამე თავის მატრიცა	63
ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია	37, 54, 56, 60

ჭადრაკის პედაგოგიური სტატუსი

ჭადრაკი თამაშია. ის მეექვსე საუკუნეში ინდოეთში გამოიგონეს და შემდეგ მთელ მსოფლიოში გავრცელდა. მასში უხვადაა წარმოდგენილი მეცნიერების, ხელოვნებისა და სპორტის ელემენტები. ბავშვებში ჭადრაკის შესწავლისას ორ ძირითად მიმართულებაზე კეთდება აქცენტი. პირველი, ამ თამაშის სპორტული მხარეა, მეორე კი, ჭადრაკის პედაგოგიური აღზრდის საშუალებას გულისხმობს.

საქართველო მდიდარი საჭადრაკო ტრადიციების ქვეყანაა და სპორტული მიმართულება დღეისათვისაც პრიორიტეტულია. ნონა გაფრინდაშვილი და მანია ჩიბურდანიძე ხუთ-ხუთჯერ იყვნენ ქალთა შორის მსოფლიო ჩემპიონები. ქართული ჭადრაკის მრავალ სხვა წარმატებასთან ერთად უნდა აღინიშნოს ჩვენი ნორჩი თანამემამულეების მიღწევები ევროპისა და მსოფლიოს ასაკობრივ ჩემპიონატებში. ჭადრაკში 8 წლის ასაკიდან შესაძლებელია საერთაშორისო სარბიელზე ნიჭის სრულად გამოვლენა.

საქართველოს დამოუკიდებლობის შემდეგ მსოფლიოსა და ევროპის 8-18 წლის ასაკობრივ ჩემპიონატებში ჩვენი ქვეყნის წარმომადგენლებმა 100-ზე მეტი ოქროს, ვერცხლისა და ბრინჯაოს მედალი მოიპოვეს. მრავლისმეტყველია გამარჯვებულთა გეოგრაფია: ქვეყნის უმთავრესი საჭადრაკო ცენტრის, თბილისისა და ყოველთვის გამორჩეული ქუთაისის გარდა, მედლები მოიპოვეს ბათუმის, რუსთავის, თელავის, ფოთის, ზუგდიდის, გურჯაანის, სამტრედიისა და სხვა ქალაქების წარმომადგენლებმა. მნიშვნელოვანია ამ ჩამონათვალში აფხაზეთიდან იძულებით გადაადგილებული ბავშვების მიღწევები.

საერთაშორისო ასპარეზზე საქართველოს სახელით ასპარეზობა და, მით უმეტეს, კვარცხლბეკზე ასვლა, ბავშვების პატრიოტული აღზრდის შესანიშნავი საშუალებაა. საკუთარ ქალაქებსა და სკოლებში ისინი მისაბაძნი ხდებიან და ბევრი ბავშვისთვის ჭადრაკში ან გნებავთ სპორტის რომელიმე სხვა სახეობაში მეცადინეობისთვის დამატებითი სტიმულია.

ჭადრაკის სპორტულმა მხარემ განსაზღვრა ძირითადად მისი ადგილი საზოგადოებაში.

უკანასკნელ წლებში მსოფლიოს ბევრ ქვეყანაში ჭადრაკი განიხილება, როგორც ახალგაზრდა თაობის აღზრდის ეფექტური საშუალება.

საინტერესოა ჭადრაკის სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქციის კვლევის რამდენიმე ექსპერიმენტის შედეგი. მაგალითად, ჰარვარდის უნივერსიტეტის გამოკვლევამ აჩვენა, რომ იმ სკოლის მოსწავლეთა განვითარების საშუალო დონე, სადაც ჭადრაკს ასწავლიან, ამაღლდა. გაცილებით გაუმჯობესდა შედეგები არა მარტო მათემატიკაში, არამედ სხვა საგნებშიც. ბავშვები ეჩვევიან დამოუკიდებელ აზროვნებას. ჭადრაკმა ნაშალა სოციალური ბარიერი. ბავშვებში ჩამოყალიბდა პასუხისმგებლობის გრძნობა, რადგან დიდი და ხშირად გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს მათ მიერ მოფიქრებულ ყოველ სვლას. აქედან გამომდინარე, გასაგებია ჭადრაკის როლი მოზარდის პიროვნებად ჩამოყალიბებაში.

ჭადრაკი თანმიმდევრული, ლოგიკური აზროვნების შესანიშნავი სკოლაა. ჭადრაკი ეხმარება მეხსიერების განვითარებას.

კვლევებით ირკვევა, რომ ჭადრაკით დაინტერესულ მოზარდთა შორის მინიმუმამდეა დაყვანილი ნარკოტიკებისადმი მიდრეკილება.

ცნობილი ამერიკელი განმანათლებელი, პოლიტიკური მოღვაწე და მეცნიერი ბენჯამენ ფრანკლინი მიიჩნევდა, რომ ჭადრაკი ასწავლის შორსმჭვრეტელობას, წინდახედულებას, სიფრთხილეს, სიმხნევასა და ბევრ სხვა სასარგებლო თვისებას.

ზოგადი ინფორმაცია ჭადრაკის I- II კლასების მასწავლებლის წიგნისა და მოსწავლის რვეულის შესახებ

I-II კლასების სახელმძღვანელოები პირველად იწერება, რადგან ჭადრაკის საყოველთაო სწავლება საქართველოს ყველა სკოლაში მხოლოდ 2022 წლიდან დაიწყო.

სახელმძღვანელოს დანერისას აუცილებელი იყო მხედველობაში მიგველო შემდეგი ფაქტორები

1. საგნის მასწავლებელთა დიდი უმრავლესობის საჭადრაკო განათლების დონე;
2. მოსწავლეთა ოჯახებში საჭადრაკო ინვენტარის დეფიციტი.

სასწავლო კომპლექტი შედგება მასწავლებლის წიგნისა და მოსწავლის რვეულისგან. წარმოდგენილი სახელმძღვანელოები ითვალისწინებს ჭადრაკის ფიგურების სახელებისა და მათი მოძრაუნარიანობის შესწავლას.

სხვადასხვა საჭადრაკო ტესტი, სავარჯიშო ამოცანა და რამდენიმე მინიატურული პარტია ერთ მთლიან, განუყოფელ სწავლებას წარმოადგენს. მოსწავლის რვეულში მოცემული სავარჯიშოები უშუალო კავშირშია გაკვეთილის თეორიულ მასალასთან.

რადგან მოსწავლის წიგნი არ არსებობს, რვეულს დამატებითი ფუნქცია დაეკისრა.

მასში სავარჯიშო პოზიციების გარდა, მოცემულია ყველა გაკვეთილის მოკლე თეორიული ნაწილიც. რადგან კვირაში მხოლოდ ერთი გაკვეთილია, რვეული მოსწავლეს დაეხმარება წინა მასალის გამეორებასა და ოჯახში მეცადინეობის დროს.

ჭადრაკის სახელმძღვანელოებში წარმოდგენილი თემები და სავარჯიშოები ხელს უწყობს მოსწავლეთა დამოუკიდებელ აზროვნებას, ანალიზისა და გადაწყვეტილების დამოუკიდებლად მიღების უნარს.

სახელმძღვანელოთა ციკლი ეყრდნობა მესამე თაობის ეროვნულ სასწავლო გეგმას და ზრუნავს მისი ყოველი მიმართულების სრულყოფილ განვითარებაზე.

სასწავლო მასალის წარდგენა და გაკვეთილის დაგეგმვის პრინციპები

სკოლაში ჭადრაკის ძირითადი მიზანია თამაშის წესების, ფიგურათა სვლების, თამაშის მიზნის და მისი მიღწევის საშუალებების ათვისება. მასალის წარდგენისას მხედველობაში უნდა მივიღოთ სწავლების მეთოდის შემდეგი ეტაპები:

1. მოტივაცია
2. ამოცანის განსაზღვრა
3. სასწავლო მასალის დამუშავება
4. დამხმარე საჭადრაკო მაგალითების გაცნობა და ამოხსნა
5. დამოუკიდებელი სამუშაო

გაკვეთილისთვის მასწავლებელმა უნდა გაითვალისწინოს აუცილებელი რესურსი:

1. სადემონსტრაციო დაფა
2. საკლასო ოთახში საჭადრაკო კომპლექტის გარკვეული რაოდენობა (სასურველია ყველა მოსწავლისთვის. სადაც ეს შესაძლებლობა არ არის, ორ მოსწავლეზე ერთი ჭადრაკი მაინც).
3. მოსწავლის რვეული

მასწავლებლის წიგნი ისეა შედგენილი, რომ მასში გათვალისწინებულია თემების თანმიმდევრობა, რაც მასალის ათვისებას გააიოლებს. თავდაპირველად ახსნილია საჭადრაკო დაფა, მასზე ფიგურების განლაგება, ფიგურების მოძრაობის შესაძლებლობანი, ძირითადი საჭადრაკო ტერმინები. ყველა მათგანის თეორიულ მასალას თან ერთვის დამხმარე მაგალითები.

პირველკლასელთა ასაკიდან გამომდინარე საჭადრაკო ნოტაციის შესწავლა, რომელიც ლათინურ ანბანთან არის დაკავშირებული, მეორე სემესტრის სასწავლო გეგმაში შევიტანეთ. ფიგურათა სვლების, ქიშისა და შამათის ახსნა ხდება გრაფიკულად – ხაზებისა და ისრის საშუალებით.

თამაშის მიზნისა და ძირითადი წესების ახსნის შემდეგ მნიშვნელოვანია ჭადრაკის ფიგურების ძალის განსაზღვრა. სხვადასხვა ფიგურის პირობითი ღირებულების ერთეულად პაიკია მიჩნეული.

შამათი ჭადრაკში ყველაზე მნიშვნელოვანი ტერმინია. ამიტომ მის შესწავლას განსაკუთრებული ყურადღება უნდა მიექცეს. რამდენიმე გაკვეთილი დაეთმობა შამათის სხვადასხვა ფინალურ პოზიციას. სწავლების შემდგომი ეტაპია კონკრეტულ პოზიციაში ერთ სვლაში შამათის გამოცხადება. მასალის უკეთ ათვისებისთვის სასურველია მასწავლებელმა რამდენიმე პოზიციაში ერთ სვლაში შამათის გამოცხადების ნიმუში აჩვენოს და შემდეგ მათ შესთავაზოს დამოუკიდებლად მოძებნონ შამათები მოსწავლის რვეულში მოყვანილ პოზიციებში.

სწავლების შემდგომი პერიოდი ითვალისწინებს შამათის მუქარის შექმნას, რაც თავისთავად შამათის გამოცხადების წინაპირობაა.

ჭადრაკის თამაშში მიზნის მიღწევისთვის მნიშვნელოვანია ფიგურებს შორის შეთანხმებული მოქმედება. ხუთი გაკვეთილი ეთმობა მაგალითებს, რომელიც ითვალისწინებს დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში რომელიმე თეთრი ფიგურის დამატება და დაფაზე მყოფ სხვა ფიგურებთან ერთად პირველივე სვლით შამათის გამოცხადებას. ერთი გაკვეთილი ეთმობა იმ პარტიის გაცნობას, რომელიც ეგრეთ წოდებული საბავშვო შამათის სახელით არის ცნობილი.

მასწავლებელმა კვალიფიკაციის ამაღლების მიზნით, სასურველია, გამოიყენოს შემდეგი საჭადრაკო საიტები: liches.org, chess.com, youtube.com და სხვა.

ჭადრაკის პოპულარიზაციის მიზნით წიგნს აქვს ორი რუბრიკა: ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია და ჭადრაკის ქართული ფენომენი. პირველი ითვალისწინებს გამოჩენილი ქართველი მეცნიერების, მწერლებისა და მხატვრების გამონათქვამებს ჭადრაკზე; მეორე რუბრიკაში მოსწავლეები მიიღებენ ინფორმაციას ჭადრაკში ქართული საჭადრაკო სკოლის უნიკალური მიღწევების შესახებ. სწორედ ამ ფაქტორმა აქცია ჭადრაკი ქართველი ხალხის ეროვნული სიამაყის საგნად.

სკოლის დაწყებითი კლასების სასწავლო პროგრამაში ჭადრაკის, როგორც სავალდებულო საგნის დანერგვით მრავალ სიკეთესთან ერთად, შეიძლება ყველაზე ღირებული ის ფაქტია, რომ ჭადრაკი შედის საქართველოს მრავალ ოჯახში.

ჭადრაკი ეროვნულ სასწავლო გეგმაში

შესავალი

ჭადრაკის სწავლა-სწავლებას განსაკუთრებული ფუნქცია აქვს დაწყებითი საფეხურის მისიისა და მიზნების რეალიზებაში. აქ აქცენტირებულად მუშავდება ფუნქციურ-კომპონენტური უნარები, რომელთა აქტუალიზებაც ხელს შეუწყობს სხვა საგნების სწავლებასაც.

ჭადრაკი ხელს უწყობს ისეთი უნარების განვითარებას, როგორცაა კრიტიკული აზროვნება, კომუნიკაცია, კოლაბორაცია და კრეატიულობა ჭადრაკის სწავლების პროცესში.

მოსწავლემ უნდა შეძლოს:

- ჭადრაკის ფიგურების შესაძლებლობების გაანალიზება (კრიტიკული აზროვნება):
 - ✓ დაკვირვება – გახსენება, ამოცნობა;
 - ✓ კანონზომიერებების აღმოჩენა – დასკვნის გამოტანა, ვარაუდის გამოთქმა;
 - ✓ დასკვნების შეფასება – თანმიმდევრულობა, უსაფუძვლო დაშვება, ფაქტებით დადასტურება/არაგუმენტირება;
- იდეების განზოგადება საჭადრაკო ამოცანების შესრულებისას:
 - ✓ კითხვების დასმა; იდეების განზოგადება პრობლემის გადასაჭრელად/ ალტერნატიული პასუხების ძიება;
 - ✓ დეტალებზე ყურადღების მიქცევა;
- თანაკლასელებთან და მასწავლებელთან თანამშრომლობა საჭადრაკო სიტუაციების ანალიზის პროცესში:
 - ✓ მიზნობრიობის გათვალისწინებით აღწერა, ახსნა, მსჯელობა/ ინფორმაციის ნათლად და შინაარსიანად გადმოცემა, ამ დროს ღიაობისა და კეთილგანწყობის ჩვენება;
 - ✓ აქტიური მოსმენა;
 - ✓ თვითრეფლექსია/უკუკავშირი;
 - ✓ განსხვავებული პოზიციის მიმღებლობა;
 - ✓ თანამშრომლობა – საერთო პასუხისმგებლობა;
 - ✓ საკუთარი შესაძლებლობებისა და ინტერესების გაცნობიერება;
 - ✓ ეთიკა;
- თვითრეფლექსია საჭადრაკო ამოცანებზე მუშაობის პროცესში:
 - ✓ მიზნის დასახვა, დაგეგმვა, სწავლის სტრატეგიები.

	მოსწავლემ უნდა შეძლოს:	სამიზნე ცნებები
1	საჭადრაკო დაფაზე ორიენტირება, უჯრების პოზიციების დასახელება.	საჭადრაკო დაფა
2	საჭადრაკო დაფაზე ჭადრაკის ფიგურების ამოცნობა, აღწერა, ღირებულების დადგენა.	ჭადრაკის ფიგურა
3	ჭადრაკის ფიგურების მოძრაობის წესების ცოდნა, სვლების გაკეთება, ქიში და შამათი.	

ჭადრაკის თამაშის შესწავლის საწყისები
თემატური ბლოკები

ძირითადი საკითხები:

1. ჭადრაკის ისტორია
 - ჭადრაკის წარმოშობის ისტორია, ქართველი მოჭადრაკეები
2. საჭადრაკო დაფა
 - თეთრი და შავი უჯრები (ფიგურების საწყისი პოზიცია, ჩვენება);
 - ჰორიზონტალური, ვერტიკალური და დიაგონალური ხაზები;
 - საჭადრაკო დაფის ნაწილები (მაგ.: თეთრების ნახევარი, შავების ნახევარი, ცენტრი, ლაზიერის ფლანგი, მეფის ფლანგი);
 - საჭადრაკო ნოტაცია.
3. ჭადრაკის ფიგურები, მოძრაობის წესები
 - მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი, ფიგურების ფერი;
 - ფიგურების რაოდენობა;
 - ფიგურების მოძრაობის წესები;
 - როქი (მოკლე, გრძელი);
 - ფიგურების ღირებულება.
4. ფიგურების საწყისი განლაგება საჭადრაკო დაფაზე, ქცევის წესები
5. საჭადრაკო პარტიის მიზანი: ქიში, შამათი
 - ქიში
 - შამათი
 - მუქარა, დაცვა
 - პატი, შედეგი (მოგება, წაგება, ყაიმი).
6. თამაში საწყისი პოზიციიდან
 - ფიგურების განვითარება;
 - შამათი ერთ სვლაში;
 - შამათი ორ სვლაში;
 - მოკლე საჭადრაკო პარტიები (საბავშვო შამათი – შესაძლებელია განხილული იყოს შამათი 2,3,4 სვლაში).

საჭადრაკო დაფა

მოსწავლეს შეუძლია:

- მოცემულ დიაგრამაზე ჭადრაკის დაფის მიღება (შავი უჯრების თანმიმდევრობით გაფერადება);
- ჰორიზონტალური, ვერტიკალური და დიაგონალური ხაზების დასახელება;
- ჰორიზონტალური და ვერტიკალური ხაზების კითხვა და წერა;
- დაფის ნაწილების ჩვენება, დასახელება (აჩვენებს და ასახელებს დაფის ნაწილებს, მაგალითად, „თეთრების ნახევარი“, „შავების ნახევარი“, „ბოლო ჰორიზონტალი“, „კიდის ვერტიკალი“, „ცენტრალური ვერტიკალი“, „მეფის ფლანგი“, „ლაზიერის ფლანგი“, „ცენტრი“);
- დაფის უჯრების ჩანერა და დასახელება;
- ჭადრაკის დაფასთან თამაშის ქცევის წესების ცოდნა და დაცვა (მისაღმეხა).

ჭადრაკის ფიგურა

მოსწავლეს შეუძლია:

- ჭადრაკის ფიგურების დასახელება: მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი;
- თეთრი და შავი ფიგურების რაოდენობების დადგენა;
- სანყის პოზიციაში დაფაზე თეთრი და შავი ფიგურების განლაგება;
- დაცული და დაუცველი ფიგურების ერთმანეთისაგან გარჩევა;
- მოცემულ პოზიციაში ქიშის მოგერიების საშუალებების გაანალიზება და დასახელება (მაგალითად, მუქარის შემქმნელი ფიგურის აყვანა, ქიშის ხაზის გადაკეტვა, მეფის გადაყვანა უჯრაზე, სადაც ქიში არ ექნება).



სახელმძღვანელო შედგება შემდეგი თავებისგან:

ჭადრაკის დაფა და ფიგურები
საჭადრაკო ტერმინები
შამათები
ჭადრაკის ქართული ფენომენი

მასწავლებლის წიგნში მოცემულია ეროვნული სასწავლო გეგმით ჭადრაკთან დაკავშირებული ყველა საკითხი. წიგნში წარმოდგენილია შემდეგი თემები:

1. ჭადრაკის დაფა და ფიგურები

თემა ითვალისწინებს ჭადრაკის დაფისა და ყველა ფიგურის სახელს. მათი დაფაზე განლაგების ადგილსა და გადაადგილების შესაძლებლობებს. სამი გაკვეთილი განკუთვნილია პაიკის თავისებურებათა შესასწავლად (პაიკის გაცოცხლებისა და გავლაზე აყვანის წესი).

2. საჭადრაკო ტერმინები

მნიშვნელოვანია შემდეგი ტერმინების შესწავლა: როქი, ქიში, შამათი, პატი.

3. შამათები

შამათი ჭადრაკში მთავარი და თამაშის განმსაზღვრელი მიზანია. წარმოდგენილია შამათის ფინალები ლაზიერითა და ორი ეტლით; პოზიციები, რომლებშიც შამათი ერთ სვლაში ცხადდება, სავარჯიშოები, რომლებშიც შამათი ცხადდება სხვადასხვა ფიგურის დამატების შემდეგ.

4. საჭადრაკო ნოტაცია

მეორე სემესტრში უკვე მიზანშეწონილია საჭადრაკო ნოტაციის შესწავლა, რაც მოსწავლეებს დაეხმარება გეგმით გათვალისწინებული შემდეგი თემების ათვისებაში.

5. ჭადრაკის ქართული ფენომენი

ქართული ჭადრაკის მნიშვნელოვანი მიღწევები
ქართველი მსოფლიო ჩემპიონები
ქართველები მსოფლიო საჭადრაკო ოლიმპიადაზე.

პერიოდულად ქართული საჭადრაკო სკოლის წარმატებებზე ინფორმაციის მიწოდება.



მოსწავლეთა შეფასების სისტემა

ჭადრაკში პირველი და მეორე კლასის მოსწავლეთა მხოლოდ განმავითარებელი შეფასება გამოიყენება. შეფასებისას გასათვალისწინებელია შემდეგი კრიტერიუმები:

შეფასების ძირითადი კრიტერიუმებია:

1. გაკვეთილის პროცესში ჩართულობა;
2. ძირითადი საჭადრაკო ტერმინების ცოდნა;
3. თამაშის მიზნისა და ძირითადი წესების ცოდნა;
4. ფიგურათა პირობითი ღირებულება;
5. ერთსვლიანი შამათის გამოცხადების უნარი;
6. საჭადრაკო ნოტაციისა და პარტიის ჩანერის ცოდნა;
7. ფიგურათა შორის კოორდინაციის დამყარების უნარი.

1. გაკვეთილის პროცესში ჩართულობა

ყურადღება ენიჭება შემდეგ უნარებს:

- არგუმენტირებული მსჯელობა;
- აზრის ჩამოყალიბების უნარი;
- ინფორმაციის აღქმის უნარი;
- საჭადრაკო პოზიციების ამოხსნის დროს აქტიურობა;
- მოსმენის კულტურა;
- ჯგუფურ მუშაობაში აქტიური მონაწილეობა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ მაგალითებზე დამოუკიდებელი მუშაობა.

2. ძირითადი საჭადრაკო ტერმინების ცოდნა

- ყველა საჭადრაკო ფიგურის სახელისა და მათი სვლების ცოდნა;
- ქიშის განმარტება;
- შამათის განმარტება;
- პატის განმარტება.

3. თამაშის მიზნისა და ძირითადი წესების ცოდნა

- თამაშის შედეგის (მოგება, ყაიმი) განმარტება;
- ყაიმის ნაირსახეობების ცოდნა;
- თამაშის დროს ელემენტარული ქცევის წესების ცოდნა.

4. ფიგურათა პირობითი ღირებულება

- პაიკთან მიმართებაში თითოეული ფიგურის ძალის განსაზღვრა.

5. ერთსვლიანი შამათის გამოცხადების უნარი

- ამოხსნის პროცესში ლოგიკური აზროვნების უნარი;
- მოწინააღმდეგის მეფის პოზიციის შეფასება;
- შამათის გამომცხადებელი ფიგურის შერჩევა;
- შამათის გამოცხადების მიზნით ფიგურებს შორის ურთიერთკავშირის დამყარება.

6. საჭადრაკო ნოტაციისა და პარტიის ჩანერის ცოდნა

- ყველა ვერტიკალის დასახელება
- 64-ვე უჯრის დასახელება
- პოზიციის რვეულში ჩანერა
- ერთმანეთში გათამაშებული პარტიის ჩანერა

7. ფიგურათა შორის კორდინაციის დამყარების უნარი

შემდეგი სავარჯიშოების გადანყვეტა:

- დაამატე ლაზიერი და გამოაცხადე შამათი
- დაამატე ეტლი და გამოაცხადე შამათი
- დაამატე კუ და გამოაცხადე შამათი
- დაამატე მხედარი და გამოაცხადე შამათი
- დაამატე პაიკი და გამოაცხადე შამათი

გაკვეთილების თემების ჩამონათვალი

- N1. ჭადრაკის დაფა
- N2. ჭადრაკის ფიგურები
- N3. ეტლი
- N4. კუ
- N5. ლაზიერი
- N6. მეფე
- N7. მხედარი
- N8. პაიკი
- N9. პაიკის გაცოცხლება
- N10. პაიკის აყვანა გავლაზე
- N11. როქი
- N12. ქიში
- N13. გახსნილი და ორმაგი ქიში
- N14. შამათი
- N15. პატი
- N16. თამაშის მიზანი და ძირითადი წესები
- N17. ყაიმი
- N18. შამათი ლაზიერით
- N19. შამათი ორი ეტლით
- N20. შამათი ერთ სვლაში
- N21. შამათი ერთ სვლაში
- N22. ფიგურის მოგება
- N23. საჭადრაკო ნოტაცია
- N24. საჭადრაკო პარტიის ჩანერა
- N25. დაამატე ლაზიერი და გამოაცხადე შამათი
- N26. დაამატე ეტლი და გამოაცხადე შამათი
- N27. დაამატე მხედარი და გამოაცხადე შამათი
- N28. დაამატე კუ და გამოაცხადე შამათი
- N29. დაამატე პაიკი და გამოაცხადე შამათი
- N30. ჭადეაკი – ქართული ფენომენი

ჭადრაკის ზოგადი ისტორია

მიჩნეულია, რომ ჭადრაკი თანამედროვე სახით ინდოეთში მეექვსე საუკუნეში გამოიგონეს. არსებობს ლეგენდა, რომლის თანახმადაც, ვინმე სინმა ეს თამაში გამოიგონა და ის მხარტვა რაჯას. რაჯა მოიხიბლა ამ გონებაამახვილური თამაშით. მას გამომგონებლისთვის უკითხავს, რა საჩუქარი მოგართვაო. სინს ხორბალი უთხოვია უცნაური პირობით: ხორბალი ისე დათვალეთ, რომ ჭადრაკის დაფის ერთ უჯრაზე ერთი მარცვალის იყოსო, მეორეზე – ორი, მესამეზე – ოთხი, მეოთხეზე – რვა და ასე შემდეგ 64 უჯრის ჩათვლით.

რაჯას ეს თხოვნა ღიმილით მიუღია და ბრძანება გაუცია მის შესასრულებლად.

როდესაც გაირკვა, რამდენი მარცვალის იყო საჭირო თხოვნის დასაკმაყოფილებლად, რაჯა სახტად დარჩენილა იმდენად დიდი აღმოჩნდა ხორბლის რაოდენობა.

ეს ლეგენდა ჭადრაკის გამომგონებლის დიდ განსწავლულობაზე მიუთითებს. არც ისაა შემთხვევითი, რომ ჭადრაკს ბრძენთა თამაშს უწოდებენ. მოსწავლეებში ჭადრაკის პოპულარიზაციის მიზნით, სასურველია, მათ გავაცნოთ გამორჩენილი ქართველი მწერლებისა და მეცნიერების გამონათქვამები ამ თამაშზე.

თანამედროვე ჭადრაკს, რა თქმა უნდა, ჰყავდა წინამორბედები და ის საუკუნეების განმავლობაში ყალიბდებოდა. VI-VII საუკუნეებში ინდოეთიდან ჭადრაკი ჯერ ირანსა და შუა აზიაში გავრცელდა, მოგვიანებით კი – ჩინეთში, არაბულ ქვეყნებსა და ევროპაში.

ჭადრაკს თავდაპირველად არისტოკრატთა ოჯახებში თამაშობდნენ, შემდეგ ის საყოველთაო თამაში გახდა. მე-19 საუკუნის 80-იანი წლებიდან ჭადრაკში მსოფლიო ჩემპიონის ტიტული დაწესდა. ჭადრაკის თამაში გაცილებით მაღალ დონეზე ავიდა. 1924 წელს შეიქმნა ჭადრაკის საერთაშორისო ფედერაცია (ფიდე). საჭადრაკო ცხოვრება გაცილებით ორგანიზებული გახდა.

დღეისათვის ეს თამაში საოცრად პოპულარულია. მას თანაბარი ხალისითა და გატაცებით თამაშობენ მსოფლიოს თითქმის ყველა ქვეყანაში ყველა ასაკის ადამიანები.

ქართველი მოჭადრაკეების საერთაშორისო სარბიელზე წარმატებამ ჩვენს ქვეყანას მსოფლიო ჭადრაკის რუკაზე კუთვნილი ადგილი მოუპოვა. წერილში „ჭადრაკის ქართული ფენომენი“ – ამ მიღწევათა მხოლოდ მცირე ნაწილია წარმოდგენილი.



ჭადრაკის ქართული ფენომენი

ჭადრაკს საქართველოში მდიდარი ისტორია აქვს. ყველა გაკვეთილის პროცესში მასწავლებელმა უნდა გამოიხატოს დრო და მოსწავლეებს ამ ისტორიის გამორჩეული ეპიზოდები გააცნოს. მათი გადაცემა ქრონოლოგიურად სავალდებულო არაა. თემის არჩევანს მასწავლებელი სიტუაციის მიხედვით განსაზღვრავს. ისინი ჩვენ ფრაგმენტების სახით ჩამოვაცალიბეთ.

- ქართული ლიტერატურული ძეგლებიდან ჭადრაკი პირველად ნახსენებია XI საუკუნეში გიორგი მთაწმინდელის მიერ თარგმნილ „ექუსთა დღეში“;
- პირველი ქართველი მოჭადრაკე, რომელმაც საერთაშორისო აღიარება მოიპოვა იყო ანდრია დადიანი (1850-1910წწ.);
- ქართველი მოჭადრაკეებიდან პირველი ოსტატი 1930 წელს გახდა ვიქტორ გოგლიძე;
- 1962 წელს ნონა გაფრინდაშვილმა დაამარცხა ელიზავეტა ბიკოვა და პირველად გახდა მსოფლიოს ჩემპიონი. ეს ტიტული მან შემდგომში ოთხჯერ დაიცვა და 1978 წლამდე შეინარჩუნა;
- პირველი ქართველი დიდოსტატია ბუხუტი გურგენიძე. ეს ნოდება მას 1970 წელს მიენიჭა;
- 1975 წელს ქალთა შორის მსოფლიო ჩემპიონობისთვის მატჩში ერთმანეთს შეხვდა გამორჩენილი საჭადრაკო პედაგოგის ვახტანგ ქარსელაძის ორი მოსწავლე – ნონა გაფრინდაშვილი და ნანა ალექსანდრია;
- 1978 წელს ქალთა შორის მსოფლიო ჩემპიონი გახდა მაია ჩიბურდანიძე. მისი მატჩი ნონა გაფრინდაშვილთან იყო მსოფლიო ჩემპიონობისთვის ბრძოლის მეორე ქართული ფინალი;
- 1980 წელს მსოფლიო საჭადრაკო ოლიმპიადის ჩემპიონი, საბჭოთა კავშირის ქალთა ნაკრების ოთხივე წევრი (ნონა გაფრინდაშვილი, ნანა ალექსანდრია, მაია ჩიბურდანიძე და ნანა იოსელიანი) საქართველოს წარმომადგენელი იყო. ასეთივე წარმატებას მათ ორი წლის შემდეგ გამართულ მსოფლიო საჭადრაკო ოლიმპიადაზე მიაღწიეს;
- 1981 წელს მაია ჩიბურდანიძემ ქალთა შორის მსოფლიო ჩემპიონობისთვის მატჩი ნანა ალექსანდრიასთან ითამაშა;
- 1988 წელს ქალთა შორის მსოფლიო ჩემპიონობისთვის მეოთხე მატჩი გაიმართა მაია ჩიბურდანიძესა და ნანა იოსელიანს შორის.



ნონა გაფრინდაშვილი



მაია ჩიბურდანიძე



მაია ჩიბურდანიძე, ნანა ალექსანდრია, ნონა გაფრინდაშვილი, ნანა იოსელიანი

- 1962-1991 წლებში ქალთა შორის მსოფლიო ჩემპიონები იყვნენ ნონა გაფრინდაშვილი და მაია ჩიბურდანიძე. ორივე მათგანი მსოფლიოს ხუთეზის ჩემპიონი იყო.
- 1992 წელს საქართველოს ქალთა ნაკრები მსოფლიო საჭადრაკო ოლიმპიადის ჩემპიონი გახდა. ეს წარმატება მათ შემდგომში კიდევ სამჯერ მოიპოვეს (1994, 1996 და 2008 წწ.)
- 2003 წელს ზურაბ აზმაიფარაშვილი ვაჟთა შორის ევროპის ჩემპიონი გახდა.
- 2015 წელს საქართველოს ქალთა ნაკრებმა მსოფლიოს გუნდურ ჩემპიონატში პირველი ადგილი დაიკავა.
- 2016 წელს ბაადურ ჯობავამ მსოფლიო საჭადრაკო ოლიმპიადაზე ოქროს მედალი მოიპოვა პირველ დაფაზე.
- სხვადასხვა წელს საქართველოს ორი წარმომადგენელი : ზურაბ აზმაიფარაშვილი და აკაკი იაშვილი ფიდეს (ჭადრაკის მსოფლიოს საერთაშორისო ორგანიზაცია) ვიცე-პრეზიდენტებად იყვნენ არჩეული.



საქართველოს ქალთა ნაკრები: სოფიკო ხუხაშვილი, მაია ლომინეიშვილი, მაია ჩიბურდანიძე, გიორგი გიორგაძე, ლელა ჯავახიშვილი, ნანა ძაგნიძე, 2008 წ.

ჭადრაკი და ბავშვები

საქართველოში ბავშვთა ჭადრაკი ორი მიმართულებით ვითარდება, პირველ მათგანს სპორტული დანიშნულება აქვს. ნორჩი ქართველი მოჭადრაკეები წარმატებით ასპარეზობენ თანატოლთა მსოფლიოსა და ევროპის ჩემპიონატებში.



წარმატებული ქართველი ახალგაზრდა მოჭადრაკეები, 2004 წ.



დღეისათვის ჭადრაკი საქართველოში საყოველთაო თამაშია. მრავალი ბავშვის აღზრდაში მას პედაგოგიური ფუნქცია აქვს მინიჭებული. ჩემპიონები ერთეულები ხდებიან, ჭადრაკს კი ათასობით ბავშვი თამაშობს. ჭადრაკი ყოველი მათგანისთვის ცხოვრების გზაზე კეთილი მეგზურია.

პირველი თავის მატრიცა

თემა: ჭადრაკის დაფა და ფიგურები

საკითხი/ქვესაკითხი:

- ჭადრაკის დაფა
- საჭადრაკო ფიგურები
- ეტლი; კუ; ლაზიერი; მეფე; მხედარი; პაიკი
- პაიკის გაცოცხლება
- პაიკის აყვანა გავლაზე

სამიზნე ცნება: ლოგიკა, კანონზომიერება

საკვანძო შეკითხვა: რა თამაშებს შეიძლება შევადაროთ ჭადრაკი? რა მსგავსება და განსხვავებაა ჭადრაკსა და სხვა თქვენთვის ნაცნობ თამაშებს შორის?

კომპლექსური დავალება:

შესაქმნელია საჭადრაკო დაფა ფიგურებით, რომლის საშუალებითაც ახსნი თითოეული ფიგურის მოძრაობის წესებს და ისაუბრებ დაფაზე.

შენი დავალება:

შექმენი საჭადრაკო დაფა და ფიგურები. ისწავლო, როგორ და რა წესით მოძრაობს თითოეული ფიგურა საჭადრაკო დაფაზე და დააკავშირო ჭადრაკი შენს საყვარელ თამაშთან და შეადარო. ნაშრომი წარმოადგინე მაკეტის/ფორმატის სახით.

სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები. <u>მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს რომ:</u>	შეფასების კრიტერიუმი. <u>მოსწავლეს შეუძლია:</u>	ნაშრომში პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინე.
<p>ლოგიკა, კანონზომიერება</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ჭადრაკის თამაშისთვის საჭიროა ჭადრაკის დაფა, ფიგურები და თამაშის წესების ცოდნა 2. ჭადრაკის ფიგურები საჭადრაკო დაფაზე სხვადასხვა წესით მოძრაობენ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ჭადრაკის დაფის ამოცანობა, ვერტიკალების, ჰორიზონტალების, დიაგონალების და ფიგურების დასახელება 2. საჭადრაკო ფიგურების მოძრაობის წესების ახსნა და ჩვენება 	<ol style="list-style-type: none"> 1. როგორია ჭადრაკის დაფა? რა ნაწილებისგან შედგება ჭადრაკის დაფა? 2. რამდენი სხვადასხვა ფიგურაა ჭადრაკში? 3. დაასახელე ფიგურა და აღწერე რა წესით მოძრაობს თითოეული?

კომპლექსური დავალების განხორციელებისთვის საჭირო რესურსები:
რესურსი წიგნი

ელექტრონული რესურსი

1. ვიდეო ინსტრუქცია - [ჭადრაკი, საჭადრაკო დაფა - პირველი ნაბიჯები](#)
2. როგორ შევქმნათ საჭადრაკო დაფა ხელით - [რთული ინსტრუქცია, მოსწავლეებისთვის ადაპტირდეს](#)

კომპლექსური დავალების განხორციელების ეტაპები (აქტივობები, რესურსები, შეკითხვები) ეტაპი I – კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა

მასწავლებელი მოსწავლეებს ესაუბრება ზოგადად თამაშებზე და დაუსვამს კითხვებს:

- რომელია თქვენი საყვარელი თამაში? რატომ?
- გსმენიათ თუ არა ჭადრაკზე და იცით თუ არა ჭადრაკის თამაში?
- შეგიქმნიათ თუ არა რაიმე თამაში?

დისკუსიის შემდეგ, მასწავლებელი გააცნობს საჭადრაკო დაფას და აუხნის მოსწავლეებს რომ სწავლის პარალელურად მათ თავად უნდა გააკეთონ საჭადრაკო დაფა, ფიგურებით, მისცემს დავალებას.

შენი დავალება:

შექმენი საჭადრაკო დაფა და ფიგურები. ისწავლო, როგორ და რა წესით მოძრაობს თითოეული ფიგურა საჭადრაკო დაფაზე და დააკავშირო ჭადრაკი შენს საყვარელ თამაშთან და შეადარო.

ეტაპი II – კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობა

კრიტიერიუმი 1: როგორია ჭადრაკის დაფა? რა ნაწილებისგან შედგება ჭადრაკის დაფა?

საკითხი/ქვესაკითხი:

- ჭადრაკის დაფა
- საჭადრაკო ფიგურები

ქვემოთ მოცემულია შეკითხვები საგაკვეთილო პროცესში, რომელთა პროვოცირებაც საჭირო იქნება სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებისთვის. თითოეულ შეკითხვასთან მიმართებით მოსწავლეებმა ყურადღება უნდა გაამახვილონ დეტალებზე, გამოთქვან ვარაუდები, დასვან საპასუხო შეკითხვები.

კითხვები:

- ძირითადად რა ფერებისგან შედგება საჭადრაკო დაფა?
- რას ეწოდება ვერტიკალი და ჰორიზონტალი?
- რამდენი სხვადასხვა ფიგურაა ჭადრაკში? დაასახელე თითოეული

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 1-10

კრიტიერიუმი 2,3 : რამდენი სხვადასხვა ფიგურაა ჭადრაკში?

დაასახელე ფიგურა და აღწერე რა წესით მოძრაობს თითოეული?

საკითხი/ქვესაკითხი:

- კუ; ეტლი; ლაზიერი; მეფე; მხედარი; პაიკი
- პაიკის გაცოცხლება
- პაიკის აყვანა გავლაზე

კითხვები:

- როგორ, რა წესით მოძრაობს ეტლი?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს კუ?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს ლაზიერი?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს მეფე?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს მხედარი?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 11-68

კომპლექსური დავალების შესრულების და პრეზენტაციის პროცესში მასწავლებლის მიერ დასმული შეკითხვები კონკრეტულ მოსწავლესთან ინდივიდუალური მუშაობის სანარმოებლად

აღწერეთ, როგორ მიმდინარეობს/წარმართა დავალებაზე მუშაობის პროცესი;

- როგორ გეგმავ/დაგეგმე კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესი? რას ითვალისწინებდი სამუშაო პროცესის დაგეგმვისას?
- ვისთან და როგორ ითანამშრომლე კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესში? ვინ მოგცა რაიმე რჩევა? რამდენად დამხმარე იყო?

ახსენით, რა ცოდნა და გამოცდილება შეიძინე კომპლექსური დავალებაზე მუშაობის პროცესში?

- რა საკითხს შეეხება შენს მიერ შექმნილი კომპლექსური დავალება?
- რა იცოდი შესასწავლი საკითხის შესახებ? რა გაიგე ახალი? დამატებით რის გაგებას ისურვებდი?
- ვისთვის და რატომ არის შენს მიერ შექმნილი კომპლექსური დავალება სასარგებლო და საინტერესო?
- რა ხერხები გამოიყენე სასწავლო მასალის უკეთ გასააზრებლად? / კომპლექსური დავალების უკეთ შესასრულებლად?

შეაფასეთ, რამდენად პროდუქტიული და საინტერესო იყო კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესი

- შეაფასეთ, რამდენად გამოგივიდათ დავალების შესრულება? რამდენად ემთხვევა ის მასწავლებლის მოლოდინებს?
- რა გააკეთეთ დამოუკიდებლად? რაში დაგჭირდათ სხვების დახმარება?
- რა ფაქტორები გაითვალისწინეთ/უნდა გაითვალისწინოთ საიმისოდ, რომ თქვენი კომპლექსური დავალების პრეზენტაცია მსმენელისთვის გასაგები და მისაღები ყოფილიყო?
- თქვენი აზრით, რით და რამდენად განსხვავდება თქვენს მიერ შესრულებული დავალება თანაკლასელების ნაშრომებისგან?
- რას გააკეთებდი სხვაგვარად ახლა რომ იწყებდე დავალებაზე მუშაობას?

ბაკვეთილების სცენარი

1 ჭადრაკის დაფა

მიზანი

- საჭადრაკო დაფის გაცნობა;
- ვერტიკალების და ჰორიზონტალების დასახელება.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

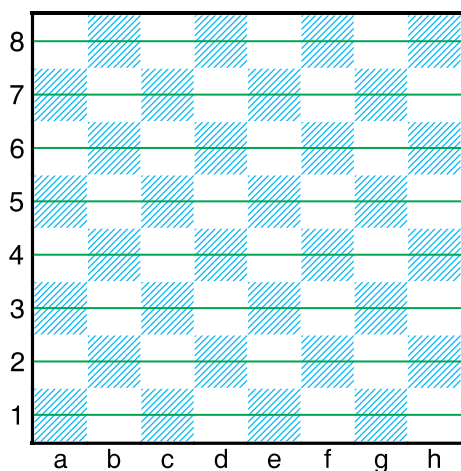
საჭადრაკო ნოტაციის თეორიული ნაწილის ახსნის შემდეგ მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფის სხვადასხვა უჯრაზე ათავსებს რომელიმე ფიგურას და მოსწავლეებს ეკითხება ამ უჯრის სახელს. ამავე დროს მოსწავლეებმა თანმიმდევრულად უნდა ჩამოთვალონ ვერტიკალების აღმნიშვნელი ლათინური ასოები.

გაკვეთილის ბოლოს მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ დავალება რვეულში.

თეორიული ნაწილი

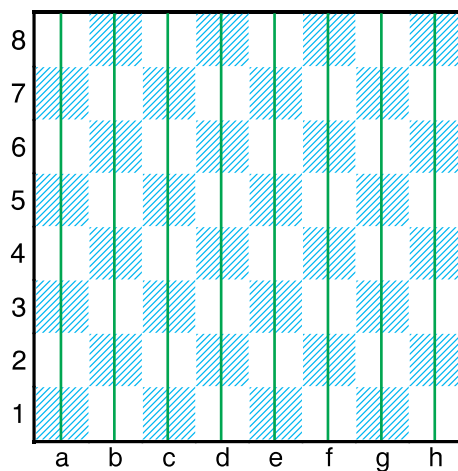
ორ მეტოქეს შორის ჭადრაკის თამაშს პარტია ეწოდება. ის მიმდინარეობს დაფაზე, რომელიც 64 შავ-თეთრი უჯრისგან შედგება. დაფაზე გამოსახულ ფიგურათა განლაგებას პოზიცია ეწოდება, ხოლო პოზიციის ამსახველ სურათს – დიაგრამა.

N1



ჰორიზონტალური ხაზები

N1a



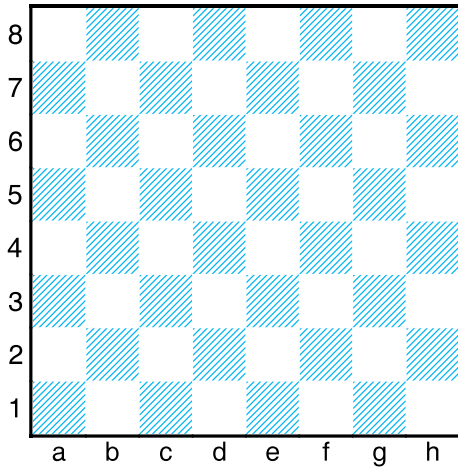
ვერტიკალური ხაზები

დაფა სწორ მდგომარეობაშია, როდესაც ქვედა მარჯვენა უჯრა თეთრი ფერისაა. დაფაზე 32 თეთრი და 32 შავი უჯრაა.

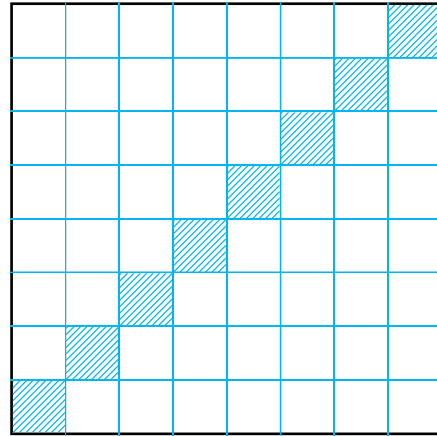
დაფაზე რვა ჰორიზონტალური და ამდენივე ვერტიკალური ხაზია. ჰორიზონტალური ხაზები აღინიშნება ციფრებით 1-დან 8-მდე, ხოლო ვერტიკალური ხაზები – ლათინური ასოებით, რასაც მეორე სემესტრში ვისწავლით.

თეთრი და შავი უჯრების დახრილი ხაზები დიაგონალებია.

N2



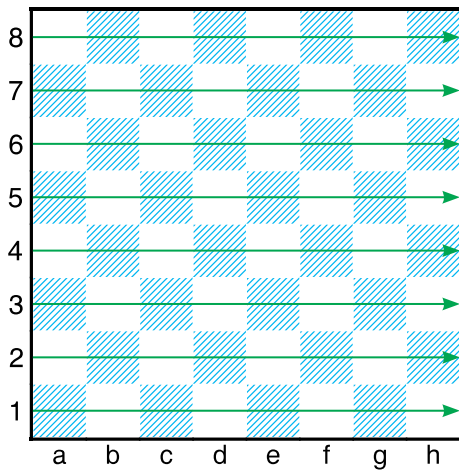
N3



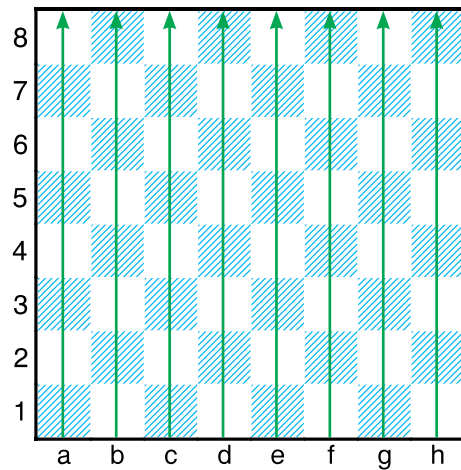
N2. გააფერადე შავი ფერის ყველა უჯრა.

N3. გააფერადე შავი ფერის ყველაზე გრძელი დიაგონალი.

N4



N5



N4. ისრებით აჩვენეთ ჰორიზონტალური ხაზები.

N5. ისრებით აჩვენეთ ვერტიკალური ხაზები.

2 ჭადრაკის ფიგურები

მიზანი

- ჭადრაკის ფიგურების გაცნობა;
- ფიგურების განლაგება საწყის მდგომარეობაში;
- ტერმინ „სვლის“ განმარტება.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

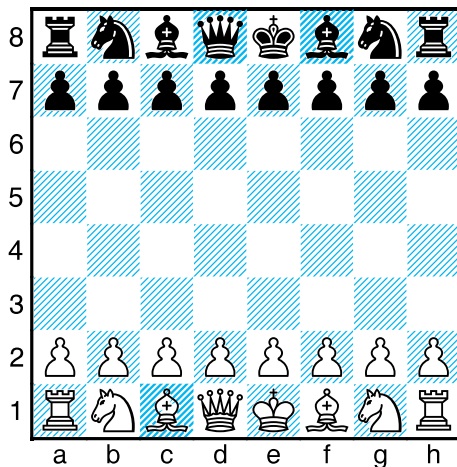
მასწავლებელი თანმიმდევრულად აცნობს მოსწავლეებს ჭადრაკის ფიგურებს: მეფეს, ლაზიერს, ეტლს, კუს, მხედარსა და პაიკს. შემდეგ აჩვენებს მათ ადგილს ჭადრაკის დაფაზე. თეორიული ნაწილის ახსნის შემდეგ მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე ათავსებს რომელიმე ფიგურას და მოსწავლეებს ეკითხება მათ სახელს. შემდეგ მოსწავლეები თანმიმდევრულად ალაგებენ ფიგურებს. განსაკუთრებული ყურადღება უნდა მიექცეს მეფისა და ლაზიერის სწორ განლაგებას. გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

საჭადრაკო პარტია მიმდინარეობს თეთრსა და შავ ფიგურებს შორის. საწყის პოზიციაში თითოეული მხარის განკარგულებაში 1 მეფე, 1 ლაზიერი, 2 ეტლი, 2 კუ, 2 მხედარი და 8 პაიკია.

დიაგრამაზე გამოსახულია ფიგურათა საწყისი მდგომარეობა.

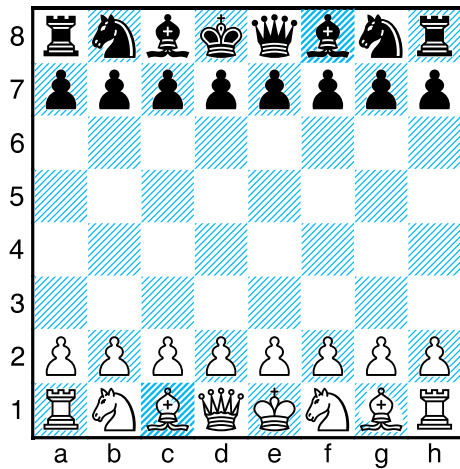
N6



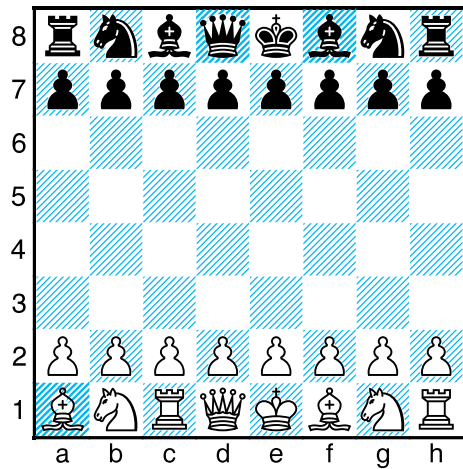
N6. საწყის მდგომარეობაში თეთრ ლაზიერს უკავია თეთრი უჯრა, ხოლო შავს – შავი.

ფიგურის გადაადგილებას ერთი უჯრიდან მეორეზე სვლა ეწოდება.

N7



N8

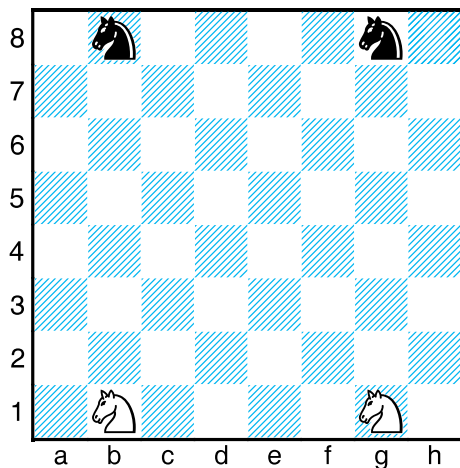


N7-N8. შემოხაზეთ ის თეთრი და შავი ფიგურები, რომლებიც არასწორად დგას.

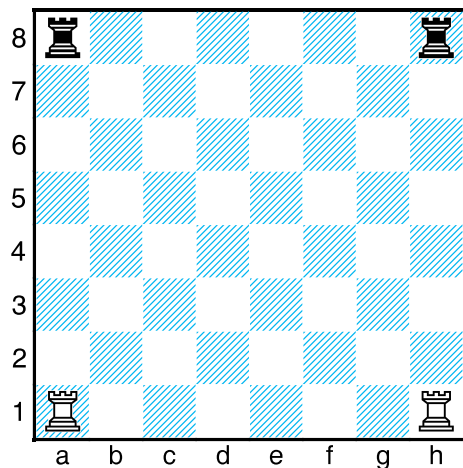
პასუხები: N7 პოზიციაში არასწორად დგას შავების მეფე და ლაზიერი. მათ უნდა გაცვალონ ადგილები. ასევე არასწორია თეთრების მხედრისა და კუს განლაგება f1 და g1 უჯრებზე. მათაც უნდა გაცვალონ ადგილები.

N8 პოზიციაში არასწორად დგას თეთრების ეტლი და კუ a1 და c1 უჯრებზე. მათ უნდა გაცვალონ ადგილები.

N9



N10



N9. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებზეც სანყის მდგომარეობაში თეთრი და შავი მხედრები დგას.

N10. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებზეც სანყის მდგომარეობაში თეთრი და შავი ეტლები დგას.

პასუხები: N9 სანყის მდგომარეობაში თეთრი მხედრები დგას b1 და g1 უჯრებზე; შავი მხედრები კი – b8 და g8 უჯრებზე.

N10 სანყის მდგომარეობაში თეთრი ეტლები დგას a1 და h1 უჯრებზე, შავი ეტლები კი – a8 და h8 უჯრებზე.

3 ეტლი

მიზანი

- ეტლის მოძრაუნარიანობის სწავლა;
- ეტლით მეტოქის ფიგურის აყვანის წესის სწავლა.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე აჩვენებს ეტლის გადაადგილების შესაძლებლობებს, შემდეგ მოსწავლეებს უხსნის, თუ როგორ ხდება ეტლით მეტოქის ფიგურის აყვანა. თემის ასათვისებლად სასარგებლოა ისეთი პოზიციების გამოყენება, რომლებშიც ეტლმა მეტოქის ფიგურა ზედიზედ გაკეთებული რამდენიმე სვლის შემდეგ უნდა აიყვანოს.

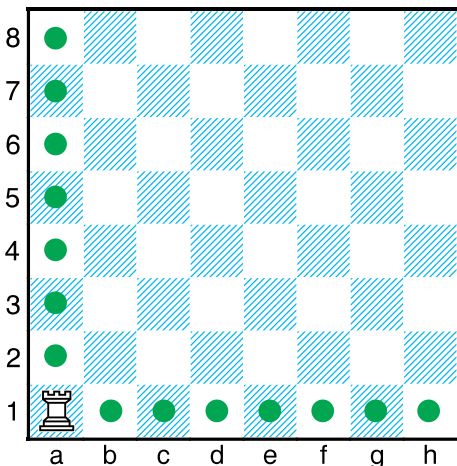
გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

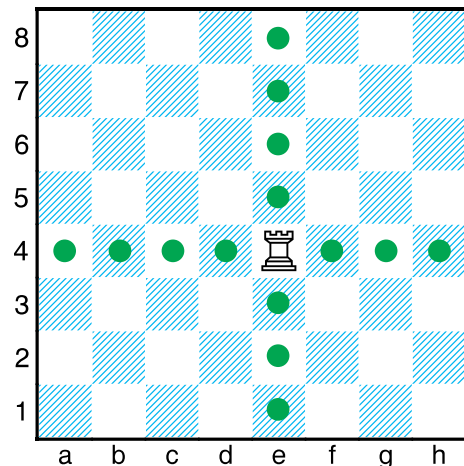
ეტლი მოძრაობს სწორ ხაზებზე ყველა მიმართულებით. მას არ შეუძლია გადაახტეს საკუთარ ან მეტოქის ფიგურას, თუ ისინი გზას უღობავენ. ეტლს შეუძლია აიყვანოს მის გზაზე მდებარე მეტოქის ფიგურა და დაიკავოს მისი უჯრა.

ეტლის სვლა დამთავრებულად ითვლება, როდესაც ის გადაადგილება რომელიმე უჯრაზე და აიყვანს მეტოქის ფიგურას ან – პაიკს.

N11

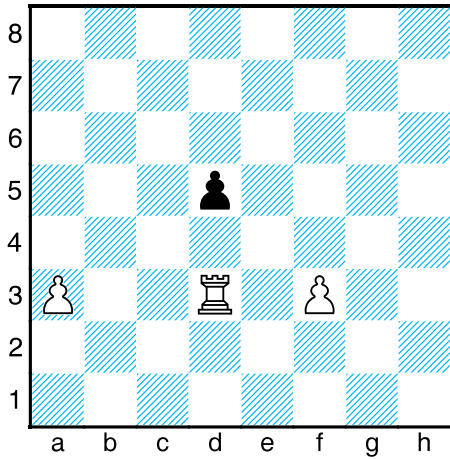


N12

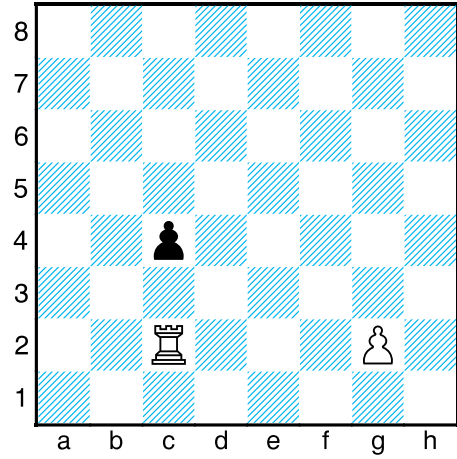


N11-N12 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რამდენ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება ეტლს საწყისი პოზიციიდან და დაფის ცენტრიდან.

N13



N14



N13-N14. რამდენი სვლის გაკეთება შეუძლია ეტლს? შემოხაზე სწორი პასუხი.

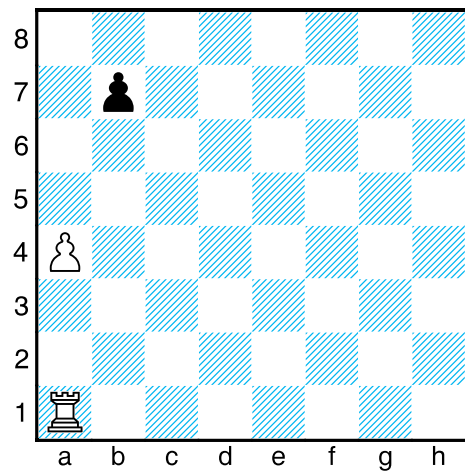
- 1) ხუთი
- 2) შვიდი
- 3) ცხრა

- 1) ექვსი
- 2) შვიდი
- 3) რვა

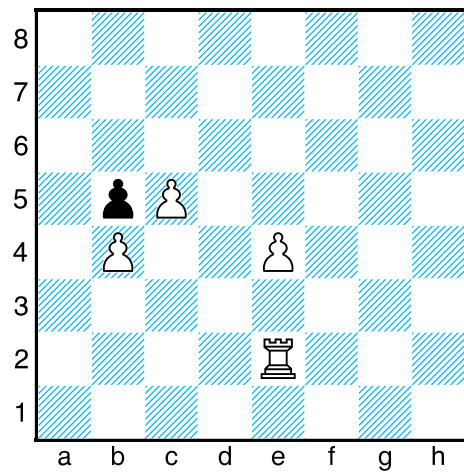
პასუხები: N13 2) შვიდი;

N14 3) რვა

N15



N16



N15-N16. ზედიზედ რამდენი სვლის გაკეთება სჭირდება ეტლს შავი პაიკის ასაყვანად? მოძრაობა აჩვენე ისრით.

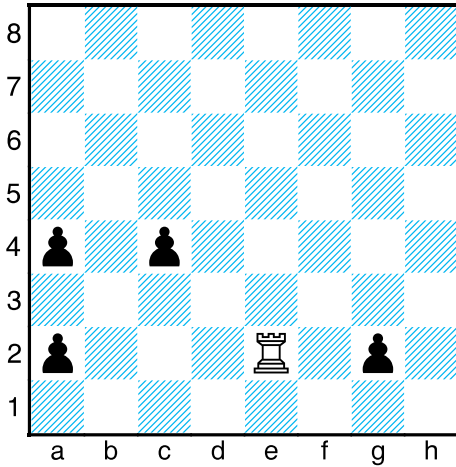
- 1) ერთი
- 2) ორი
- 3) სამი

- 1) ორი
- 2) სამი
- 3) ოთხი

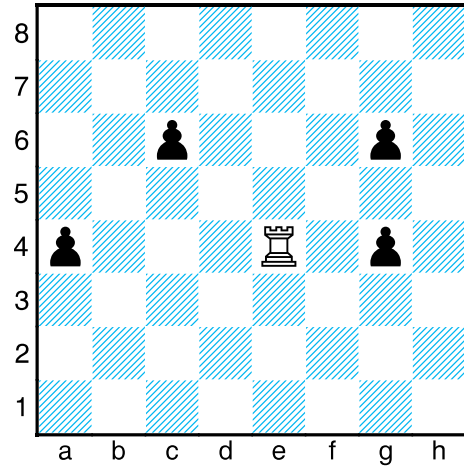
პასუხები: N15 2) ორი.

N16 2) სამი.

N17



N18

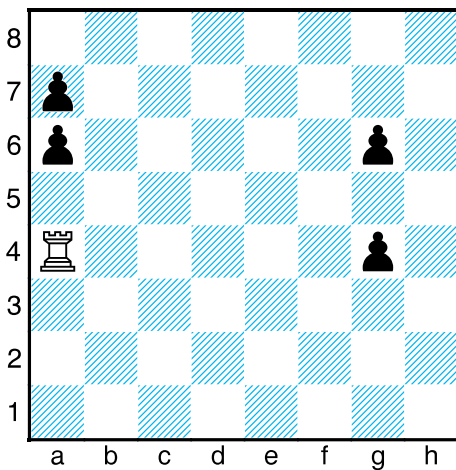


N17-N18. ეტლით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი. თამაშობს მხოლოდ ეტლი. ეტლის მოძრაობა აჩვენე ისრით.

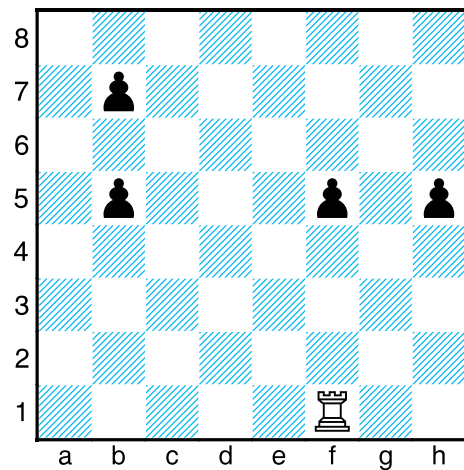
პასუხები: N17 1.ეXg2Xa2Xa4Xc4.

N18 1.ეXa4Xg4Xg6Xc6.

N19



N20



N19-N20. ეტლით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი. ეტლის მოძრაობა აჩვენე ისრით.

პასუხები: N19 1.ეXg4Xg6Xa6Xa7.

N20 1. ეXf5Xh5Xb5Xb7.

4 კუ

მიზანი

- კუს მოძრავუნარიანობის სწავლა;
- კუთი მეტოქის ფიგურის აყვანის წესი.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე აჩვენებს კუს გადაადგილების შესაძლებლობებს, შემდეგ მოსწავლეებს უხსნის, თუ როგორ ხდება კუთი მეტოქის ფიგურის აყვანა. თემის ასათვისებლად სასარგებლოა ისეთი პოზიციების გამოყენება, რომლებშიც კუმ მეტოქის ფიგურა ზედიზედ გაკვეთებული რამდენიმე სვლის შემდეგ უნდა აიყვანოს.

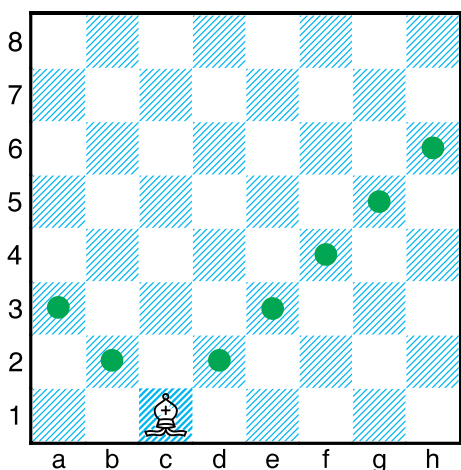
გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

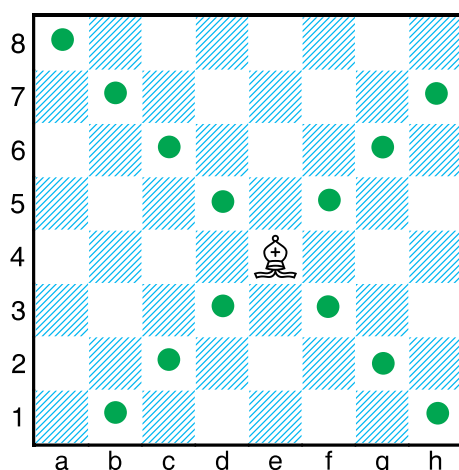
კუ მოძრაობს დახრილ ხაზებზე. თეთრ უჯრაზე მდგომ კუს ეწოდება თეთრუჯროვანი, ხოლო შავ უჯრაზე მდგომს – შავუჯროვანი.

კუ გადაადგილდება თავისი მოძრაობის მიმართულებით ყველა უჯრაზე, იმ გამონაკლისით, რომ მას არ შეუძლია გადაახტეს თავის ფიგურას. კუს შეუძლია აიყვანოს თავისი მოძრაობის უჯრაზე მდგომი მეტოქის ფიგურა და დაიკავოს ის უჯრა. კუს სვლა დამთავრებულად ითვლება, როდესაც ის გადაადგილდება რომელიმე უჯრაზე ან აიყვანს მეტოქის ფიგურას, ან პაიკს.

N21

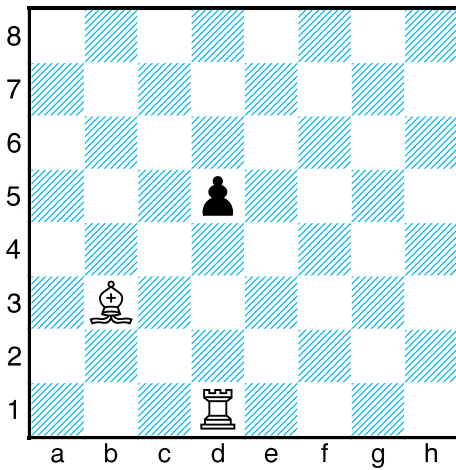


N22

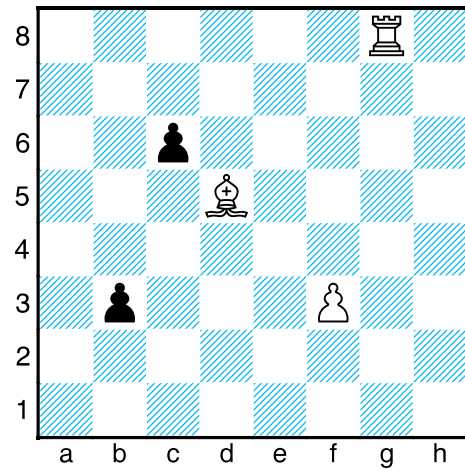


N21-N22 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რომ კუს სანყისი პოზიციიდან შეუძლია 7 უჯრაზე გადაადგილება, დაფის ცენტრიდან კი – 13-ზე.

N23



N24



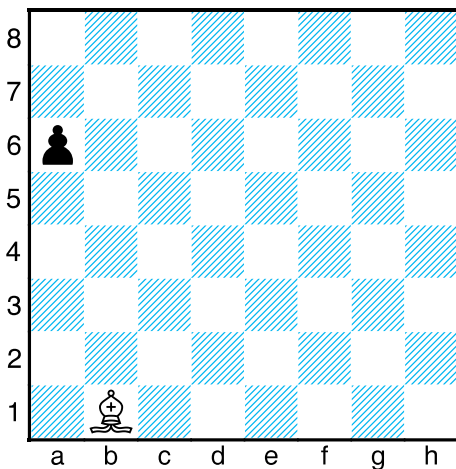
N23-N24. რამდენ უჯრაზე შეუძლია კუს გადაადგილება?

- | | |
|---------|----------|
| 1) ხუთი | 1) ხუთი |
| 2) სამი | 2) ექვსი |
| 3) ორი | 3) შვიდი |

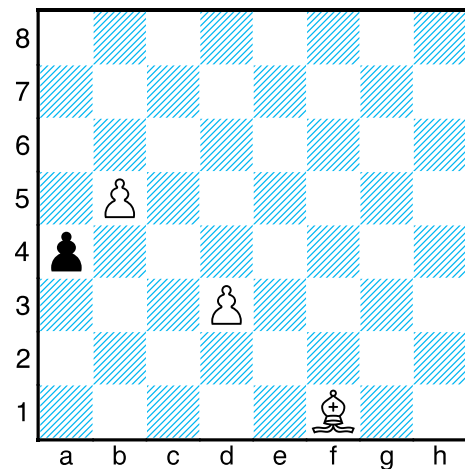
პასუხები: N23 1) ხუთი; კუს შეუძლია გადაადგილება ოთხ თავისუფალ უჯრაზე და შავების d5 პაიკის აყვანა.

N24 2) ექვსი; კუს შავების ორი პაიკის აყვანა შეუძლია, აგრეთვე ოთხ თავისუფალ უჯრაზე გადაადგილება.

N25



N26



N25-N26. რამდენი სვლა სჭირდება კუს პაიკის ასაყვანად? თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

- | | |
|---------|---------|
| 1) ერთი | 1) ერთი |
| 2) სამი | 2) სამი |
| 3) ორი | 3) ოთხი |

პასუხები: N25 3) ორი 1.კd3Xa6.

N26 2) სამი 1.კe2-d1Xa4.

5 ლაზიერი

მიზანი

- ლაზიერის მოძრავუნარიანობის სწავლა;
- ლაზიერით მეტოქის ფიგურის აყვანის წესი.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე აჩვენებს ლაზიერს საწყის მდგომარეობაში, შემდეგ კი – მისი გადაადგილების შესაძლებლობებს, მოსწავლეებს აძლევს დავალებას ჭადრაკის ცარიელ დაფაზე დასვან ლაზიერი და თეთრი და შავი ფიგურებით შეავსონ ის უჯრები, რომლებზეც ლაზიერს შეუძლია გადაადგილება.

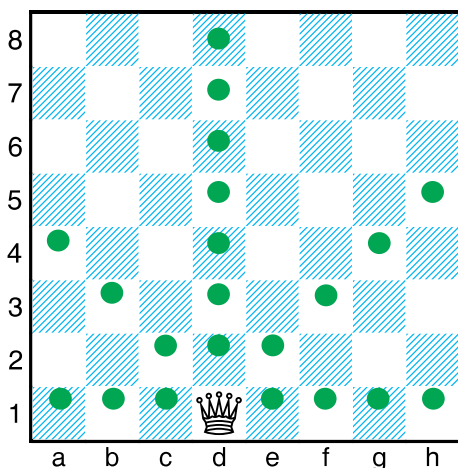
ცალკე განსახილველია ლაზიერით მეტოქის ფიგურის აყვანა. თემის ასათვისებლად სასარგებლოა ისეთი პოზიციების გამოყენება, რომლებშიც ლაზიერმა მეტოქის ფიგურები ზედიზედ გაკეთებული რამდენიმე სვლით უნდა აიყვანოს. გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

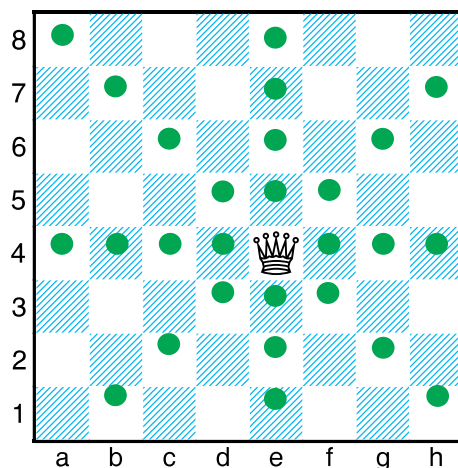
ლაზიერი ყველაზე ძლიერი ფიგურაა. ის ერთდროულად მოძრაობს როგორც ეტლი და როგორც კუ. მას ასევე შეუძლია აიყვანოს მოძრაობის გზაზე მდგომი მეტოქის ფიგურა და არ შეუძლია გადაახტეს საკუთარს. ლაზიერის სვლა დამთავრებულად ითვლება, როდესაც ის გადაადგილდება რომელიმე უჯრაზე ან აიყვანს მეტოქის ფიგურას, ან პაიკს.

საწყისი პოზიციიდან ლაზიერს შეუძლია 21 უჯრაზე გადაადგილება, დაფის ცენტრიდან კი – 27-ზე.

N27

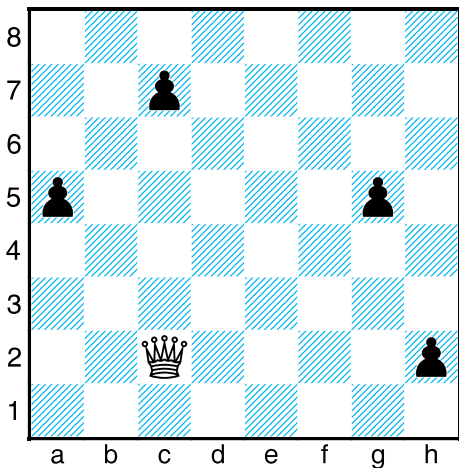


N28

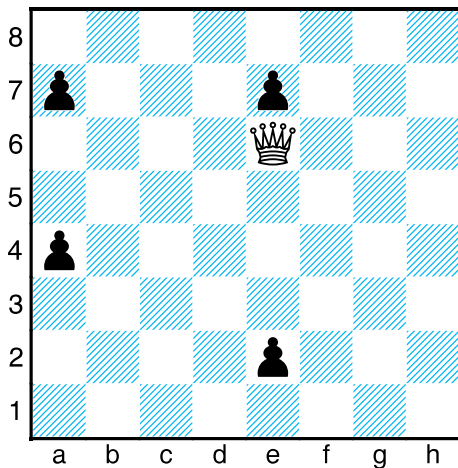


N27-N28 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რამდენ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება ლაზიერს საწყისი პოზიციიდან და დაფის ცენტრიდან.

N29



N30

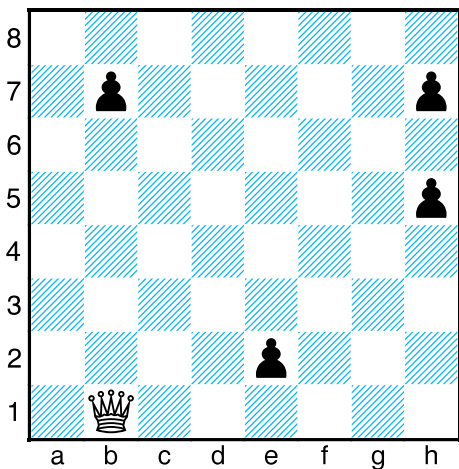


N29-N30. ლაზიერით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი, თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

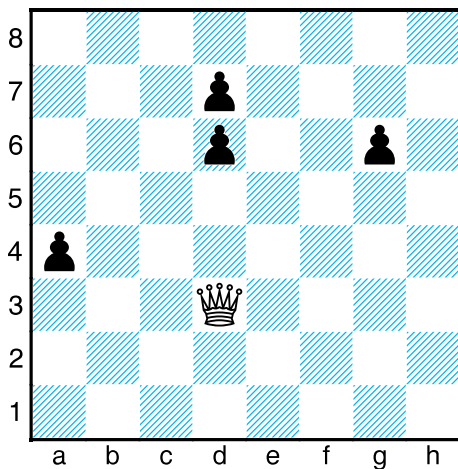
პასუხები: N29 1.ლXh2Xc7Xa5Xg5.

N30 1.ლXe2Xe7Xa5Xa4.

N31



N32

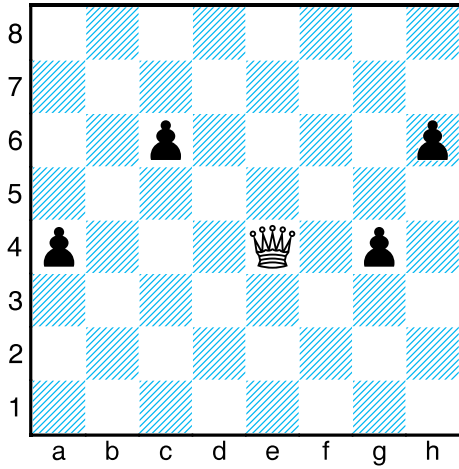


N31-N32. ლაზიერით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი, თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

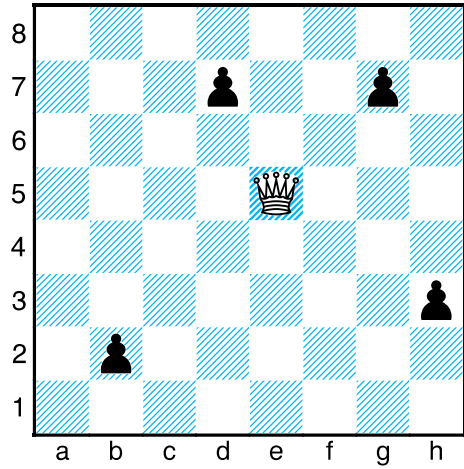
პასუხები: N31 1.ლXb7Xh7Xh5Xe2.

N32 1.ლXg6Xd6Xd7Xa4.

N33



N34

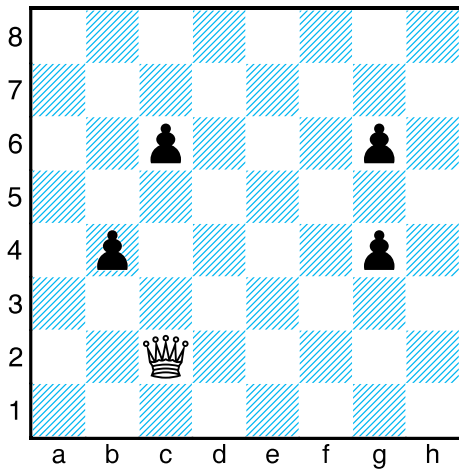


N33-N34. ლაზიერით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი. თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

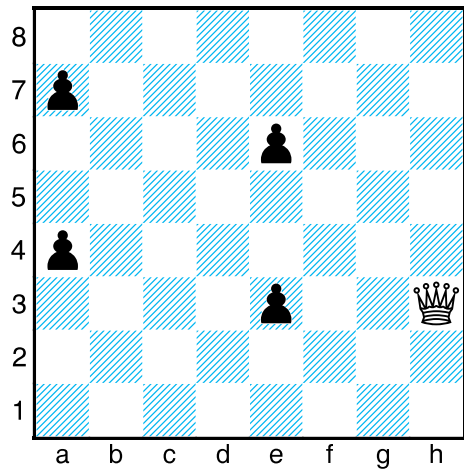
პასუხები: N33 1.ლXg4Xa4Xc6Xh6.

N34 1.ლXb2Xg7Xd7Xh3.

N35



N36



N35-N36. ლაზიერით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი. თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

პასუხები: N35 1.ლXc6Xg6Xg4Xb4.

N36 1.ლXe6Xe3Xa7Xa4.

6 მეფე

მიზანი

- მეფის მოძრაუნარიანობის სწავლა;
- მეფით მეტოქის ფიგურის აყვანის წესი.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე აჩვენებს მეფის გადაადგილების შესაძლებლობებს, შემდეგ მოსწავლეებს უხსნის, თუ როგორ ხდება მეფით მეტოქის ფიგურის აყვანა. უხსნის, რომელი უჯრაა მეფისთვის უსაფრთხო და რომელ უჯრაზე და რა მიზეზით არ შეუძლია მას გადაადგილება.

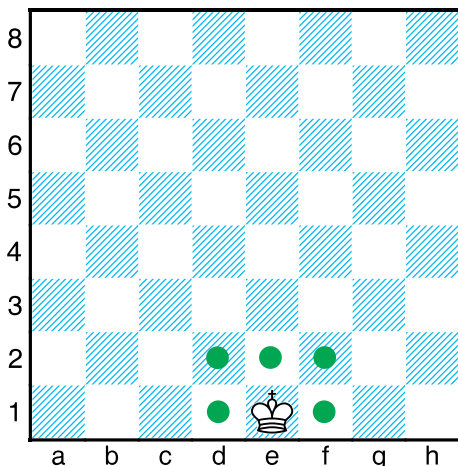
გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

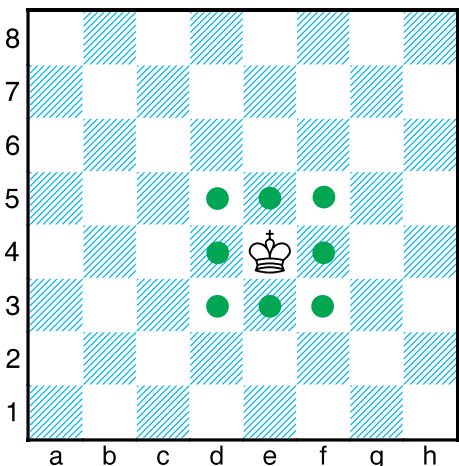
მეფე ჭადრაკში მთავარი ფიგურაა. ის გადაადგილდება ერთ უჯრაზე ყველა მიმართულებით. ჭადრაკში მეფის აყვანა არ შეიძლება, ამიტომ მეფეს არ შეუძლია იმ უჯრის დაკავება, რომელიც მეტოქის რომელიმე ფიგურის ან პაიკის მუქარის ქვეშ იმყოფება. მეფეს ასევე შეუძლია მეტოქის ფიგურის ან პაიკის აყვანა და ამ უჯრის დაკავება, თუ ისინი მუქარის ქვეშ არ არიან.

ამ წესიდან გამომდინარე, მეფეებს არ შეუძლიათ ერთმანეთის მეზობელი უჯრების დაკავება.

N37

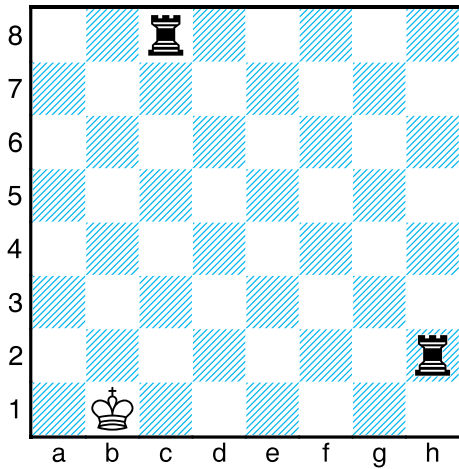


N38

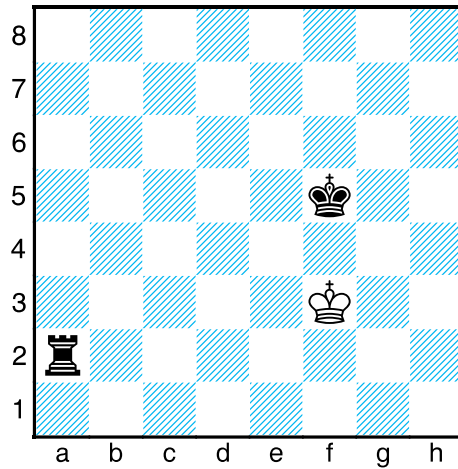


N37-N38 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რამდენ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება მეფეს საწყისი პოზიციიდან და დაფის ცენტრიდან.

N39



N40

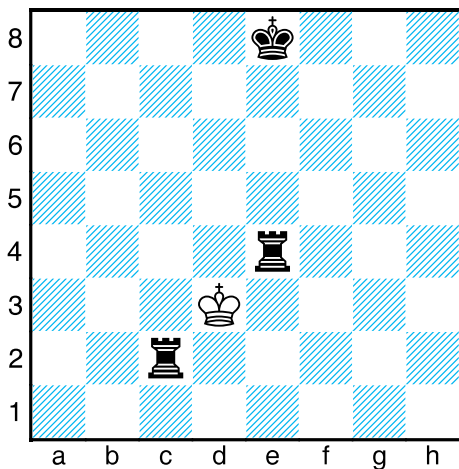


N39-N40. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებზეც თეთრების მეფეს შეუძლია უსაფრთხოდ გადაადგილება.

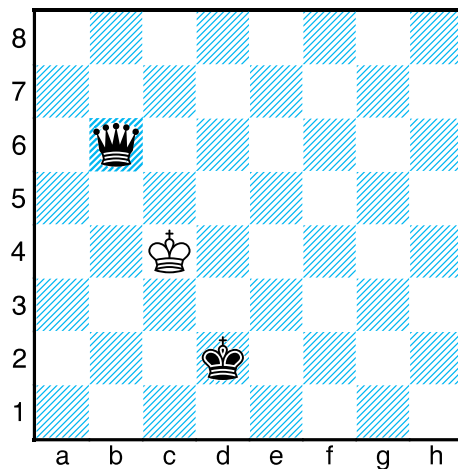
პასუხები: N39 თეთრების მეფისთვის უსაფრთხო მხოლოდ a1 უჯრაა.

N40 თეთრების მეფეს მხოლოდ ორი უჯრა (e3 და g3) აქვს თავისუფალი. მეორე ჰორიზონტალზე სამივე უჯრას მას შავების ეტლი ართმევს, ხოლო მეოთხე ჰორიზონტალზე კი შავების მეფე.

N41



N42



N41-N42. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებზეც თეთრების მეფეს შეუძლია უსაფრთხოდ გადაადგილება.

პასუხები: N41 თეთრების მეფეს შეუძლია შავების ორივე ეტლის აყვანა.

N42 თეთრების მეფის გარშემო რვა თავისუფალი უჯრაა, ორ მათგანს (c3 და d3) შავების მეფე აკონტროლებს, ხუთ უჯრას (b3, b4, b5, c5 და d4). თეთრების მეფეს მხოლოდ d5-ზე შეუძლია გადაადგილება.

7 მხედარი

მიზანი

- მხედრის მოძრაუნარიანობის სწავლა;
- მხედრით მეტოქის ფიგურის აყვანის წესი.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

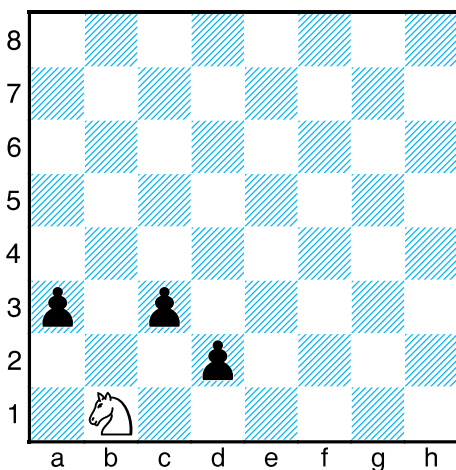
გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე აჩვენებს მხედრების სანყის მდგომარეობას და მათი გადაადგილების შესაძლებლობებს, შემდეგ მოსწავლეებს უხსნის, თუ როგორ ხდება მხედრით მეტოქის ფიგურის აყვანა. თემის ასათვისებლად სასარგებლოა ისეთი პოზიციების გამოყენება, რომლებშიც მხედარმა მეტოქის ფიგურა ზედიზედ გაკეთებული რამდენიმე სვლის შედეგად უნდა აიყვანოს. გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

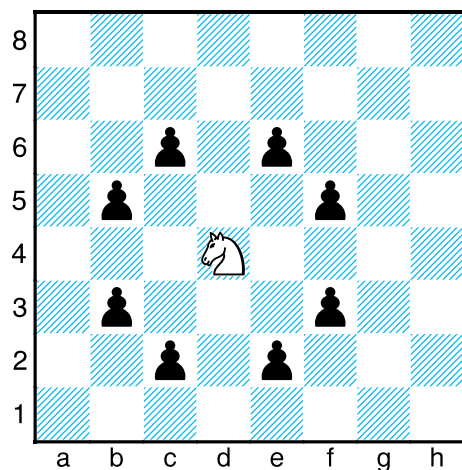
თეორიული ნაწილი

ფიგურებს შორის გამორჩეულია მხედარი. ის გადაადგილდება ვერტიკალზე ორ უჯრაზე და იკავებს ჰორიზონტალზე მის გვერდით უჯრას ან პირიქით, გადაადგილდება ჰორიზონტალზე ორ უჯრაზე და იკავებს ვერტიკალზე მის გვერდით უჯრას. გადაადგილებისას მხედარს შეუძლია გადაახტეს როგორც თავის, ასევე მეტოქის ფიგურებს. ისევე როგორც სხვა ფიგურებს, არც მას შეუძლია დაიკავოს უჯრა, თუ მასზე საკუთარი ფიგურა ან პაიკი დგას. მხედარს შეუძლია აიყვანოს უჯრაზე მდგომი მეტოქის ფიგურა ან პაიკი.

N43



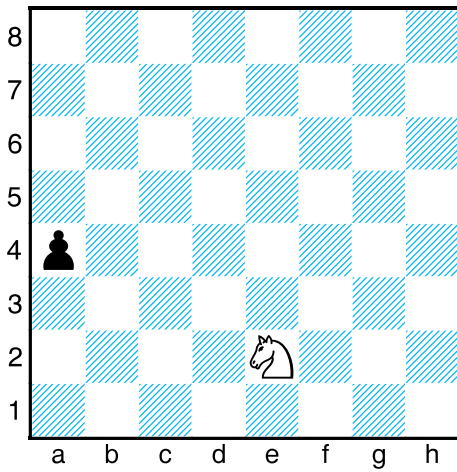
N44



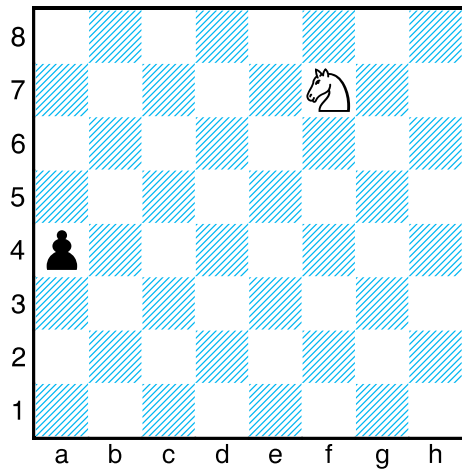
N43. სანყისი პოზიციიდან მხედარს მხოლოდ სამ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება.

N44. დაფის ცენტრში კი მხედარს გადაადგილება შეუძლია რვა უჯრაზე.

N45



N46



N45-N46. რამდენ სვლაში აიყვანს მხედარი პაიკს? სვლებს აკეთებენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

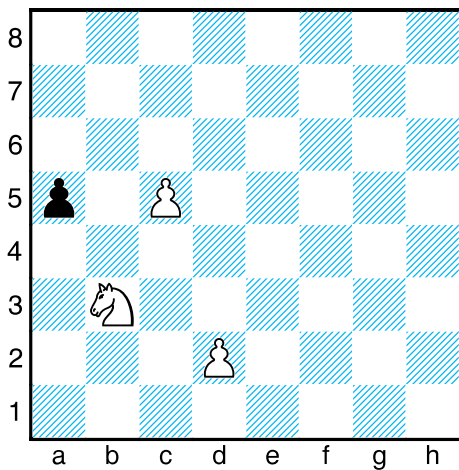
- 1) სამი
- 2) ორი
- 3) ოთხი

- 1) სამი
- 2) ორი
- 3) ოთხი

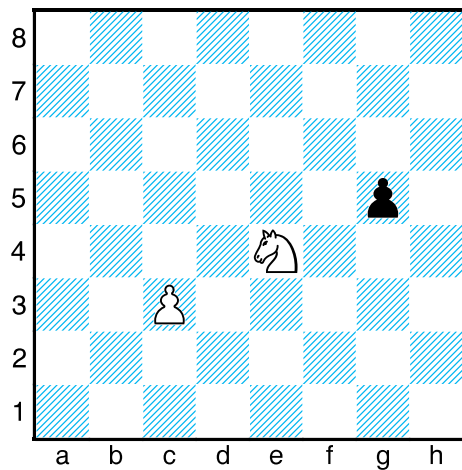
პასუხები: N45 2) ორი
1.მc3Xa4.

N46 3) ოთხი
1.მe5-d7-c5Xa4.

N47



N48



N47-N48. რამდენი სვლის გაკეთება შეუძლია მხედარს?

- 1) სამი
- 2) ხუთი
- 3) ოთხი

- 1) სამი
- 2) შვიდი
- 3) რვა

პასუხები: N47 ოთხი: a1,c1,d4,a5.

N48 შვიდი: c5,d2,d6,f2,f6,g3,g5.

8 პაიკი

მიზანი

- პაიკის მოძრავუნარიანობის სწავლა;
- პაიკით მეტოქის ფიგურის აყვანის წესი.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე აჩვენებს პაიკის გადაადგილების შესაძლებლობებს, შემდეგ მოსწავლეებს უხსნის, თუ როგორ ხდება პაიკით მეტოქის ფიგურის აყვანა. თემის ასათვისებლად სასარგებლოა ისეთი პოზიციების გამოყენება, რომლებშიც პაიკს მეტოქის ფიგურა ზედიზედ გაკეთებული რამდენიმე სვლის შედეგად უნდა აიყვანოს.

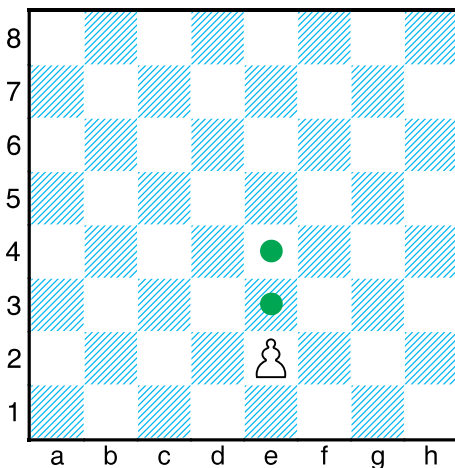
გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

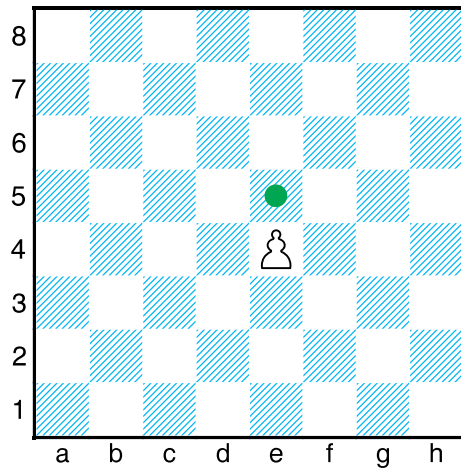
პაიკი მოძრაობს სწორ ხაზზე და მხოლოდ წინ ერთ უჯრაზე. გამონაკლისია სანყისი პოზიცია, საიდანაც შეუძლია გადაადგილება როგორც ერთ, ასევე ორ უჯრაზე. პაიკს არ შეუძლია გადაადგილება, თუ მის წინ თეთრი ან შავი ფიგურა ან პაიკი დგას.

პაიკი მეტოქის ფიგურას ან პაიკს იყვანს მეზობელ ვერტიკალზე ერთი უჯრით წინ.

N49



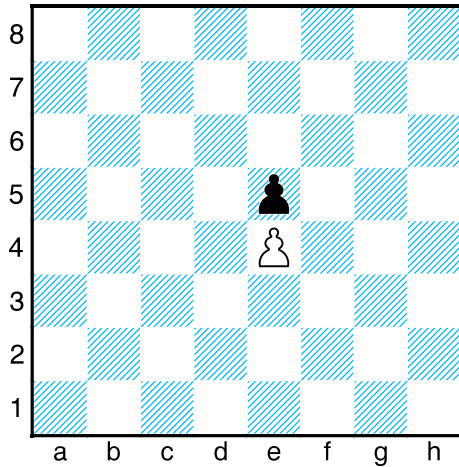
N50



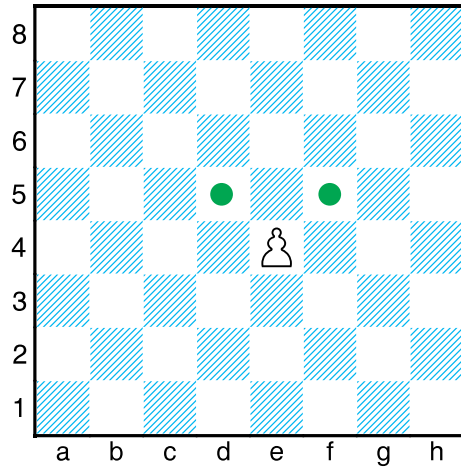
N49. წერტილებით (●) ნაჩვენებია პაიკის გადაადგილების წესი სანყისი პოზიციიდან.

N50. წერტილით (●) ნაჩვენებია პაიკის გადაადგილების წესი, თუ ის არ დგას სანყის პოზიციაში.

N51



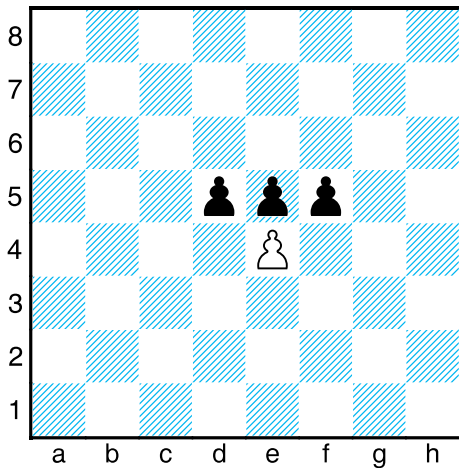
N52



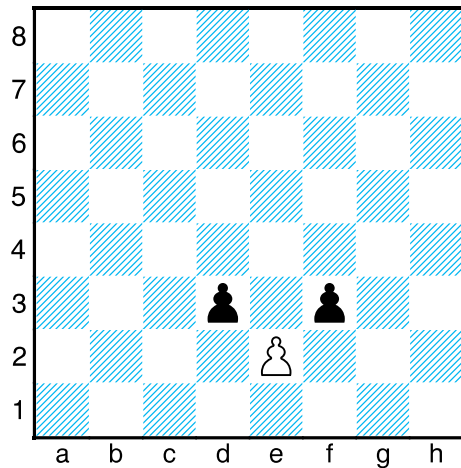
N51. არც თეთრ და არც შავ პაიკს გადაადგილება არ შეუძლია.

N52. პაიკს შეუძლია მეტოქის ფიგურის ან პაიკის აყვანა აღნიშნულ უჯრებზე.

N53



N54

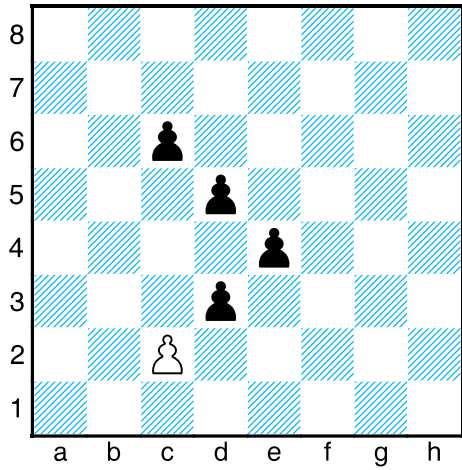


N53-N54. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებზეც პაიკს შეუძლია სვლის გაკეთება.

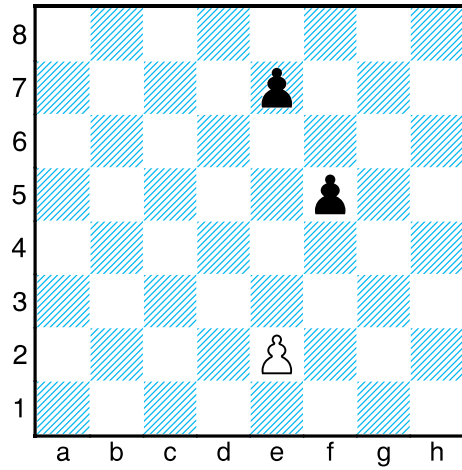
პასუხები: **N53** თეთრების e4 პაიკმა არჩევანი უნდა გააკეთოს. მას შეუძლია აიყვანოს, როგორც d5, ასევე f5 პაიკი.

N54 თეთრების პაიკი სანყის მდგომარეობაში იმყოფება. შესაბამისად, მას შეუძლია როგორც ერთ, ასევე ორ უჯრაზე გადაადგილება. ამ პაიკს კიდევ ორი სვლა აქვს: ed და ef. სულ ჯამში პაიკს 4 სვლის შესაძლებლობა აქვს.

N55



N56



N55-N56. გააკეთე ოთხი სვლა და აიყვანე ყველა შავი პაიკი. თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

პასუხი: N55 1.cd-de-ed-dc.

N56 1.e4-ef-f6-fe.



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„ჭადრაკმა მასწავლა აზროვნება. ის ბავშვს ყველა პროფესიაში გამოადგება“.

ნანა ძაგნიძე
მსოფლიო ჩემპიონი სწრაფ ჭადრაკში

9 პაიკის გაცოცხლება

მიზანი

– პაიკის გაცოცხლების წესი

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი ასწავლის, თუ როგორი თანმიმდევრობით ხდება პაიკის რომელიმე ფიგურად გაცოცხლების პროცესი. მოსწავლეთა ჩართულობით მიმდინარეობს სხვადასხვა თემატური პოზიციის ჩვენება.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

პაიკი, რომელიც მხოლოდ წინ მოძრაობს, მე-8 ხაზზე მისვლის შემთხვევაში ვალდებულია, თავისი ფერის რომელიმე ფიგურად გაცოცხლდეს, ასევე მიღებულია ტერმინები: გაყვანა, გარდაქმნა. შავების პაიკისთვის ანალოგიურია პირველი ხაზი. ყველაზე ხშირად პაიკის ნაცვლად ლაზიერს აცოცხლებენ, თუმცა არის გამონაკლისი პოზიციები, რომლებშიც უმჯობესია პაიკის შეცვლა ეტლით, მხედრით ან კუთი.

პაიკის ფიგურად გაცოცხლება ორი ეტაპისგან შედგება:

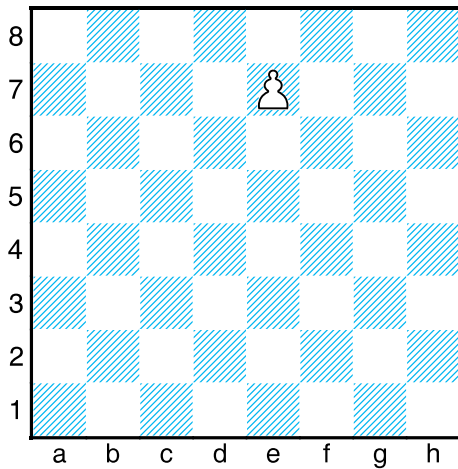
1. პაიკის გადაადგილება ვერტიკალის ბოლო უჯრაზე;

2. პაიკის დაფიდან აღება და მის ნაცვლად სასურველი ფიგურის დასმა. პაიკის დაფაზე დატოვება შეუძლებელ სვლად ითვლება.

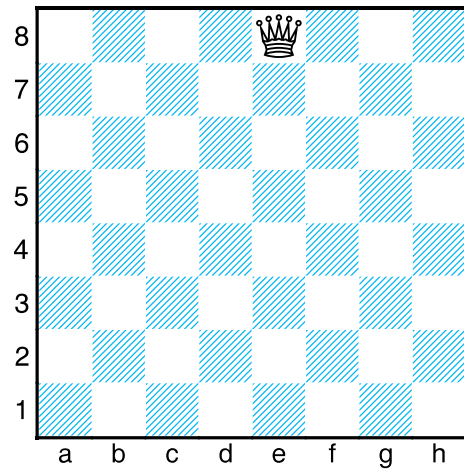
აუცილებელია განმარტება, რომ ყველა პაიკი თანაბარია და, შესაბამისად, არცერთი ფიგურის გაცოცხლების რაოდენობრივი შეზღუდვა არ არსებობს. თეორიულად შესაძლებელია, რომელიმე მხარეს ჰყავდეს ერთი საწყისი პოზიციიდან და რვა პაიკისგან გაცოცხლებული 9 ლაზიერი.



N57

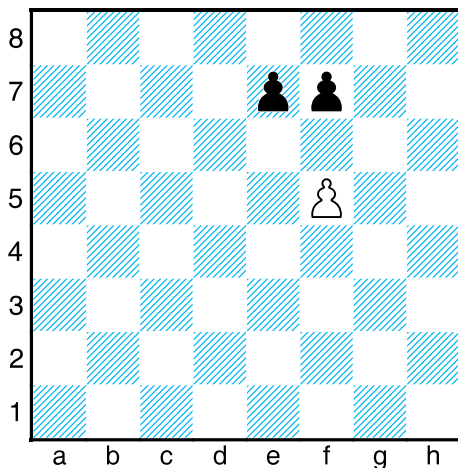


N58

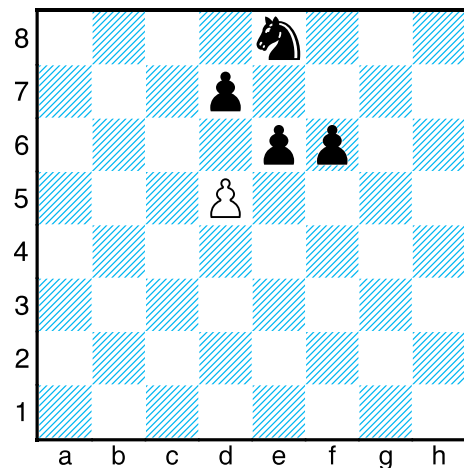


N57-N58. პაიკს გადავაადგილებთ მე-8 ხაზზე და მის ნაცვლად დაფაზე ვსვამთ ლაზიერს.

N59



N60

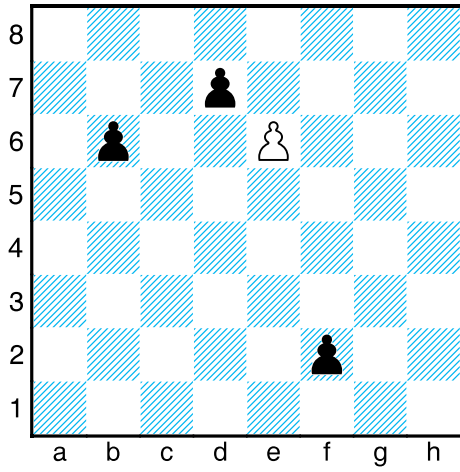


N59-N60. გააკეთე ოთხი სვლა თეთრების პაიკით და აიყვანე ყველა შავი პაიკი. თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. სვლები აჩვენე ისრებით.

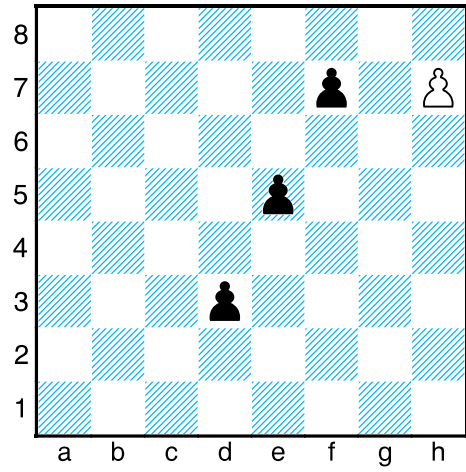
პასუხები: N59 პაიკით კეთდება შემდეგი ოთხი სვლა 1.f6-fe-e8ლ-ლXf7.

N60 მიზნის მისაღწევად თეთრები პაიკს მესამე სვლიდან ახლადგაცოცხლებული მხედარი ეხმარება 1.de-ed-deმ-მXf6.

N61

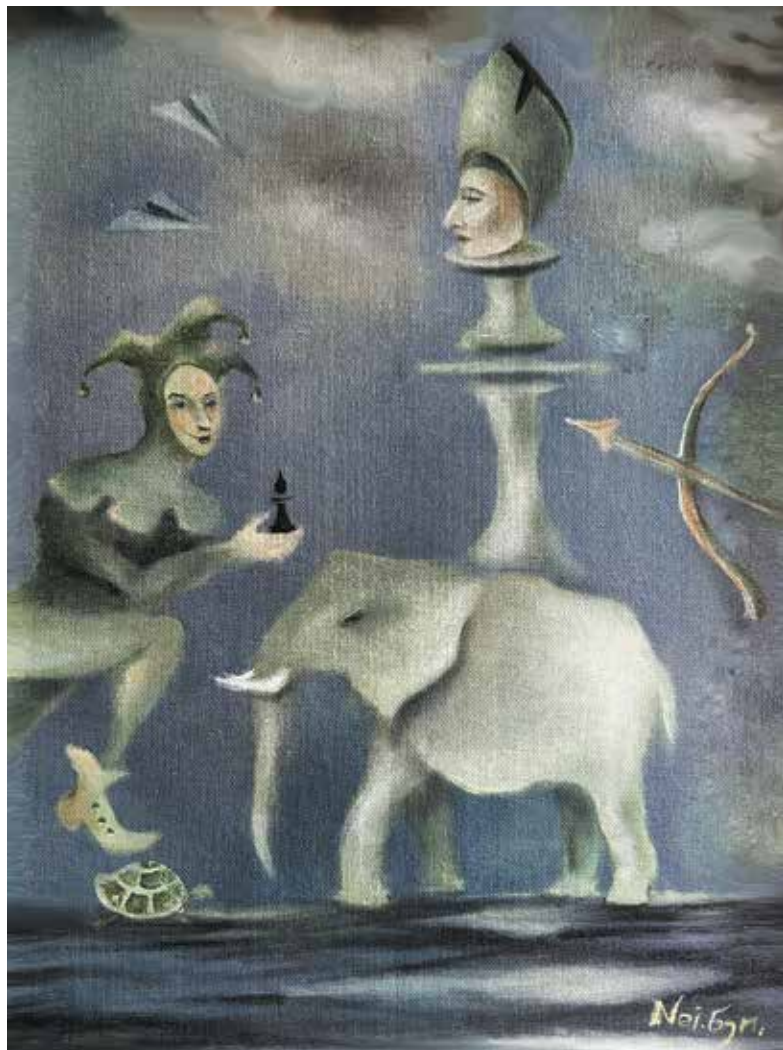


N62



N61-N62. გააკეთე ოთხი სვლა თეთრების პაიკით და აიყვანე ყველა შავი პაიკი. თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. სვლები აჩვენე ისრებით.

პასუხები: N61 1.ed-d8კ-კXb6-კXf2. N62 1.h8მ-მXf7Xe5Xd3.



10 პაიკის აყვანა გავლაზე

მიზანი

– პაიკის გავლაზე აყვანის წესი

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

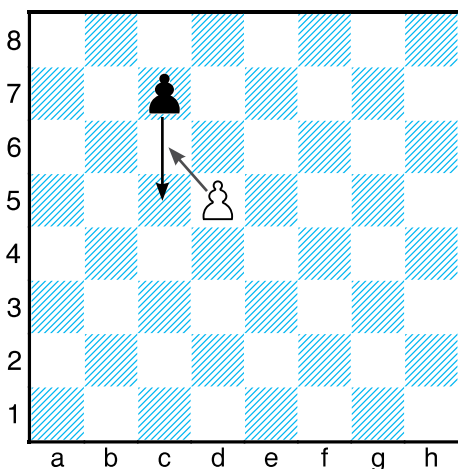
მასწავლებელი ასწავლის, თუ როგორი თანმიმდევრობით ხდება პაიკის გავლაზე აყვანა. სხვადასხვა თემატური პოზიციის ჩვენებით განამტკიცებს მათ ცოდნას.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

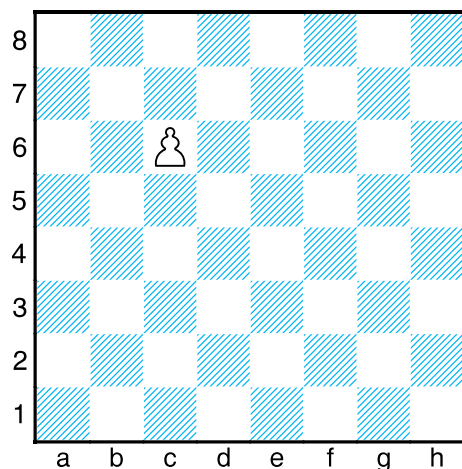
თეორიული ნაწილი

პაიკს კიდევ ერთი თავისებური სვლა აქვს. დიაგრამაზე ნაჩვენებ პოზიციაში მეხუთე ჰორიზონტალზე მდგომ პაიკს შეუძლია გვერდით ვერტიკალზე მეშვიდე ჰორიზონტალზე მდგომი პაიკის გავლაზე აყვანა, თუ ის ორ უჯრაზე გადაადგილდება. პაიკის აყვანის შემდეგ თეთრი პაიკი მეექვსე ჰორიზონტალზე იკავებს უჯრას. პაიკის გავლაზე აყვანა შესაძლებელია მხოლოდ მეტოქის პაიკის ორ უჯრაზე გადაადგილების საპასუხოდ. შემდეგ ის ამ უფლებას კარგავს. შავების მხრიდან პაიკის აყვანა გავლაზე შეუძლია მხოლოდ მეოთხე ჰორიზონტალზე მდგომ პაიკს.

N63



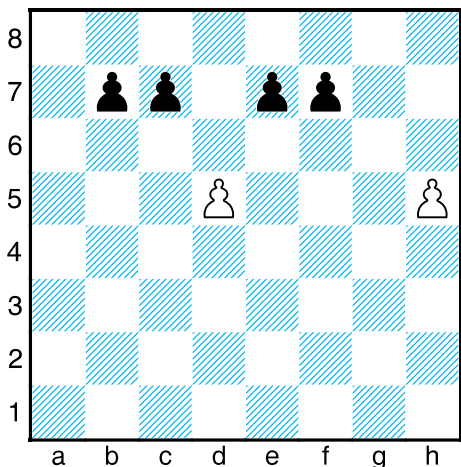
N64



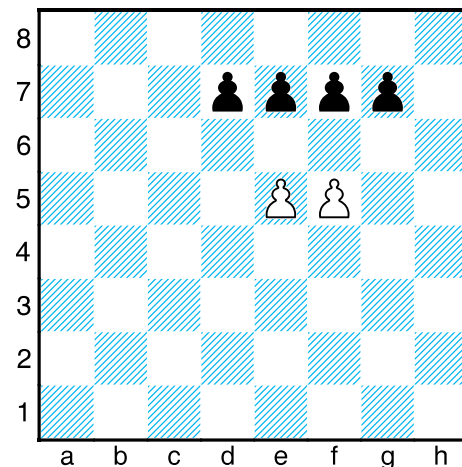
შავი პაიკის სვლა და თეთრებით გავლაზე აყვანა

N63 პოზიციაში შავებმა პაიკი ორ უჯრაზე გამოწიეს. მათ გადაკვეთეს ის უჯრა, რომელსაც თეთრების პაიკი აკონტროლებდა. თეთრების პაიკმა მეტოქე გავლაზე აიყვანა და მივიღეთ პოზიცია, რომელიც გამოსახულია N64 დიაგრამაზე.

N65



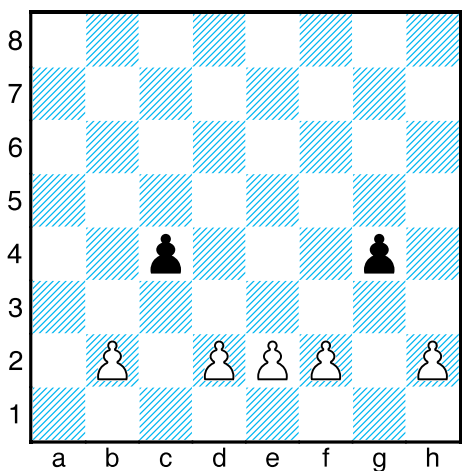
N66



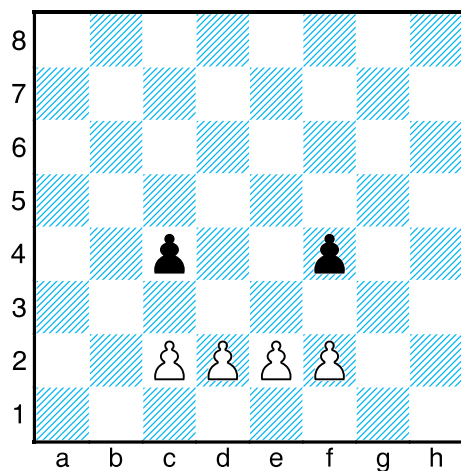
N65-N66. შემოხაზეთ ის შავი პაიკები, რომლებსაც ორ უჯრაზე გადაადგილების შემთხვევაში გავლაზე აიყვანენ.

პასუხები: N65 შავების პაიკებს (c7 და e7) ორ უჯრაზე გადაადგილების შემთხვევაში გავლაზე აიყვანს თეთრების d5 პაიკი. N66 შავების d7 პაიკს ორ უჯრაზე გადაადგილების შემთხვევაში აიყვანს e5 პაიკი, შავების g7 პაიკს ორ უჯრაზე გადაადგილების შემთხვევაში აიყვანს თეთრების f5 პაიკი.

N67



N68



N67-N68. შემოხაზეთ ის თეთრი პაიკები, რომლებსაც ორ უჯრაზე გადაადგილების შემთხვევაში გავლაზე აიყვანენ.

პასუხები: N67 ორ უჯრაზე გადაადგილების შემთხვევაში გავლაზე აიყვანენ b2, d2, f2 და h2 პაიკებს.

N68 ორ უჯრაზე გადაადგილების შემთხვევაში გავლაზე აიყვანენ d2 და e2 პაიკებს.

მეორე თავის მატრისა

თემა: საჭადრაკო ტერმინები

საკითხი/ქვესაკითხი:

- როქი
- ქიში
- გახსნილი და ორმაგი ქიში
- შამათი
- პატი
- თამაშის მიზანი და ძირითადი წესები
- ფიგურათა პირობითი ღირებულება

სამიზნე ცნება: ლოგიკა, კანონზომიერება

საკვანძო შეკითხვა: რამდენი სახის როქი არსებობს? შეიძლება თუ არა როქის გაკეთება, როდესაც მეფეს ქიში აქვს გამოცხადებული?

კომპლექსური დავალება:

საშამათო პოზიციების შექმნა, რომლის საშუალებითაც აიხსნება თითოეული საჭადრაკო ფიგურით შამათის გამოცხადების წესი.

შენი დავალებაა:

მოცემულ პოზიციებში უსაფრთხო ქიშის გამოცხადების შესწავლა; ერთსვლიანი შამათის გამოცხადების შესწავლა, რამდენად შესაძლებელია როქის გაკეთება მოცემულ მაგალითებში.

სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები. <u>მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს რომ:</u>	შეფასების კრიტერიუმი. <u>მოსწავლეს შეუძლია:</u>	ნაშრომში პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინე.
ლოგიკა, კანონზომიერება 1. რა ლოგიკური კავშირი არსებობს ქიშსა და შამათს შორის	1. დაფაზე ასახულ პოზიციაში მონახოს უსაფრთო ქიში და იხსნავს შამათის გამოცხადება	1. დაცვის რა საშუალებები არსებობს ქიშისაგან თავდაცვის მიზნით

კომპლექსური დავალების განხორციელებისთვის საჭირო რესურსები:
რესურსი წიგნი

ელექტრონული რესურსები

liches.org, chess.com, youtube.com და სხვა.

კომპლექსური დავალების განხორციელების ეტაპები (აქტივობები, რესურსები, შეკითხვები) ეტაპი I – კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა

მასწავლებელი მოსწავლეებს ესაუბრება ზოგადად თამაშებზე და დაუსვამს კითხვებს:

- რამდენი სახის როქი არსებობს?
- შეიძლება თუ არა როქის გაკეთება, როდესაც მეფეს ქიში აქვს გამოცხადებული?

დისკუსიის შემდეგ, მასწავლებელი გააცნობს საშამათო პოზიციების სურათებს, რომლის საშუალებითაც აიხსნება თითოეული საჭადრაკო ფიგურით შამათის გამოცხადების წესი.

შენი დავალებაა:

მოცემულ პოზიციებში უსაფრთხო ქიშის გამოცხადების შესწავლა; ერთსვლიანი შამათის გამოცხადების შესწავლა, რამდენად შესაძლებელია როქის გაკეთება მოცემულ მაგალითებში.

ეტაპი II – კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობა

კრიტერიუმი 1: რამდენი სახის როქი არსებობს? შეიძლება თუ არა როქის გაკეთება, თუ მანამდე მეფეს გაკეთებული აქვს სვლები? შეიძლება თუ არა როქის გაკეთება თუ მეფეს გამოცხადებული აქვს ქიში? ქიშისაგან დაცვის რამდენი საშუალება არსებობს? რას ნიშნავს ორმაგი ქიში?

საკითხი/ქვესაკითხი:

- როქი
- ქიში

ქვემოთ მოცემულია შეკითხვები საგაკვეთილო პროცესში, რომელთა პროვოცირებაც საჭირო იქნება სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებისთვის. თითოეულ შეკითხვასთან მიმართებით მოსწავლეებმა ყურადღება უნდა გაამახვილონ დეტალებზე, გამოთქვან ვარაუდები, დასვან საპასუხო შეკითხვები.

კითხვები:

- როგორ ცხადდება გახსნილი ქიმი?
- რომელი ფიგურები აცხადებენ ორმაგ ქიშს?
- როდის იმყოფება მეფე პატის მდგომარეობაში?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 69-90

კრიტიკრიუმი 2,3: ჩამოთვალეთ სხვადასხვა საჭადრაკო ტერმინები

საკითხი/ქვესაკითხი:

- გახსნილი და ორმაგი ქიმი
- შამათი
- პატი
- თამაშის მიზანი და ძირითადი წესები
- ფიგურათა პირობითი ღირებულება

კითხვები:

- რა განსხვავებაა გახსნილ და ორმაგ ქიშს შორის?
- ქიშის შემთხვევაში შამათისაგან დაცვის რამდენი საშუალება არსებობს?
- რა განსხვავებაა შამათსა და პატს შორის?
- რამდენი შედეგით შეიძლება დამთავრდეს საჭადრაკო პარტია?
- რამდენი პაიკია მხედრის პირობითი ღირებულება?
- რამდენი პაიკია ეტლის პირობითი ღირებულება?
- რამდენი პაიკია ლაზიერის პირობითი ღირებულება?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 91-110

კომპლექსური დავალების შესრულების და პრეზენტაციის პროცესში მასწავლებლის მიერ დასმული შეკითხვები კონკრეტულ მოსწავლესთან ინდივიდუალური მუშაობის სანარმოებლად

აღწერეთ, როგორ მიმდინარეობს/წარმართა დავალებაზე მუშაობის პროცესი;

- როგორ გეგმავ/დაგეგმე კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესი? რას ითვალისწინებდი სამუშაო პროცესის დაგეგმვისას?
- ვისთან და როგორ ითანამშრომლე კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესში? ვინ მოგცა რაიმე რჩევა? რამდენად დამხმარე იყო?

ახსენით, რა ცოდნა და გამოცდილება შეიძინე კომპლექსური დავალებაზე მუშაობის პროცესში?

- რა საკითხს შეეხება შენს მიერ შექმნილი კომპლექსური დავალება?
- რა იცოდი შესასწავლი საკითხის შესახებ? რა გაიგე ახალი? დამატებით რის გაგებას ისურვებდი?
- ვისთვის და რატომ არის შენს მიერ შექმნილი კომპლექსური დავალება სასარგებლო და საინტერესო?
- რა ხერხები გამოიყენე სასწავლო მასალის უკეთ გასააზრებლად? / კომპლექსური დავალების უკეთ შესასრულებლად?

შეაფასეთ, რამდენად პროდუქტიული და საინტერესო იყო კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესი

- შეაფასეთ, რამდენად გამოგივიდათ დავალების შესრულება? რამდენად ემთხვევა ის მასწავლებლის მოლოდინებს?
- რა გააკეთეთ დამოუკიდებლად? რაში დაგჭირდათ სხვების დახმარება?
- რა ფაქტორები გაითვალისწინეთ/უნდა გაითვალისწინოთ საიმისოდ, რომ თქვენი კომპლექსური დავალების პრეზენტაცია მსმენელისთვის გასაგები და მისაღები ყოფილიყო?
- თქვენი აზრით, რით და რამდენად განსხვავდება თქვენს მიერ შესრულებული დავალება თანაკლასელების ნაშრომებისგან?
- რას გააკეთებდი სხვაგვარად ახლა რომ იწყებდე დავალებაზე მუშაობას?

11 როქი

მიზანი

- როქის გაკეთების წესი;
- როქის მნიშვნელობა.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი განმარტავს როქის მნიშვნელობას; დაფაზე აჩვენებს იმ სიტუაციებს, რომლებშიც როქის გაკეთება შეუძლებელია; აჩვენებს როგორი თანმიმდევრობით კეთდება როქი.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

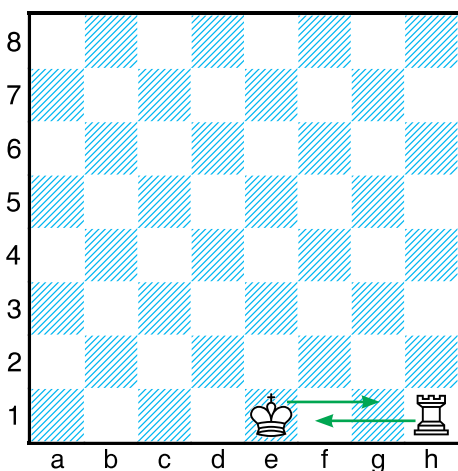
თეორიული ნაწილი

როქი ერთადერთი სვლაა ჭადრაკში, რომელიც ორი ფიგურით, მეფითა და ეტლით კეთდება. მეფე გადაადგილდება ორი უჯრით ეტლის მხარეს, ხოლო ეტლი მეორე მხრიდან მეფის გვერდით იკავებს ადგილს. აუცილებელი პირობაა, რომ ორივე ფიგურა იმყოფებოდეს საწყის მდგომარეობაში და მანამდე არ ჰქონდეთ სვლა გაკეთებული. ასევე აუცილებელი მოთხოვნაა:

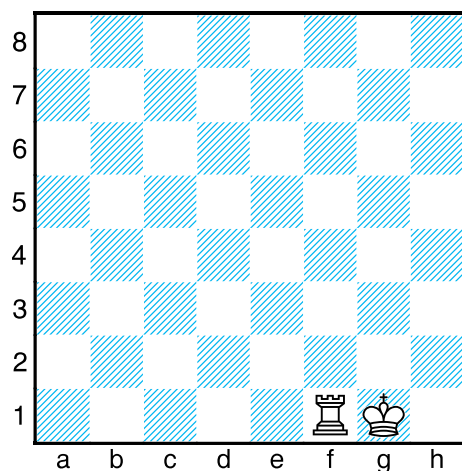
1. როქის გაკეთების მომენტში მეფეს არ ჰქონდეს გამოცხადებული ქიმი;
2. მუქარის ქვეშ არ უნდა იყოს ის უჯრა, რომელიც მან უნდა გაიაროს;
3. მუქარის ქვეშ არ უნდა იყოს ის უჯრა, რომელიც მან უნდა დაიკავოს.

არსებობს ორი სახის როქი: მოკლე, რომელიც კეთდება მეფის ფლანგზე და გრძელი, რომელიც კეთდება ლაზიერის ფლანგზე.

N69

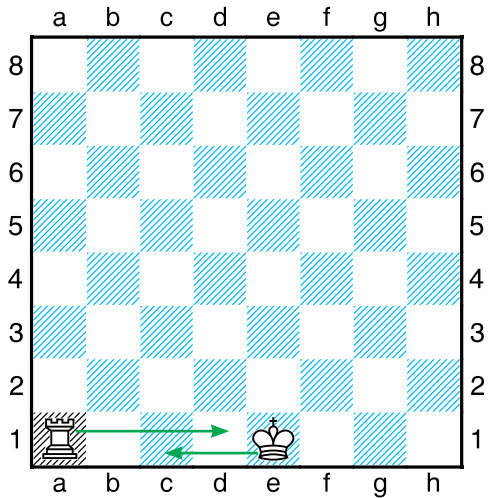


N70

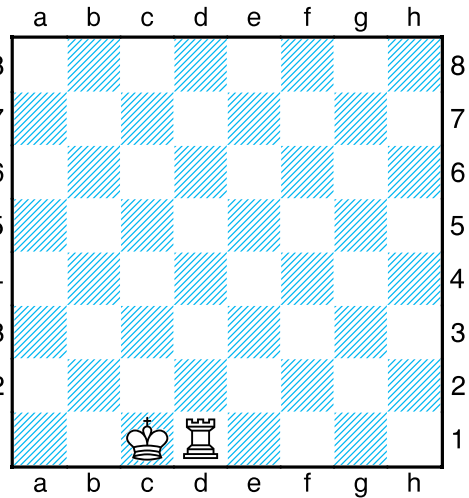


N69-N70. მოკლე როქი. პოზიცია როქის გაკეთებამდე. პოზიცია როქის გაკეთების შემდეგ.

N71



N72

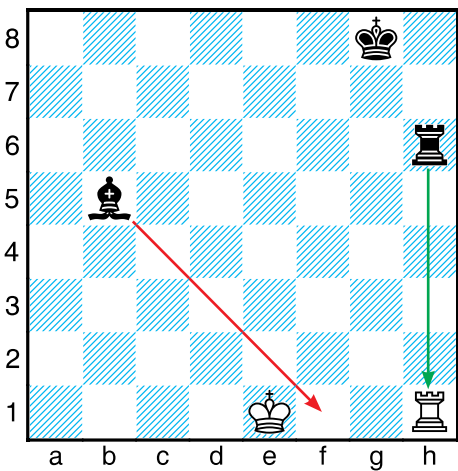


N71-N72. პოზიცია გრძელი როქის გაკეთებამდე და როქის გაკეთების შემდეგ.

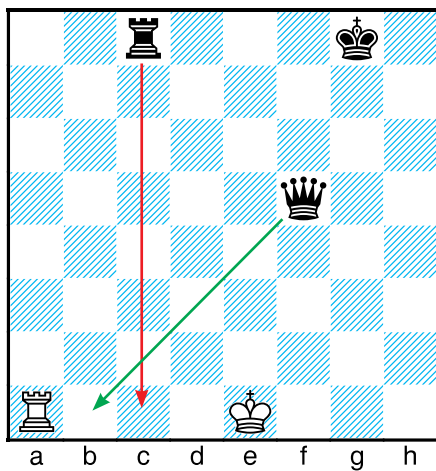
თეთრებს შეუძლიათ როქის გაკეთება, თუ მათ მეფეს არ აქვს გამოცხადებული ქიში და შავები არ ემუქრებიან მეფის მარჯვნივ ორ მეზობელ უჯრას (მოკლე როქის შემთხვევაში) ან მეფის მარცხნივ ორ მეზობელ უჯრას (გრძელი როქის შემთხვევაში).

არის შემთხვევები, როდესაც დამწყები მოჭადრაკეები მეფით სვლას აკეთებენ, შემდეგ მას კუთვნილ სანყის პოზიციაზე აბრუნებენ და სურვილი აქვთ როქი გააკეთონ, რაც დაუშვებელია. ასევე არ შეიძლება როქის გაკეთება იმ ეტლით, რომელიც სვლის გაკეთების შემდეგ თავის უჯრაზე დაბრუნდა.

N73



N74



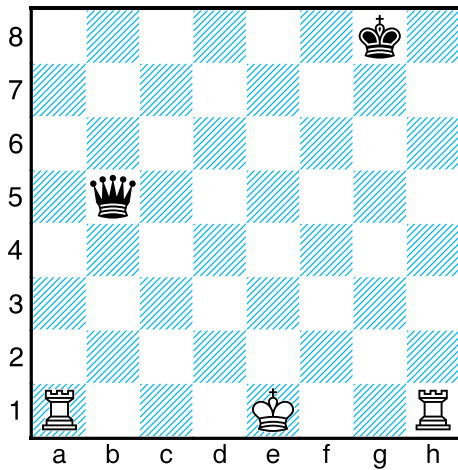
N7-N74. შემოხაზეთ ის შავი ფიგურა, რომელიც ხელს უშლის თეთრებს როქის გაკეთებაში.

პასუხები: N73 შავების კუ აკონტროლებს უჯრას, რომელიც როქის გაკეთებისას უნდა გაიაროს თეთრების მეფემ. ამის გამო თეთრებს როქის გაკეთების უფლება არ აქვთ. შავების ეტლი, მართალია, ემუქრება თეთრების ეტლს, მაგრამ ამ გარემოებას როქთან კავშირი არ აქვს.

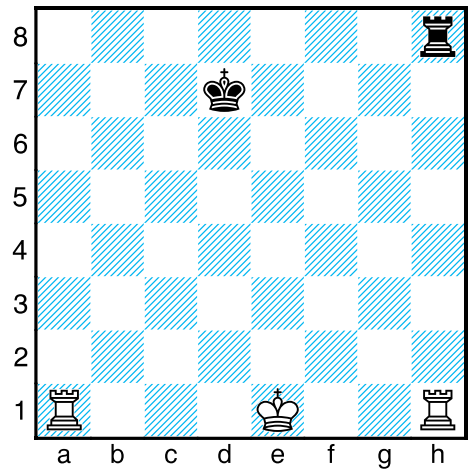
N74 შავების ორი ფიგურა უტევს თეთრების პოზიციას. ლაზიერი როქის გაკეთებას ხელს ვერ შეუშლის, რადგან თეთრების მეფე როქის შემდეგ არ მივა

იმ უჯრამდე, რომელსაც ის უტევს; რაც შეეხება შავების ეტლს, მას პირდაპირ მიზანში აქვს ამოღებული უჯრა, რომელიც უნდა დაეკავებინა თეთრების მეფეს, როქის გაკეთების უფლება რომ ჰქონდეს.

N75



N76



N75-N76. რომელი როქის გაკეთება შეუძლიათ თეთრებს? შემოხაზეთ სწორი პასუხი.

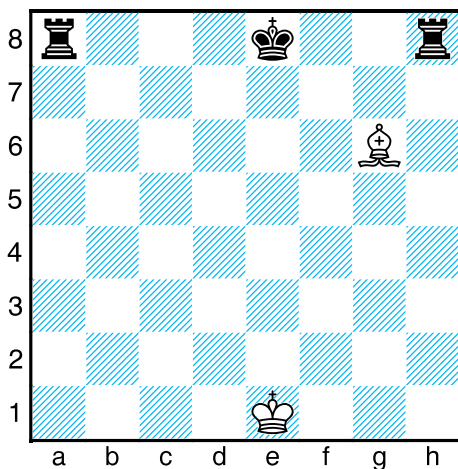
- 1) გრძელი როქის
- 2) მოკლე როქის
- 3) ორივესი

- 1) გრძელი როქის
- 2) მოკლე როქის
- 3) ორივესი

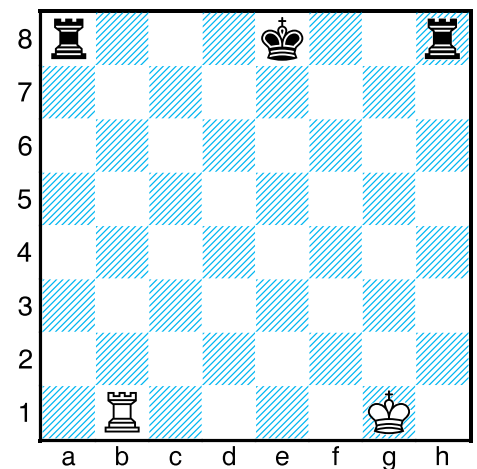
პასუხები: N75 1) გრძელი როქის.

N76 3) ორივესი.

N77



N78



N77-N78. რომელი როქის გაკეთება შეუძლიათ შავებს? შემოხაზეთ სწორი პასუხი.

- 1) გრძელი როქის
- 2) მოკლე როქის
- 3) არცერთის

- 1) გრძელი როქის
- 2) ორივესი
- 3) არცერთის

პასუხები: N77 4) არცერთის. მეფეს, რომელსაც ქიში აქვს გამოცხადებული, როქის გაკეთების უფლება არ აქვს. N78 3) ორივე როქის.

12 ქიში

მიზანი

- ქიშის განმარტება;
- ქიშისგან დაცვის შესაძლებლობანი.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი ნიმუშის სახით აჩვენებს მეტოქის მეფეზე ლაზიერით, ეტლით, კუთი, მხედრითა და პაიკით მუქარას. მოსწავლეები სხვადასხვა თემატურ პოზიციაში ეძებენ ქიშის გამოცხადების ვარიანტებს, ადარებენ მათ, რამდენად უსაფრთხონი არიან.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

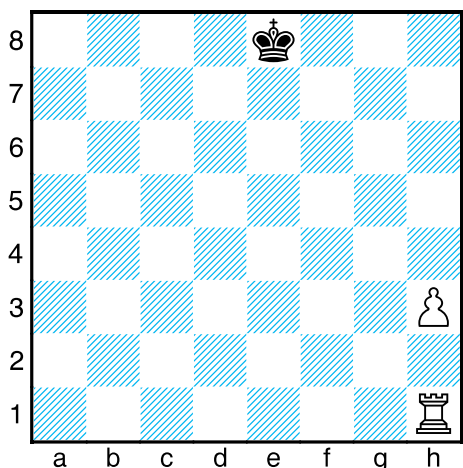
თეორიული ნაწილი

რომელიმე ფიგურით ან პაიკით მეტოქის მეფის მუქარას ქიში ეწოდება. ჭადრაკში მეფის აყვანა დაუშვებელია, ამიტომ აუცილებელია, ქიშისგან დაცვა. არსებობს დაცვის სამი საშუალება:

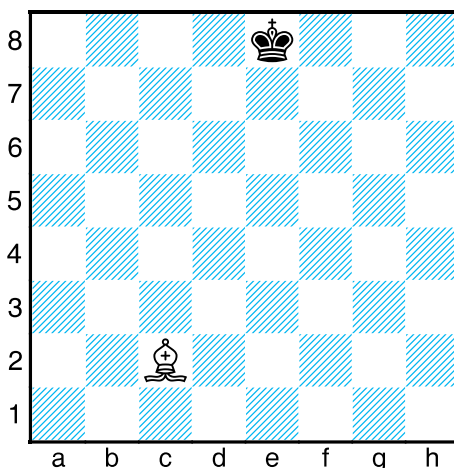
- 1) იმ ფიგურის აყვანა, რომელიც ქიშს აცხადებს;
- 2) მეფის გადაადგილება უსაფრთხო უჯრაზე;
- 3) რომელიმე ფიგურით ან პაიკით ქიშის გამომცხადებელი ფიგურის გზის გადაკეცვა.

დაცვის მესამე საშუალება გამორიცხულია იმ შემთხვევაში, როდესაც ქიშს მხედარი ან პაიკი აცხადებს.

N79



N80

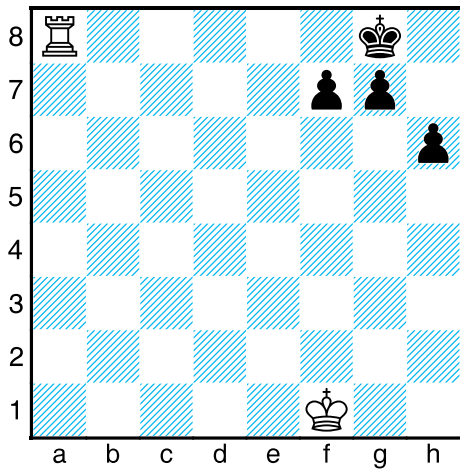


N79-N80. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებიდანაც თეთრ ფიგურებს შეუძლიათ ქიშის გამოცხადება.

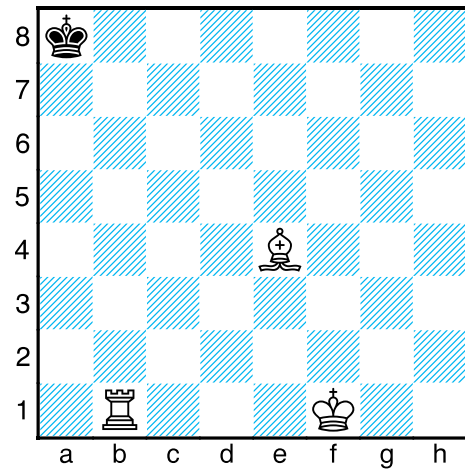
პასუხები: N79 ეტლს ქიშის გამოცხადება შეუძლიათ e1 უჯრიდან.

N80 თეთრების კუს მეტოქის მეფეზე იერიში ორი უჯრიდან შეუძლია: a4 და g6.

N81



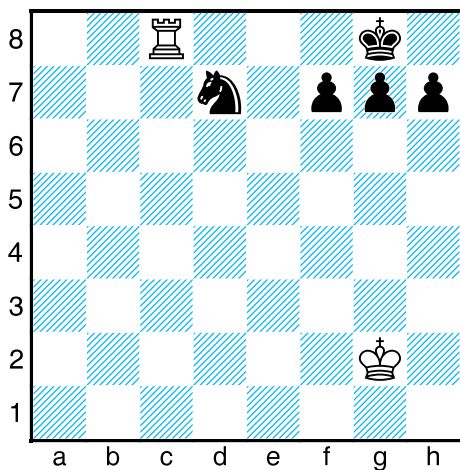
N82



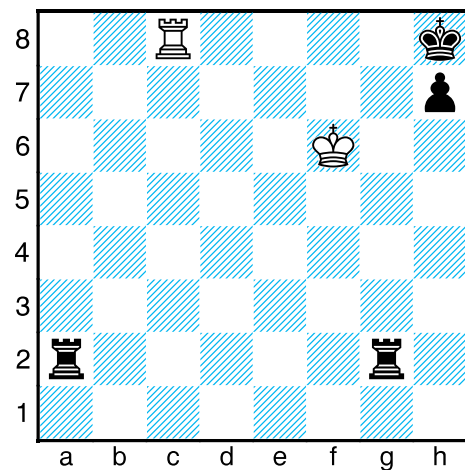
N81-N82. შემოხაზეთ შავი მეფისთვის უსაფრთხო უჯრები.

პასუხები: N81 შავების მეფეს თავის დაცვა მხოლოდ h7 უჯრაზე შეუძლია. N82 შავების მეფეს ერთადერთი თავისუფალი უჯრა აქვს a7-ზე. დარჩენილ სხვა სამ უჯრას ეტლი და კუ უტევენ.

N83



N84

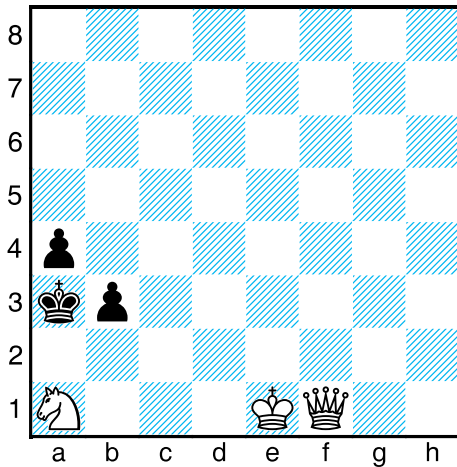


N83-N84. შემოხაზეთ ის შავი ფიგურები, რომლებსაც შეუძლიათ ქიშის გადაკეტვა.

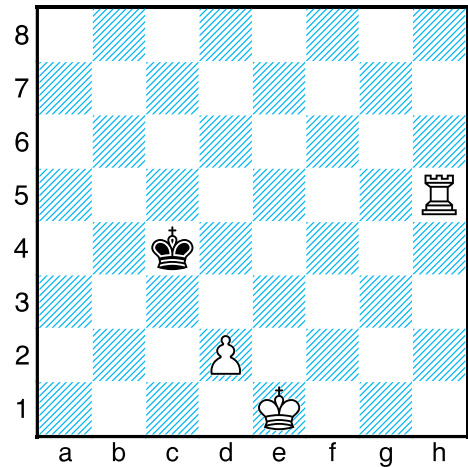
პასუხები: N83 შავების მეფეს ქიში აქვს გამოცხადებული. მათ არ შეუძლიათ აიყვანონ ეტლი, რომელიც ქიშს აცხადებს; არც მათ მეფეს შეუძლია უსაფრთხო უჯრაზე გადაადგილება, რადგან საკუთარი პაიკები უშლის ხელს. ერთადერთი მათი დამცველი მხედარი d7-ია, რომელსაც შეუძლია f8-ზე სვლით გადაეფაროს მეფეს.

N84 შავების მეფის დაცვა მხოლოდ g2 ეტლს შეუძლია, g8-ზე გადაადგილებით.

N85



N86

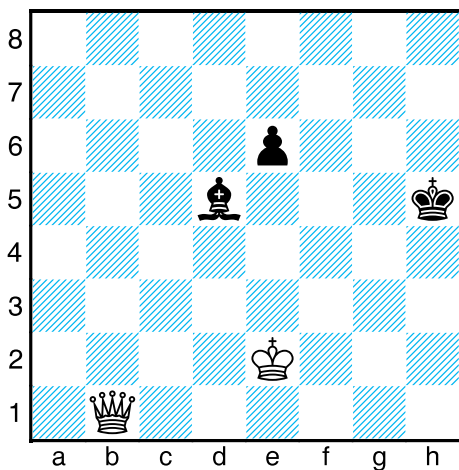


N85-N86. ისრით აჩვენეთ უსაფრთხო სვლა ქიშით.

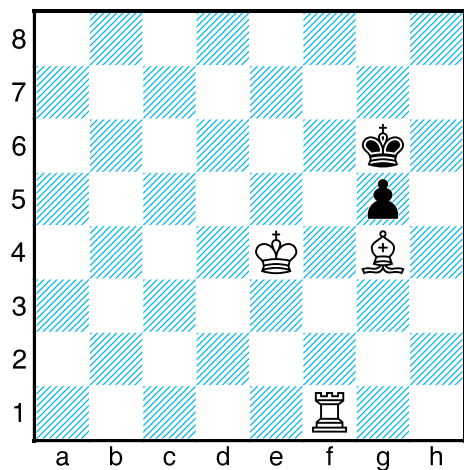
პასუხები: N85 თეთრებს ქიშის ორი საშუალება აქვთ: 1.ლf8+ და 1.მc2+; ლაზიერით ქიში უსაფრთხოა, მხედარს კი, ქიშის გამოცხადების შემთხვევაში, შავების პაიკი აიყვანს.

N86 თეთრების ეტლის ორი ქიშიდან უკეთესია 1.ეh4+.

N87



N88

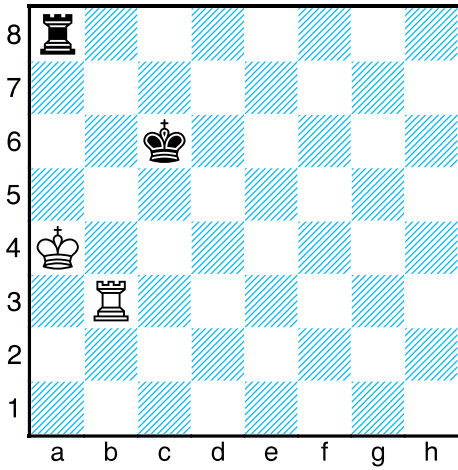


N87-N88. ისრით აჩვენეთ უსაფრთხო სვლა ქიშით.

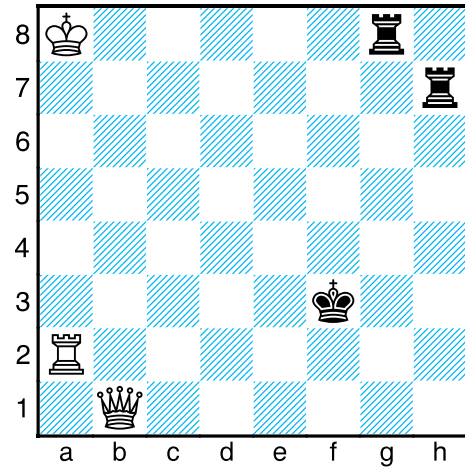
პასუხები: N87 თეთრების ლაზიერს ოთხი უჯრიდან შეუძლია ქიშის გამოცხადება. სამ უჯრაზე (f5, g6 და h1) მას შავების კუ ან პაიკი აიყვანს, ამიტომ სწორი პასუხია 1.ლh7+.

N88 ქიშის სამი შესაძლო ვარიანტიდან მისაღებია 1.კf5+. თეთრები კარგავენ ფიგურას 1.ეf6+ ან 1.კh5+-ის შემთხვევაში.

N89



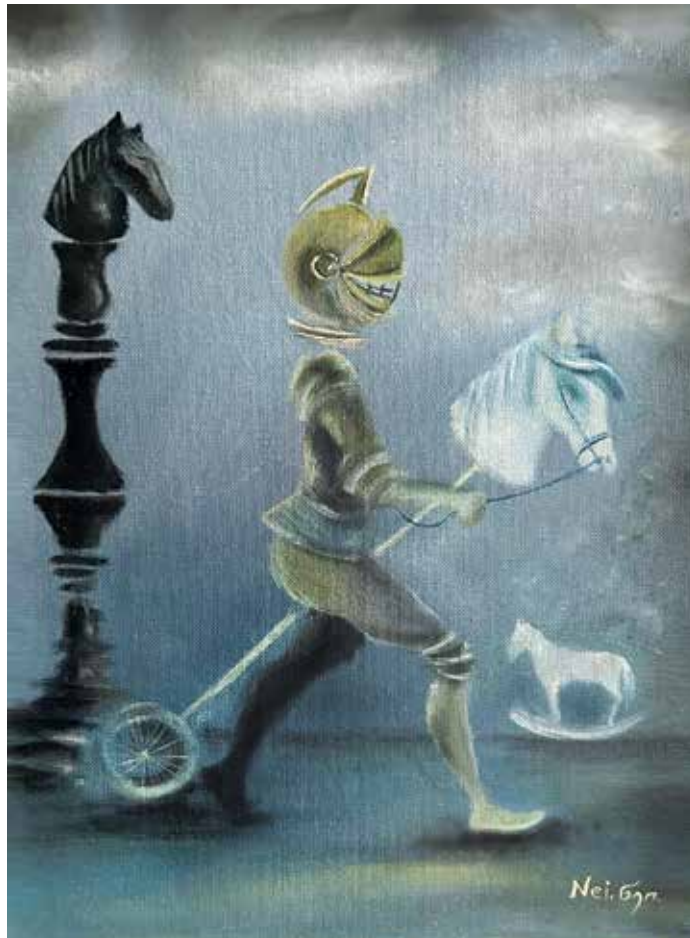
N90



N89-N90. დაიცავი თეთრი მეფე ქიშისგან. სვლა აჩვენე ისრით.

პასუხები: N89 ამ პოზიციაში თეთრების ეტლი დახმარების ნაცვლად საკუთარ მეფეს ხელს უშლის, სამაგიეროდ, შესაძლებელია 1.მფb4;

N90 შავების ორი ეტლისგან თავის დაცვა მხოლოდ ლაზიერს შეუძლია, 1.ლb8.



13 გახსნილი და ორმაგი ქიში

მიზანი

– გახსნილი და ორმაგი ქიშის განმარტება

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

ნიგნში მოყვანილი თემატური პოზიციებით ხდება გახსნილი და ორმაგი ქიშის განმარტება. პირველი ახსნის შემდეგ მოსწავლეები თვითონ პოულობენ გახსნილი და ორმაგი ქიშის სვლებს.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

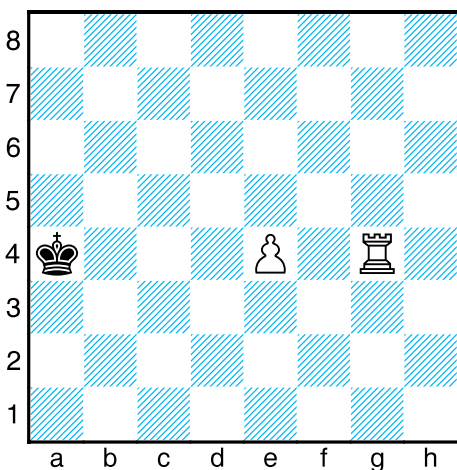
გახსნილი ქიშია იმ შემთხვევაში, როდესაც რომელიმე მხარის ერთი ფიგურა ან პაიკი აკეთებს სვლას, ხოლო ქიშს აცხადებს მის უკან მდგომი.

გახსნილი ქიშის გამოცხადება შეუძლია ლაზიერს, ეტლსა და კუს.

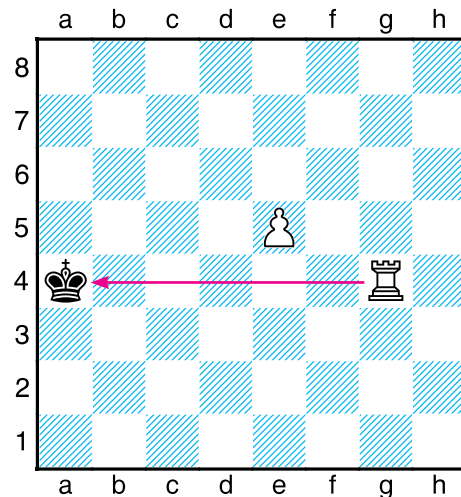
ორმაგი ქიში გახსნილის ნაირსახეობაა. ქიშს აცხადებს ერთდროულად ორი ფიგურა: სვლის გამკეთებელი და მის უკან მდგომი.

ორმაგი ქიშის შემთხვევაში მეტოქის მეფეს თავის დაცვის სამი საშუალებიდან მხოლოდ ერთი აქვს – უსაფრთხო უჯრაზე გადაადგილება.

N91

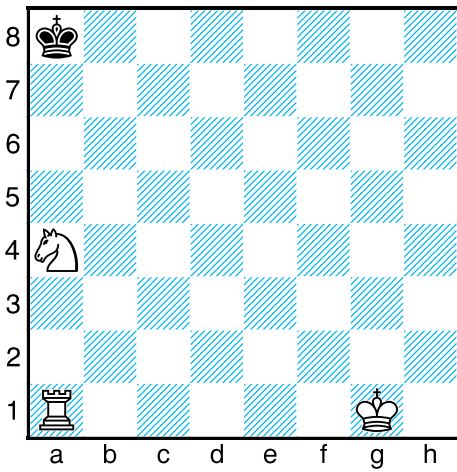


N92

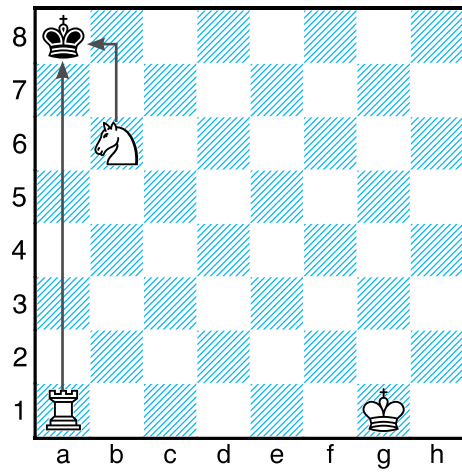


N91-N92. პოზიცია გახსნილი ქიშის გამოცხადებამდე და გამოცხადების შემდეგ. სვლა კეთდება თეთრების პაიკით, რომელიც იდგა თეთრების ეტლსა და შავების მეფეს შორის. პაიკის გადაადგილების შემდეგ ეტლი მეფეს ქიშს უცხადებს.

N93

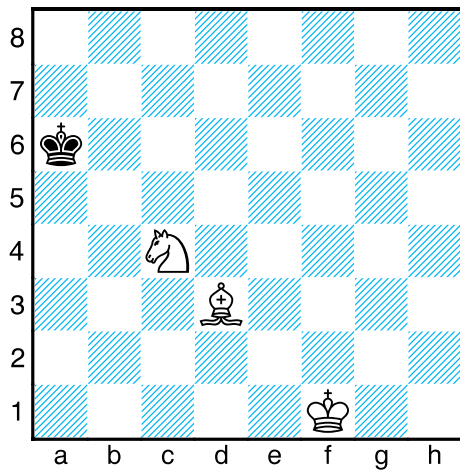


N94

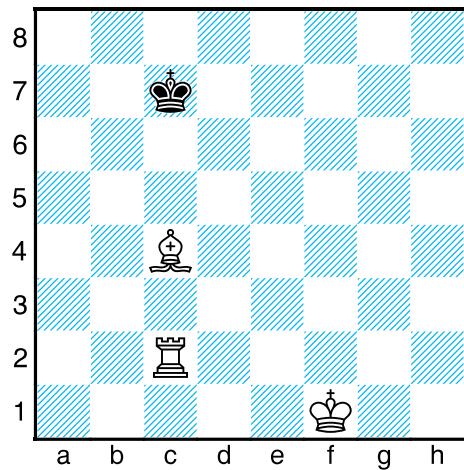


N93-N94. პოზიცია ორმაგი ქიშის გამოცხადებამდე და გამოცხადების შემდეგ. თეთრების მხედარი დგას თეთრების ეტლსა და შავების მეფეს შორის. მისი გადაადგილების შემდეგ ეტლი მეფეს ქიშს უცხადებს.

N95



N96

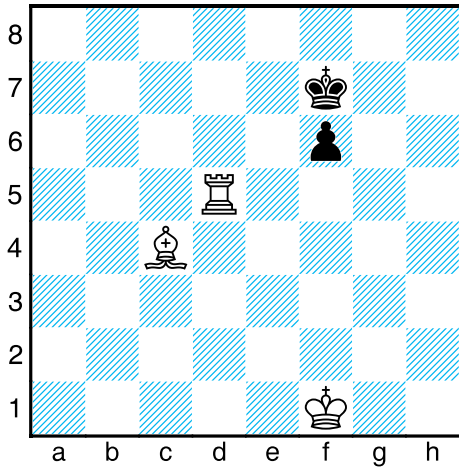


N95-N96. შემოხაზე ფიგურა, რომლის სვლის შემდეგ ცხადდება გახსნილი ქიში.

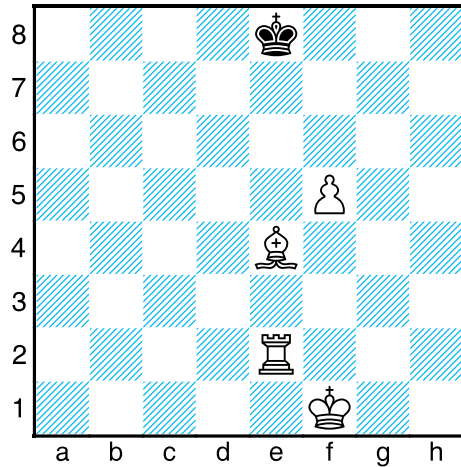
პასუხები: **N95** თეთრების მხედარი დგას თეთრების კუსა და შავების მეფეს შორის. მისი გადაადგილების შემდეგ კუ მეფეს ქიშს უცხადებს.

N96 თეთრების კუ დგას თეთრების ეტლსა და შავების მეფეს შორის. მისი გადაადგილების შემდეგ ეტლი მეფეს ქიშს უცხადებს.

N97



N98



N97-N98 შემოხაზე ფიგურა, რომლის სვლის შემდეგ ცხადდება ორმაგი ქიში და ისრით აჩვენე სვლა.

პასუხი: N97 თეთრების ეტლი დგას თეთრების კუსა და შავების მეფეს შორის. მისი გადაადგილების შემდეგ კუ მეფეს ქიშს უცხადებს. 1. **ეd7++**.

N98 თეთრების კუ დგას თეთრების ეტლსა და შავების მეფეს შორის. მისი გადაადგილების შემდეგ ეტლი მეფეს ქიშს უცხადებს. 1. **კc6++**.



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„ჭადრაკი გასართობია, მაგრამ იგი გონების მწვრთნელია. იგი ხელს უწყობს გონების განვითარებას, წინასწარ განსჭვრეტავს თუ რა შეიძლება მოჰყვეს ამა თუ იმ ფიგურის გადასმას“.

აკაკი შანიძე, აკადემიკოსი

14 შამათი

მიზანი

– შამათის განმარტება

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი აჩვენებს ელემენტარულ საშამათო ფინალებს, უხსნის შამათისთვის დამახასიათებელ ნიუანსებს; კითხვების სახით არკვევს, რამდენად ნათელია შამათის ბუნება მოსწავლეებისთვის. შემდეგ მოსწავლეები თვითონ ცდილობენ რვეულში მოყვანილი პოზიციების გარჩევას.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

შამათი ისეთი სახის ქიშია, რომლისგანაც დაცვა არ არსებობს, ესე იგი, შეუძლებელია:

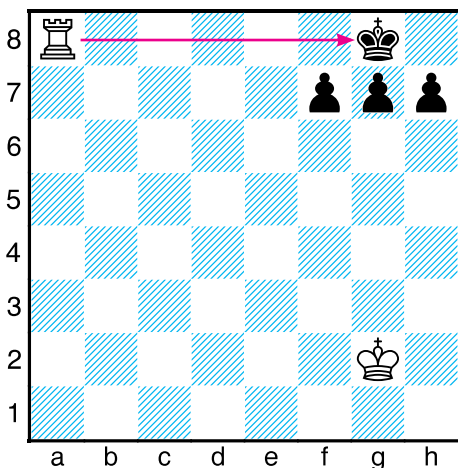
1) იმ ფიგურის აყვანა, რომელიც ქიშს აცხადებს;

2) არცერთ ფიგურას არ შეუძლია ჩადგეს მეფესა და ქიშის გამომცხადებელ ფიგურას შორის;

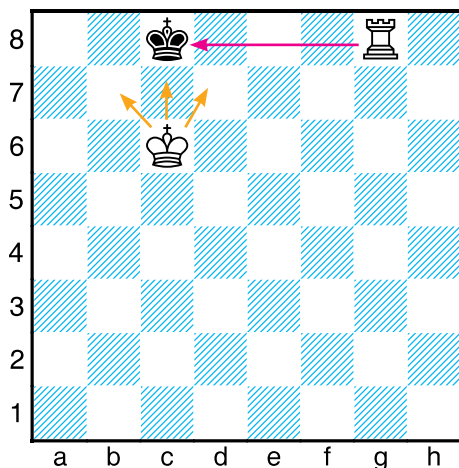
3) მეფეს არ შეუძლია უსაფრთხო უჯრაზე გადაადგილება.

შამათის გამოცხადების შემდეგ თამაში მთავრდება.

N99

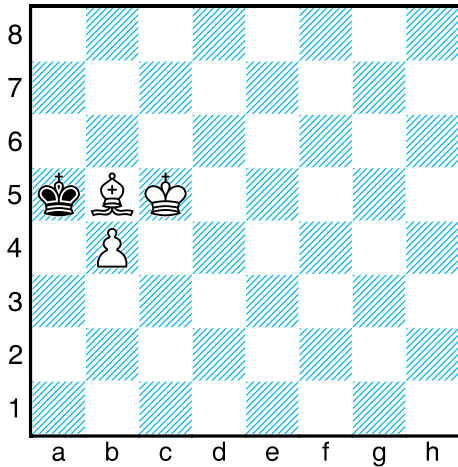


N100

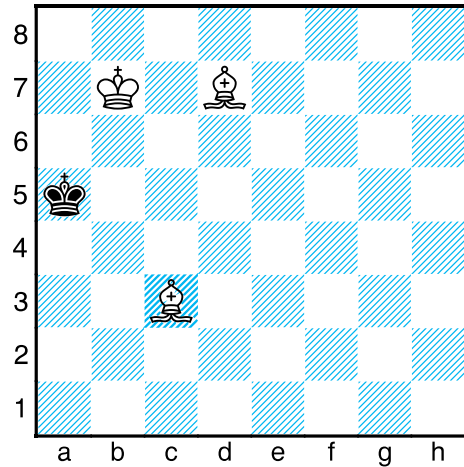


ორივე დიაგრამაზე ნაჩვენებია შამათის პოზიცია. ორივე შემთხვევაში ქიშს აცხადებს თეთრი ეტლი. მეფეს წინ გადაადგილება არ შეუძლია. პირველ პოზიციაში მას ხელს უშლიან საკუთარი პაიკები, მეორე პოზიციაში კი – თეთრი მეფე.

N101



N102



N101-N102. შემოხაზეთ ის პაიკი ან ფიგურა, რომელიც შამათს აცხადებს.

პასუხები: **N101** შავების მეფეს ქიშს უცხადებს თეთრების პაიკი. **a4** და **a6** უჯრებს აკონტროლებს თეთრების კუ, ხოლო სამივე უჯრას **b** ვერტიკალზე – თეთრების მეფე.

N102 შავების მეფეს ქიშს უცხადებს თეთრების კუ. **a6** და **b6** უჯრებს აკონტროლებს თეთრების მეფე, ხოლო **a4** და **b5** უჯრებს – თეთრების მეორე კუ.



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„ჭადრაკმა შექმნა ჩემი პიროვნება“.

„ჩემი მთავარი მონაგარი ხალხის სიყვარულია და ამით ბედნიერი ადამიანი ვარ. ამ სიყვარულს ვერასოდეს გადავიხდი“.

ნონა გაფრინდაშვილი,
მსოფლიოს ხუთგზის ჩემპიონი

მიზანი

– პატის განმარტება

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

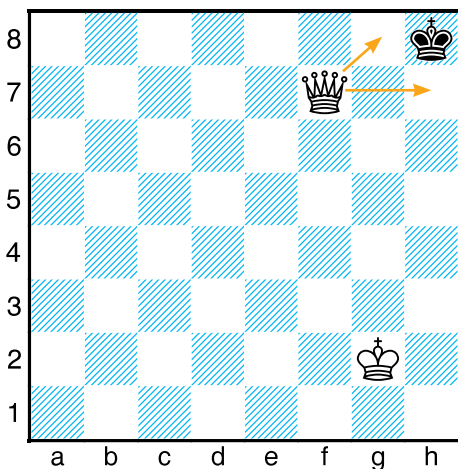
წიგნში მოყვანილი პოზიციებიდან გამომდინარე, მოსწავლეებს ვაჩვენებთ, რა განსხვავებაა შამათსა და პატს შორის; ვაცნობთ ტიპური სახის პატის ფინალებს ლაზიერისა და სხვა თეთრი ფიგურების მონაწილეობით.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

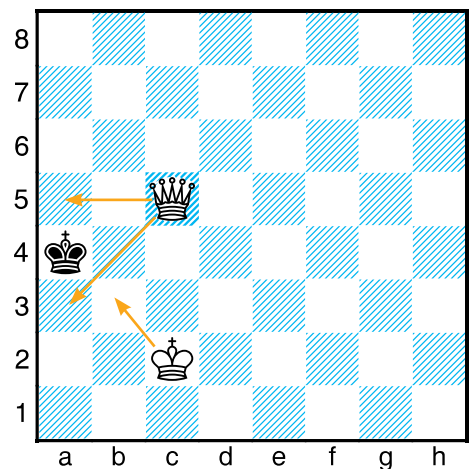
თეორიული ნაწილი

პატი ეწოდება დაფაზე შექმნილ ისეთ პოზიციას, რომელშიც ერთ-ერთ მხარეს არ შეუძლია სვლის გაკეთება და, ამავე დროს, მათ მეფეს ქიში არ აქვს გამოცხადებული. პატის დროს თამაში ყაიმით დამთავრებულად ითვლება.

N103



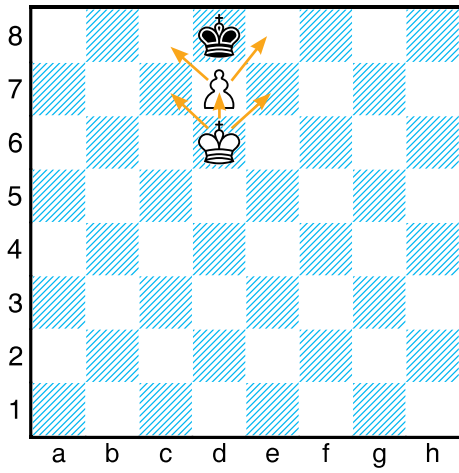
N104



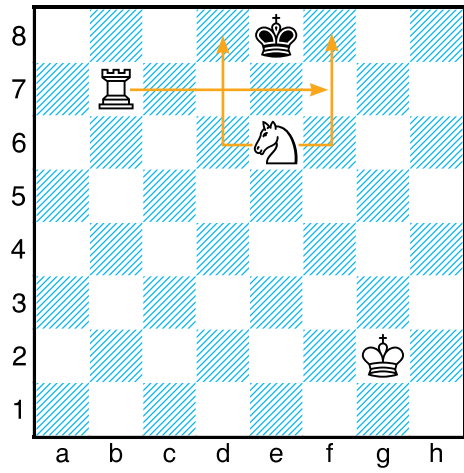
N103. პატი. შავებს სვლა არ აქვთ. თეთრების ლაზიერი მეფის მეზობლად სამივე უჯრას ემუქრება. არც შამათია, რადგან მეფეს ქიში არ აქვს გამოცხადებული.

N104. შავების მეფის მეზობლად ხუთი უჯრასა, მაგრამ მათ თეთრებით მეფე და ლაზიერი უტყვენ.

N105

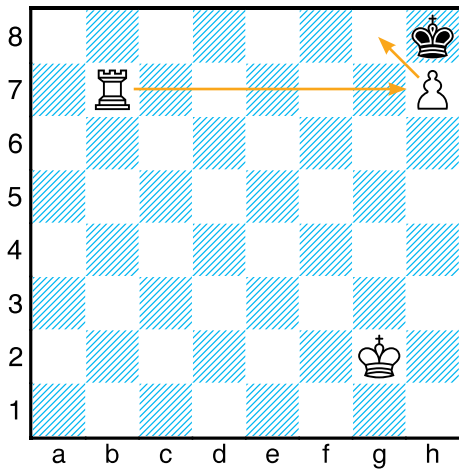


N106

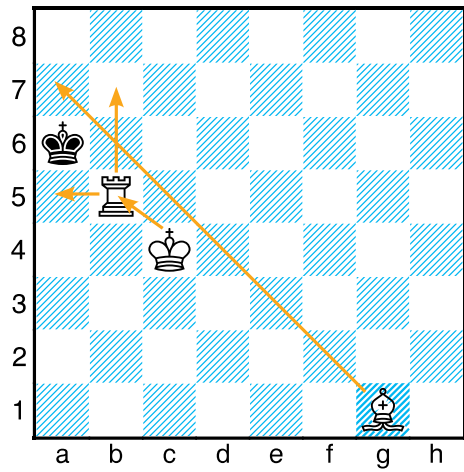


N105-N106. პატი. შავებს სვლა არ აქვთ და არც მათ მეფეს ემუქრებიან ქიშით.

N107



N108



N107-N108. პატი. შავებს სვლა არ აქვთ და არც მათ მეფეს ემუქრებიან ქიშით.

16 თამაშის მიზანი და ძირითადი წესები

მიზანი

- ჭადრაკის თამაშის სამი შედეგი;
- ყაიმის განმარტება.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

ჭადრაკის ფიგურებისა და მათი სვლების შესწავლის შემდეგ საჭიროა განვსაზღვროთ ჭადრაკის თამაშის ძირითადი მიზანი. განსაკუთრებული ყურადღება უნდა გამახვილდეს ყაიმის ნაირსახეობებზე.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

ჭადრაკში სვლები თეთრებისა და შავების მონაცვლეობით კეთდება. ჭადრაკის პარტიას განსაზღვრავს სამი შედეგი:

1) თეთრების მოგება

პარტიას თეთრები მოიგებენ, თუ დააშამათებენ შავების მეფეს ან შავები თავს დამარცხებულად გამოაცხადებენ;

2) შავების მოგება

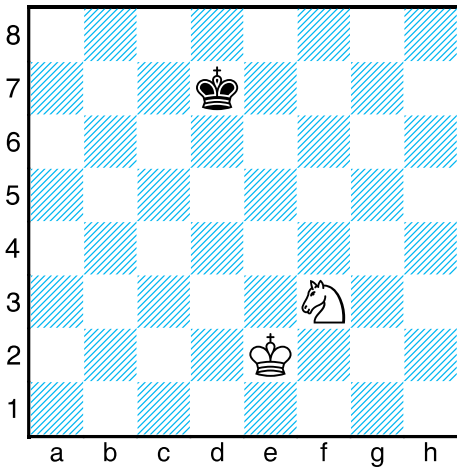
პარტიას შავები მოიგებენ, თუ დააშამათებენ თეთრების მეფეს ან თეთრები თავს დამარცხებულად გამოაცხადებენ;

3) ყაიმი

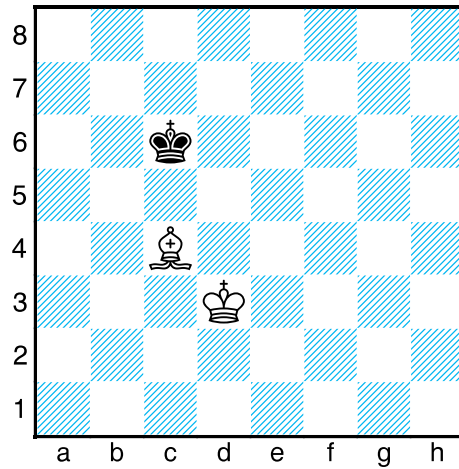
პარტია ყაიმით დამთავრებულად ითვლება, როდესაც:

- ა) პოზიციიდან გამომდინარე, მეტოქეები თანხმდებიან ყაიმზე;
- ბ) დაფაზე დარჩა ისეთი ფიგურები, რომლებიც შამათს ვერ გამოაცხადებენ;
- გ) დაფაზე შეიქმნა პატის პოზიცია;
- დ) ერთი და იმავე პოზიციის სამჯერ გამეორება.

N109



N110



N109 და N110 დიაგრამებზე გამოსახულ პოზიციებში ყაიმი ფიქსირდება, რადგან მეფესა და მხედარს, ისევე, როგორც მეფესა და კუს სხვა ფიგურის ან პაიკის დახმარების გარეშე შამათის გამოცხადება არ შეუძლია.



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„მეცნიერებასა და ჭადრაკს შეხების საერთო წერტილი გააჩნია. ჭადრაკი ფიზიკურისა და გონებრივის შერწყმაა. მე სწორედ გონებრივი მხარე მხიბლავს და ამიტომაც დიდად ვაფასებ გონების გამარჯვებას, გონების ზეიმს. ჭადრაკს ხომ მრავალმხრივ განვითარებული ადამიანები თამაშობენ“.

ევგენი ხარაძე, აკადემიკოსი

17 ფიგურათა პირობითი ღირებულება

მიზანი

– ფიგურათა პირობითი ღირებულების განსაზღვრის წესი

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი აჩვენებს პირობით ერთეულს პაიკს და შემდეგ პაიკთან მიმართებაში განსაზღვრავს ყველა სხვა ფიგურის (ლაზიერის, ეტლის, კუს, მხედრისა და მეფის) პირობით ღირებულებას. შემდეგ კითხვებზე პასუხებით ხდება შესწავლილი მასალის განმტკიცება.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

ჭადრაკის ფიგურების ძალას მათი მოძრავუნარიანობა განსაზღვრავს. ყველაზე მეტ უჯრაზე გადაადგილება ლაზიერს შეუძლია, ყველაზე სუსტი კი პაიკია. ამიტომ ღირებულების ერთეულად პაიკია მიჩნეული. პირობითად ითვლება, რომ მხედარი სამი პაიკის ტოლფასია, ასევე სამი პაიკის ძალა აქვს კუს. ეტლი, პირობითად, ხუთ პაიკად არის შეფასებული, ხოლო ლაზიერი – ცხრა პაიკად.

♔ = ♖ ♖ ♖ (3 პაიკი)

♚ = ♜ ♜ ♜ (3 პაიკი)

♖ = ♗ ♗ ♗ ♗ ♗ (5 პაიკი)

♜ = ♝ ♝ ♝ ♝ ♝ ♝ ♝ ♝ ♝ (9 პაიკი)

მეფის განსაკუთრებული თვისებებიდან გამომდინარე, მისი ღირებულება განუსაზღვრელია.

კუსა და მხედარს მსუბუქი ფიგურები ეწოდება, ხოლო ლაზიერსა და ეტლს – მძიმე. ფიგურათა ღირებულების პირობითობაზე ის ფაქტიც მიუთითებს, რომ კონკრეტულ პოზიციაში შესაძლებელია პაიკი გაცილებით ძლიერი აღმოჩნდეს თვით ლაზიერზეც კი.

ჩამოთვლილ ფიგურებში შემოხაზე ყველაზე ძლიერი.

1. მხედარი
2. ეტლი
3. კუ

პასუხი: ეტლი.

ჩამოთვლილ ფიგურებში შემოხაზე ყველაზე სუსტი.

1. ლაზიერი
2. ეტლი
3. კუ

პასუხი: კუ

ჩამოთვლილ წყვილებში შემოხაზე ორი თანაბარი ძალის ფიგურა.

1. მხედარი – ეტლი
2. ეტლი – ლაზიერი
3. კუ – მხედარი

პასუხი: კუ და მხედარი.

შემოხაზე რამდენი პაიკია ეტლის პირობითი ღირებულება.

1. ექვსი პაიკი
2. შვიდი პაიკი
3. ხუთი პაიკი

პასუხი: ხუთი პაიკი.



მისამე თავის მატრისა

თემა: შამათები

საკითხი/ქვესაკითხი:

- შამათი ლაზიერით
- შამათი ორი ეტლით
- შამათი ერთ სვლაში
- ფიგურის მოგება
- საჭადრაკო ნოტაცია
- საჭადრაკო პარტიის ჩანერა
- დაამატე ფიგურა და გამოაცხადე შამათი

სამიზნე ცნება: ლოგიკა, კანონზომიერება

საკვანძო შეკითხვა: დაფის რომელ მონაკვეთზე ცხადდება შამათი ლაზიერით ან ორი ეტლით? რომელ უჯრაზე დგას კონკრეტული ფიგურა? პარტიის ჩანერისას შემოკლებით როგორ აღინიშნება მეფე?

კომპლექსური დავალება:

საჭადრაკო დაფაზე ლაზიერით საშამათო პოზიციების შესწავლა; რა თავისებურება აქვს ორი ეტლით შამათის გამოცხადებას; საჭადრაკო დაფის ყველა უჯრის დასახელება შესაბამისი ვერტიკალისა და ჰორიზონტალის ცოდნით.

შენი დავალებაა:

შეისწავლო საჭადრაკო დაფაზე ლაზიერით საშამათო პოზიციები; ორი ეტლით შამათის გამოცხადების თავისებურების შესწავლა; საჭადრაკო დაფის ყველა უჯრის სახელის სწავლა.

სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები. <u>მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს რომ:</u>	შეფასების კრიტერიუმი. <u>მოსწავლეს შეუძლია:</u>	ნაშრომში პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინე.
ლოგიკა, კანონზომიერება 1. ლაზიერით შამათის გამოცხადება შესაძლებელია ლაზიერის და მეფის ერთობლივი მოქმედების შედეგად	1. ლაზიერით შამათის გამოცხადების უნარი	1. ლაზიერით შამათის გამოცხადებისას ხაზგასმით უნდა აღინიშნოს რა ფუნქცია აკისრია ლაზიერს და რა მეფეს

კომპლექსური დავალების განხორციელებისთვის საჭირო რესურსები:
რესურსი წიგნი

ელექტრონული რესურსები

liches.org, chess.com, youtube.com და სხვა.

კომპლექსური დავალების განხორციელების ეტაპები (აქტივობები, რესურსები, შეკითხვები) ეტაპი I – კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა

მასწავლებელი მოსწავლეებს ესაუბრება ზოგადად თამაშებზე და დაუსვამს კითხვებს:

- რომელია თქვენი საყვარელი თამაში? რატომ?
- გსმენიათ თუ არა ჭადრაკზე და იცით თუ არა ჭადრაკის თამაში?
- შეგიქმნიათ თუ არა რაიმე თამაში?

დისკუსიის შემდეგ, მასწავლებელი გააცნობს საჭადრაკო დაფას და აუხნის მოსწავლეებს რომ სწავლის პარალელურად მათ თავად უნდა გააკეთონ საჭადრაკო დაფა, ფიგურებით, მისცემს დავალებას.

შენი დავალებაა:

შექმენა საჭადრაკო დაფა და ფიგურები. ისწავლო, როგორ და რა წესით მოძრაობს თითოეული ფიგურა საჭადრაკო დაფაზე და დააკავშირო ჭადრაკი შენს საყვარელ თამაშთან და შეადარო. ეტაპი II – კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობა

კრიტიკრიუმი 1: დაფის რომელ მონაკვეთზე ცხადდება შამათი ლაზიერით ან ორი ეტლით?

საკითხი/ქვესაკითხი:

- შამათი ლაზიერით
- შამათი ორი ეტლით
- შამათი ერთ სვლაში

ქვემოთ მოცემულია შეკითხვები საგაკვეთილო პროცესში, რომელთა პროვოცირებაც საჭირო იქნება სამიზნე ცოდნის კონსტრუირებისთვის. თითოეულ შეკითხვასთან მიმართებით მოსწავლეებმა ყურადღება უნდა გაამახვილონ დეტალებზე, გამოთქვან ვარაუდები, დასვან საპასუხო შეკითხვები.

კითხვები:

- რამდენი უჯრაა საჭადრაკო დაფაზე
- რამდენ სვლაში ცხადდება (საბავშვო) შამათი

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 111-137

კრიტიკრიუმი 2,3: რომელ უჯრზე დგას კონკრეტული ფიგურა?

საკითხი/ქვესაკითხი:

- ფიგურის მოგება
- საჭადრაკო ნოტაცია
- საჭადრაკო პარტიის ჩანერა
- დაამატე ფიგურა და გამოაცხადე შამათი

კითხვები:

- როგორ, რა წესით მოძრაობს კუ?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს ეტლი?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს ლაზიერი?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს მეფე?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს მხედარი?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 138-200

კომპლექსური დავალების შესრულების და პრეზენტაციის პროცესში მასწავლებლის მიერ დასმული შეკითხვები კონკრეტულ მოსწავლესთან ინდივიდუალური მუშაობის საწარმოებლად

აღწერეთ, როგორ მიმდინარეობს/წარმოადგინებთ დავალებაზე მუშაობის პროცესი;

- როგორ გეგმავ/დაგეგმე კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესი? რას ითვალისწინებდი სამუშაო პროცესის დაგეგმვისას?
- ვისთან და როგორ ითანამშრომლე კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესში? ვინ მოგცა რაიმე რჩევა? რამდენად დამხმარე იყო?

ახსენით, რა ცოდნა და გამოცდილება შეიძინე კომპლექსური დავალებაზე მუშაობის პროცესში?

- რა საკითხს შეეხება შენს მიერ შექმნილი კომპლექსური დავალება?
- რა იცოდი შესასწავლი საკითხის შესახებ? რა გაიგე ახალი? დამატებით რის გაგებას ისურვებდი?
- ვისთვის და რატომ არის შენს მიერ შექმნილი კომპლექსური დავალება სასარგებლო და საინტერესო?
- რა ხერხები გამოიყენე სასწავლო მასალის უკეთ გასააზრებლად? / კომპლექსური დავალების უკეთ შესასრულებლად?

შეაფასეთ, რამდენად პროდუქტიული და საინტერესო იყო კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესი

- შეაფასეთ, რამდენად გამოგივიდათ დავალების შესრულება? რამდენად ემთხვევა ის მასწავლებლის მოლოდინებს?
- რა გააკეთეთ დამოუკიდებლად? რაში დაგჭირდათ სხვების დახმარება?
- რა ფაქტორები გაითვალისწინეთ/უნდა გაითვალისწინოთ საიმისოდ, რომ თქვენი კომპლექსური დავალების პრეზენტაცია მსმენელისთვის გასაგები და მისაღები ყოფილიყო?
- თქვენი აზრით, რით და რამდენად განსხვავდება თქვენს მიერ შესრულებული დავალება თანაკლასელების ნაშრომებისგან?

18 შამათი ლაზიერით

მიზანი

– ლაზიერით შამათის პოზიციების ცოდნა

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მოსწავლეები ეცნობიან მეფითა და ლაზიერით შამათის ფინალებს და შემდეგ ცდილობენ თვითონ მოძებნონ რვეულში მოყვანილ პოზიციებში ერთსვლიანი შამათები.

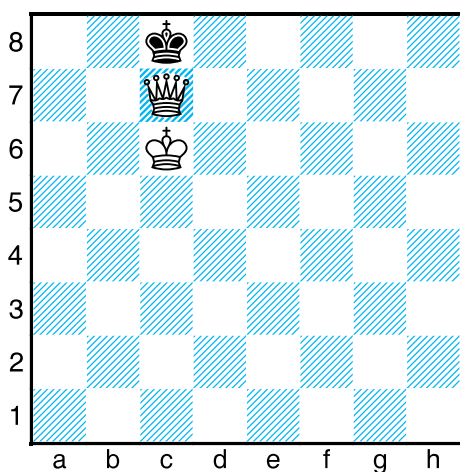
გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

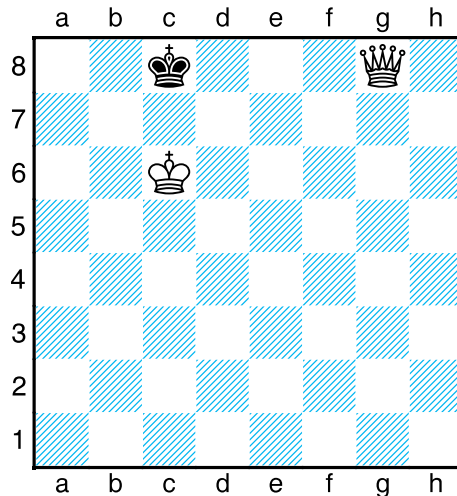
ლაზიერით მეტოქის მეფის დაშამათება შესაძლებელია დაფის კუთხეში საკუთარი მეფის დახმარებით. პირველ კლასში ჩვენ მხოლოდ ლაზიერით შამათის ერთ სვლაში გამოცხადების შესაძლებლობას ვსწავლობთ.

ლაზიერით შამათის სანიმუშო პოზიციები

N111



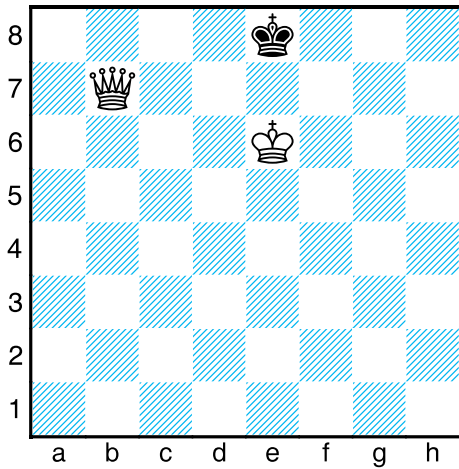
N112



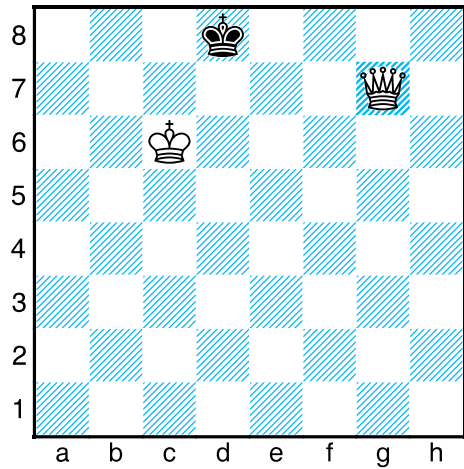
N111. თეთრების ლაზიერი შავების მეფის წინ დადგა, ქიში გამოუცხადა და ყველა მეზობელ უჯრაზე გადაადგილების საშუალება წაართვა. შავების მეფეს ლაზიერის აყვანა არ შეუძლია, რადგან მას თეთრების მეფე იცავს.

N112. ამ პოზიციაში ლაზიერი მერვე ჰორიზონტალიდან ემუქრება შავების მეფეს. ლაზიერს აქტიურად ეხმარება თეთრების მეფე, რომელიც, თავის მხრივ, ართმევს შავების მეფეს უჯრებს.

N113



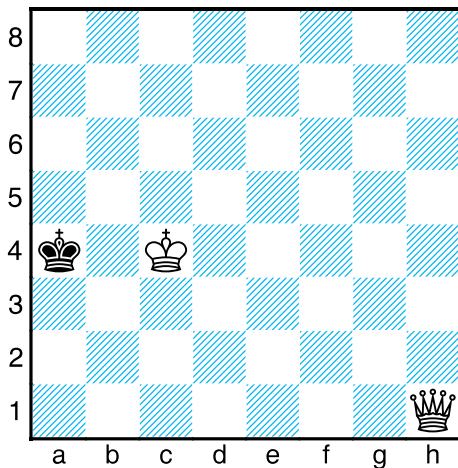
N114



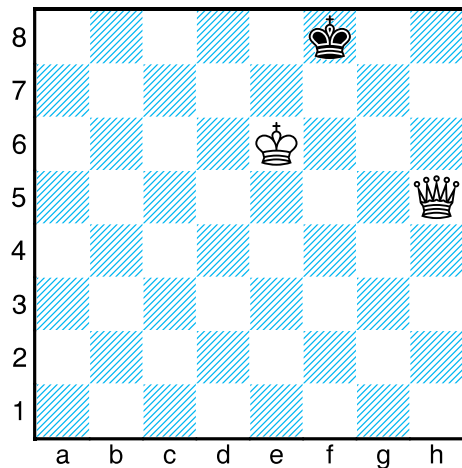
N113-N114. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებიდანაც ლაზიერი აცხადებს შამათს.

პასუხები: N113 ლაზიერს შამათის გამოცხადება ოთხი უჯრიდან შეუძლია a8, b8, c8 და e8.. N114 ლაზიერს შამათის გამოცხადება ორი უჯრიდან შეუძლია d7 და f8.

N115



N116



N115-N116. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებიდანაც ლაზიერი აცხადებს შამათს.

პასუხები: N115 ლაზიერს შამათის გამოცხადება a ვერტიკალის კუთხის უჯრებიდან შეუძლია. b ვერტიკალის შავი მეფისთვის ხელმისაწვდომ სამივე უჯრას თეთრების მეფე „დარაჯობს“.

N116 ლაზიერი შამათს h8 უჯრაზე გადაადგილების შემდეგ გამოაცხადებს.

19 შამათი ორი ეტლით

მიზანი

– ორი ეტლით შამათის პოზიციების ცოდნა

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მოსწავლეები ეცნობიან ორი ეტლით შამათის ფინალებს და შემდეგ ცდილობენ თვითონ მოძებნონ რვეულში მოყვანილ პოზიციებში ერთსვლიანი შამათები. გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

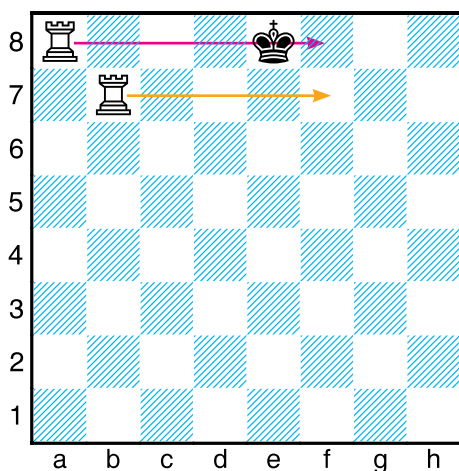
თეორიული ნაწილი

ორი ეტლით მეტოქის მეფის დაშამათება შესაძლებელია დაფის კიდევზე საკუთარი მეფის დახმარების გარეშე. შამათი ცხადდება ორი ეტლის შეთანხმებული მოქმედების შედეგად. ერთი ეტლი მეფეს ქიშს უცხადებს, ხოლო მეორე – დარჩენილ უჯრებზე გადაადგილების საშუალებას არ აძლევს.

პირველ კლასში ვასწავლით მხოლოდ საშამათო ფინალებს.

ორი ეტლით მეტოქის მეფის დაფის კიდევზე იძულებით მიყვანას ჩვენ მეორე კლასში ვისწავლით.

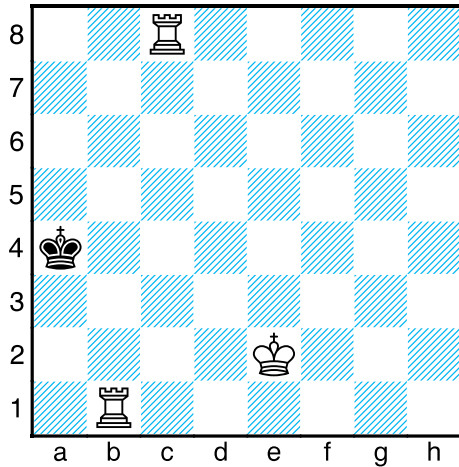
N117



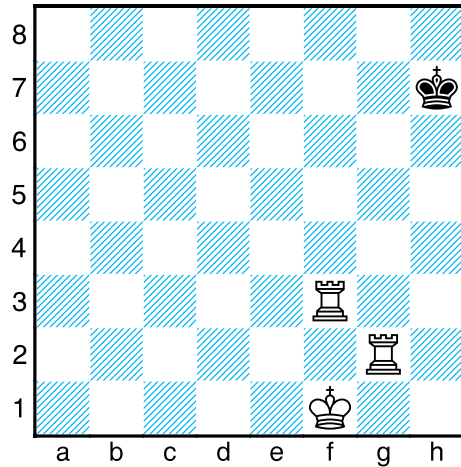
ორი ეტლით შამათის ნიმუში

N117. შავების მეფეს მეორე ჰორიზონტალზე თეთრების ეტლი ემუქრება, მეშვიდე ჰორიზონტალზე გადაადგილების საშუალებას მას თეთრების მეორე ეტლი არ აძლევს.

N118



N119

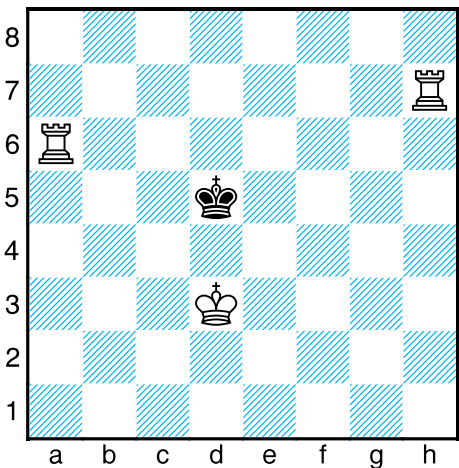


N118-N119. შემოხაზე ის უჯრა, რომლიდანაც ეტლი გამოაცხადებს შამათს.

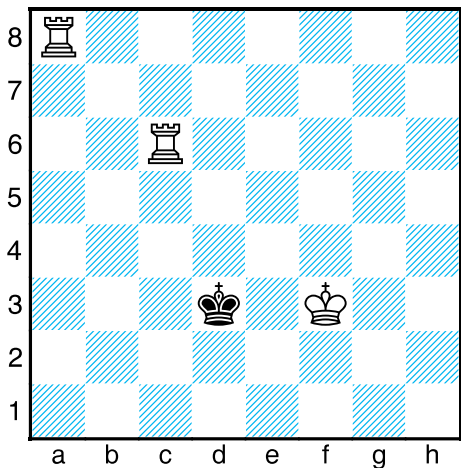
პასუხები: N118 შამათი ცხადდება a8 უჯრიდან.

N119 შამათი ცხადდება h3 უჯრიდან.

N120



N121



N120-N121. შემოხაზე ის უჯრა, რომლიდანაც ეტლი გამოაცხადებს შამათს.

პასუხები: N120 შამათი ცხადდება h5 უჯრიდან. შავების მეფე დაფის ცენტრში იმყოფება, ამიტომ თეთრების ეტლებს მეფე ეხმარება.

N121 შამათი ცხადდება d8 უჯრიდან.

20 შამათი ერთ სვლაში

მიზანი

– ერთ სვლაში შამათების გამოცხადების უნარი

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

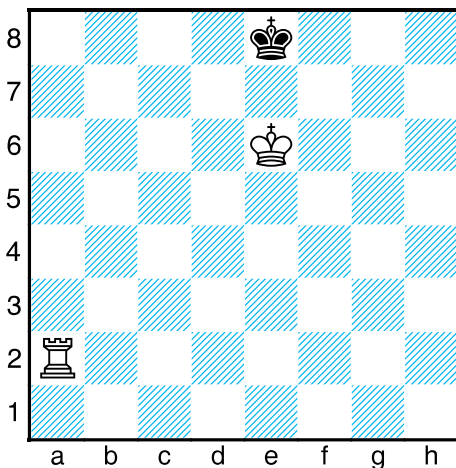
ჭადრაკის პარტიის ყველაზე მნიშვნელოვანი სვლა ის ქიშია, რომლითაც შამათი ცხადდება. მას შემდეგ, რაც მოსწავლეები გაეცნობიან ფიგურათა მოძრაობის წესებს, პირველი რიგის ამოცანა ხდება მეტოქის მეფის დაშამათება. ვეცნობით ერთ-სვლიანი შამათის პოზიციებს.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

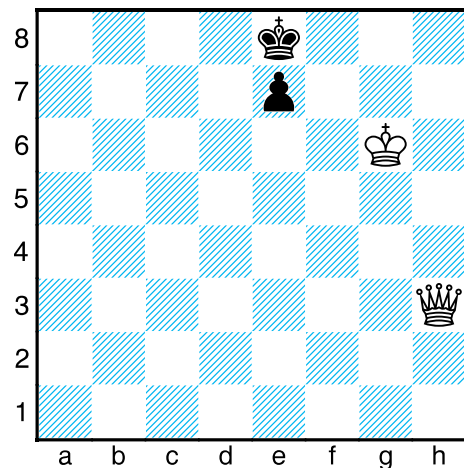
თეორიული ნაწილი

ეს თემა მთლიანად პრაქტიკულ სავარჯიშოებს მოიცავს და ადრე ნასწავლი თეორიული მასალის უკეთ ათვისებისთვის არის განკუთვნილი.

N122



N123

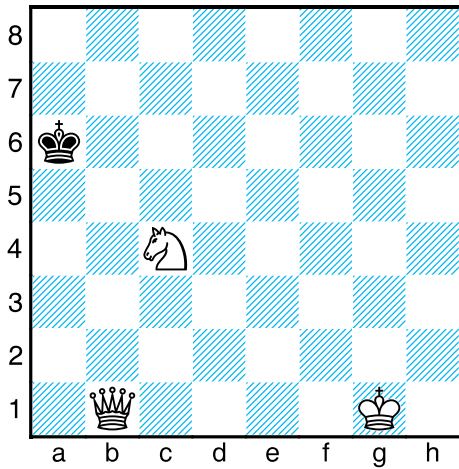


N122-N123. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც ცხადდება შამათი ერთ სვლაში.

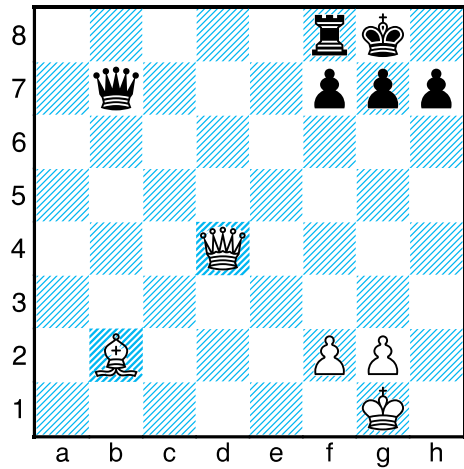
პასუხები: N122 შამათი ცხადდება ეტლით a8 უჯრიდან.

N123 შამათი ცხადდება ლაზიერით c8 უჯრიდან.

N124



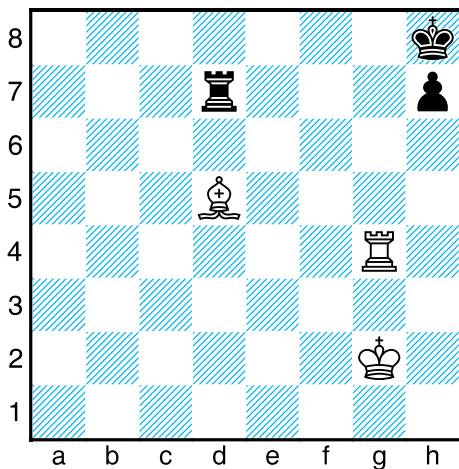
N125



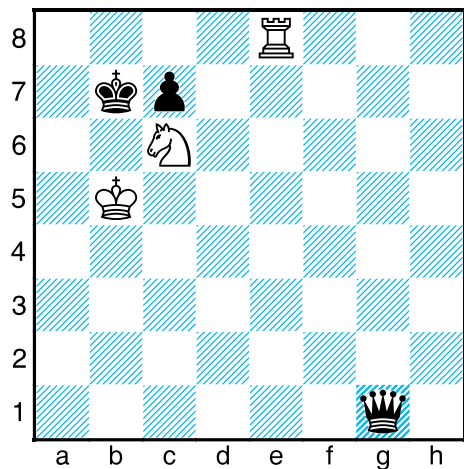
N124-N125. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც ცხადდება შამათი ერთ სვლაში.

პასუხი: N124 1.ლხ6# შამათს აცხადებს ლაზიერი, რომელსაც მხედარი იცავს. N125 1.ლ:g7# შამათს აცხადებს ლაზიერი. მას ეხმარება კუ, ამიტომ შავების მეფეს ლაზიერის აყვანა არ შეუძლია.

N126



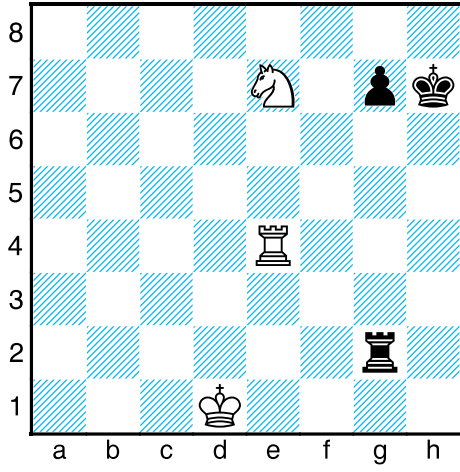
N127



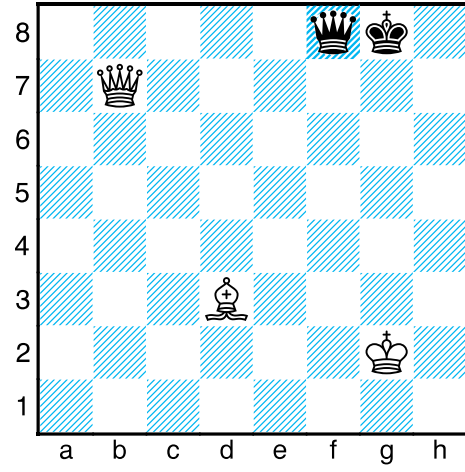
N126-N127. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც ცხადდება შამათი ერთ სვლაში.

პასუხები: N126 1.ეფ8# შამათს აცხადებს ეტლი. მას ეხმარება კუ. N127 1.ეხ8# ამ პოზიციაშიც შამათს ეტლი აცხადებს, ამჯერად მხედრის დახმარებით.

N128



N129



N128-N129. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც ცხადდება შამათი ერთ სვლაში.

პასუხები: N128 1.ე4#.

N129 1.ღ7#



21 შამათი ერთ სვლაში

მიზანი

- ერთ სვლაში შამათების გამოცხადების უნარი
- **მოსწავლეთა აქტივობა**
- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

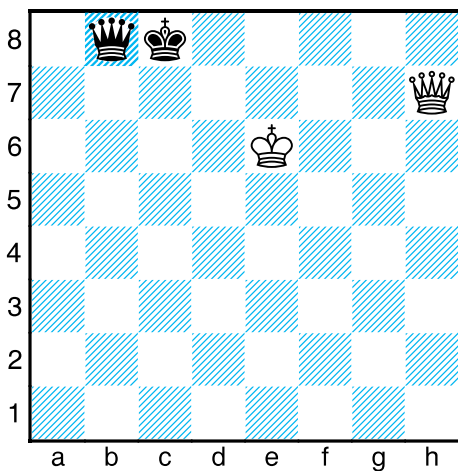
ვაგრძელებთ ვარჯიშს ერთსვლიანი შამათების გამოცხადებაში. მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე ალაგებს პოზიციას, რომელიც მოსწავლეებს გადააქვთ თავიანთ დაფაზე. მოსწავლეები ცდილობენ ჭადრაკის დაფაზე მონახონ ერთსვლიანი შამათი.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

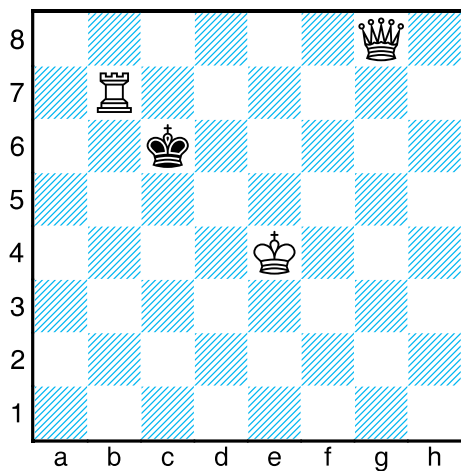
თეორიული ნაწილი

ეს თემა მთლიანად პრაქტიკულ სავარჯიშოებს მოიცავს და ადრე ნასწავლი თეორიული მასალის უკეთ ათვისებისთვის არის განკუთვნილი.

N130



N131

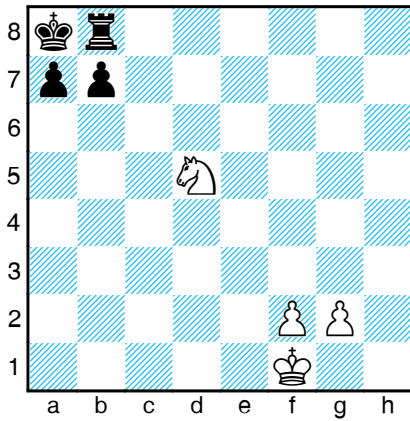


N130-N131. შამათი ერთ სვლაში. სვლა აჩვენეთ ისრით.

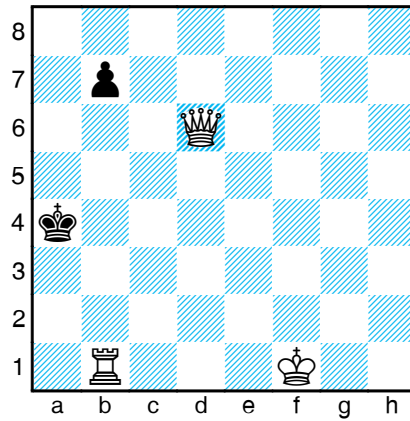
პასუხები: **N130 1.ლd7#.**

N131 1.ლd5#.

N132



N133

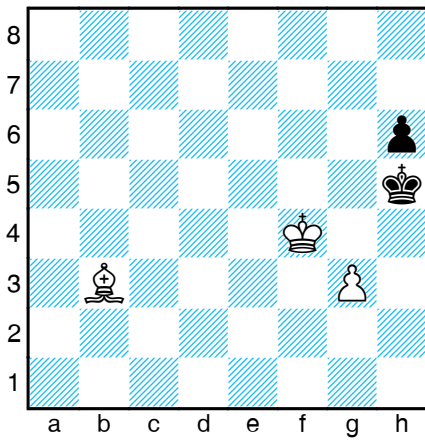


N132-N133. შამათი ერთ სვლაში. სვლა აჩვენეთ ისრით.

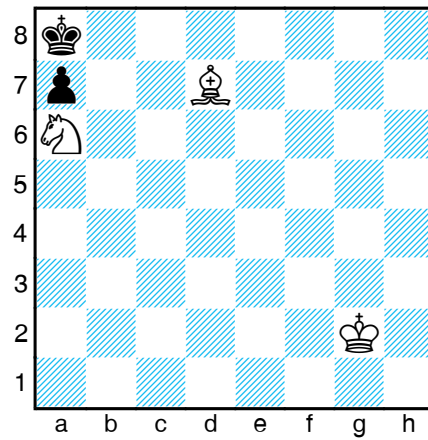
პასუხები: N132 მც7#.

N133 ლბ4#

N134



N135

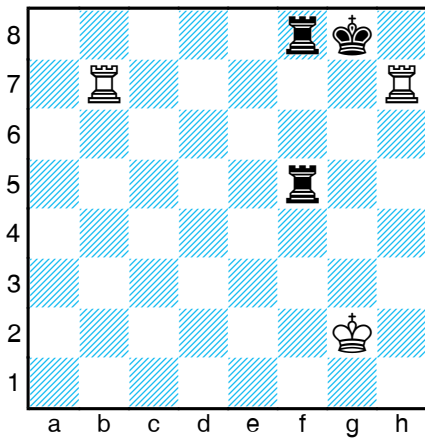


N134-N135. შამათი ერთ სვლაში. სვლა აჩვენეთ ისრით.

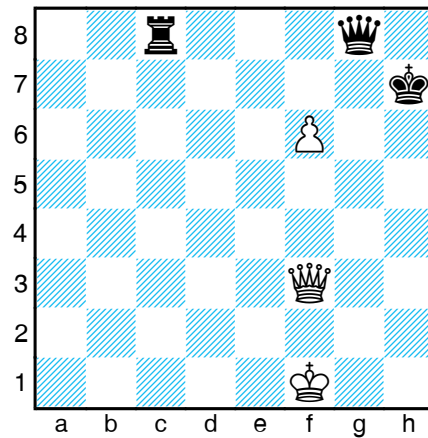
პასუხები: N134 კფ7#.

N135 კც6#

N136



N137



N136-N137. შამათი ერთ სვლაში. სვლა აჩვენეთ ისრით.

პასუხები: N136 ებგ7#.

N137 ლხ5#.

22 ფიგურის მოგება

მიზანი

ფიგურის მოგების სხვადასხვა ხერხის შესწავლა

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

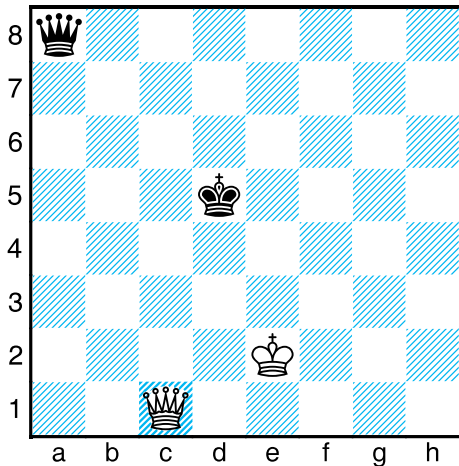
ყურადღება უნდა გამახვილდეს შავების ფიგურების პოზიციაში კონკრეტულ სისუსტეზე, რაც თეთრებისთვის ფიგურის მოგების წინაპირობაა.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

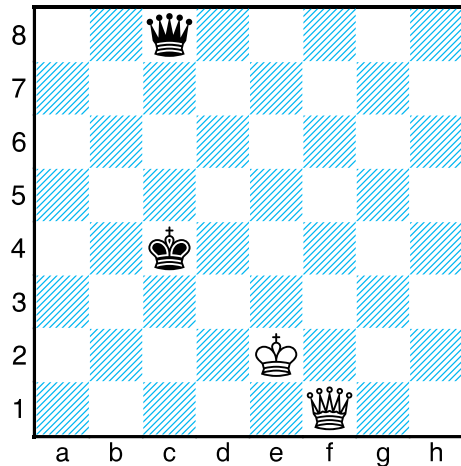
თეორიული ნაწილი

თამაშის დროს მნიშვნელოვანია მეტოქის ფიგურის ან პაიკის მოგება. მატერიალური უპირატესობა, როგორც წესი, გამარჯვების წინაპირობაა.

N138



N139

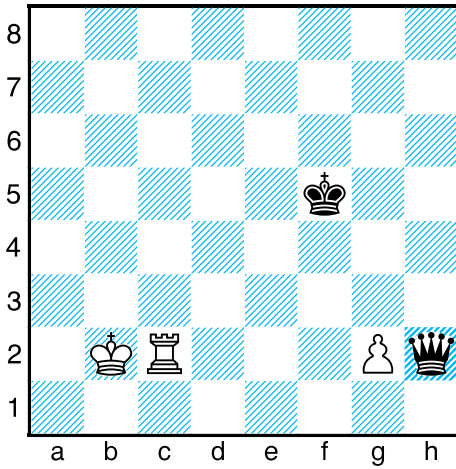


N138-N139. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომელიც მოიგებს ლაზიერს.

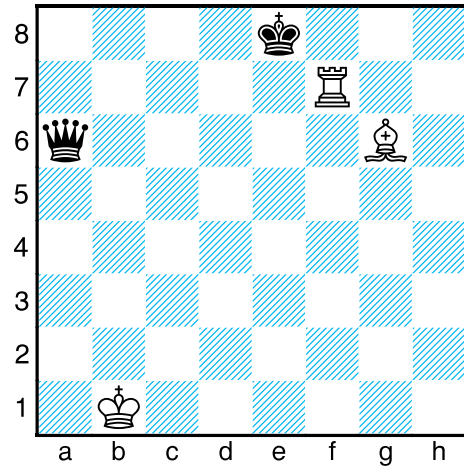
პასუხები: N138 1.ლh1+.

N139 1.ლc1+.

N140

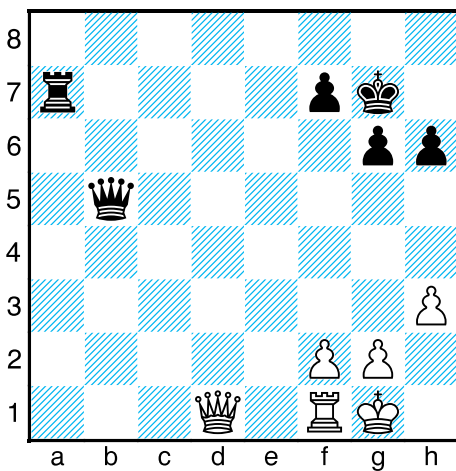


N141

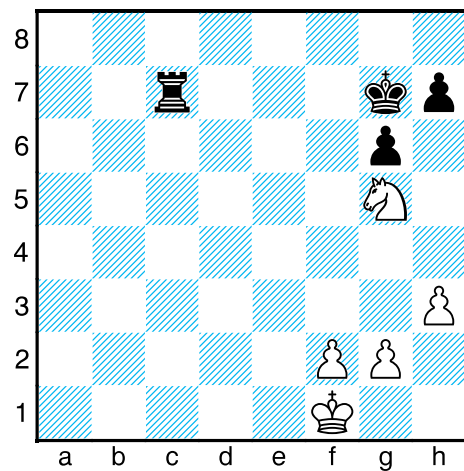


N140-N141. გახსნილი ქიშით მოიგეთ ლაზიერი. სვლა აჩვენეთ ისრით.
პასუხები: N140. 1.g4+. N141. 1.ეფ6+.

N142



N143

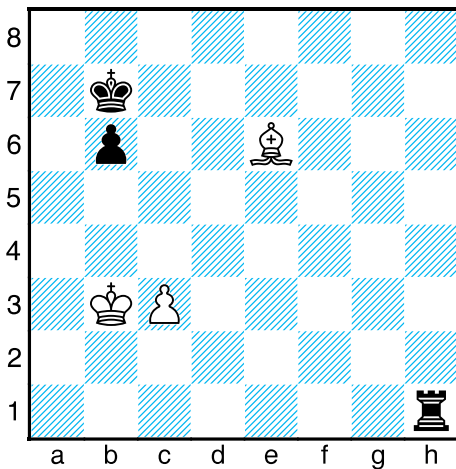


N142-N143. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც თეთრები იგებენ ეტლს.

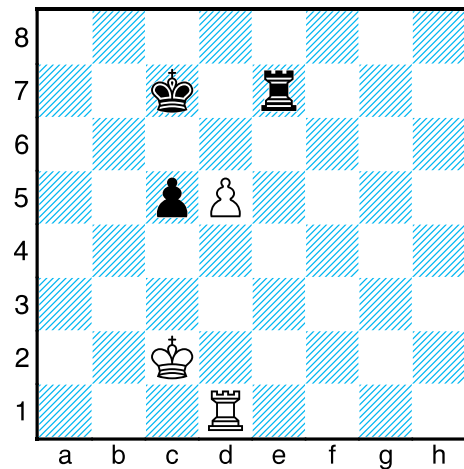
პასუხები: N142 1.ლდ4+.

N143 მე6+.

N144



N145



N144-N145. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც თეთრები იგებენ ეტლს.

პასუხები: N144 1.კდ5+.

N145 1.d6+.

23 საჭადრაკო ნოტაცია

მიზანი

- საჭადრაკო ნოტაციის მნიშვნელობა;
- ვერტიკალების და ჰორიზონტალების დასახელება;
- ყველა საჭადრაკო უჯრის სახელი.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში პასუხების შემოწმება;
- კითხვებზე პასუხის გაცემა.

გაკვეთილის მსვლელობა

ჭადრაკის დაფაზე რვა ვერტიკალი და ამდენივე ჰორიზონტალური ხაზია. საჭადრაკო ნოტაციის შესწავლა იწყება თითოეული უჯრის სახელის განსაზღვრით. ამისათვის საჭიროა მოსწავლეებს დავუსახელოთ ჯერ პირველი ოთხი ვერტიკალის სახელი და შემდეგ მათთან ერთად რამდენჯერმე გავიმეოროთ. მათი სახელების ათვისების შემდეგ ვასწავლით მომდევნო ოთხს.

ვერტიკალების სწავლის შემდეგ ვუხსნით მათ კავშირს ჰორიზონტალებთან. მათი გადაკვეთა იძლევა ამ უჯრის სახელწოდებას.

საჭადრაკო ნოტაციის თეორიული ნაწილის ახსნის შემდეგ მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფის სხვადასხვა უჯრაზე ათავსებს რომელიმე ფიგურას და მოსწავლეებს ეკითხება ამ უჯრის სახელს. ამავე დროს მოსწავლეებმა თანმიმდევრულად უნდა ჩამოთვალონ ვერტიკალების აღმნიშვნელი ლათინური ასოები.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

საჭადრაკო ნოტაცია არის პარტიის მსვლელობის, ფიგურათა დაფაზე განლაგებისა და ჩანერის განსაკუთრებული სისტემა. ჭადრაკის დაფაზე 64 უჯრაა. ყველა მათგანს აქვს სახელი, რომელიც განისაზღვრება ვერტიკალის ასოთი და ჰორიზონტალის ციფრით.

ჭადრაკის დაფაზე ვერტიკალები აღინიშნება ლათინური ასოებით:

a(ა), b(ბ), c(ც), d(დე), e(ე), f(ეფ), g(ყე), h(ჰაშ).

ჰორიზონტალები დანომრილია ციფრებით:

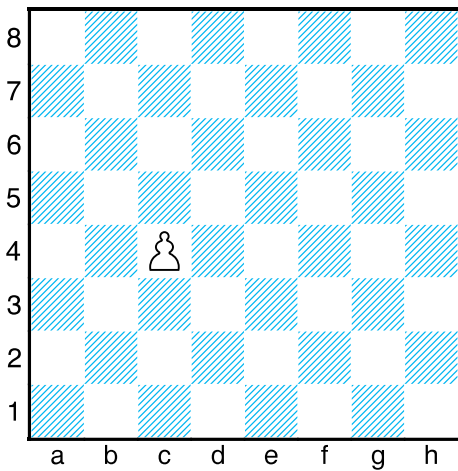
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

N146

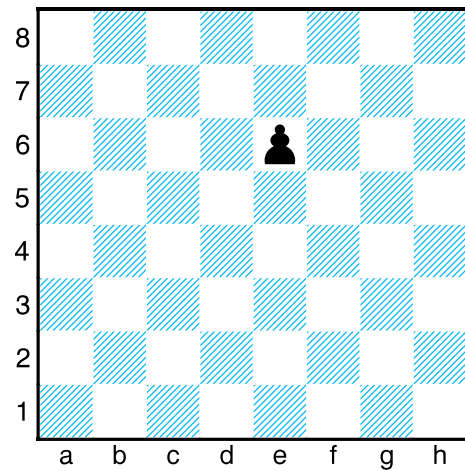
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

დაფის მონაკვეთი a1-a8-d8-d1 ლაზიერის ფლანგია, ხოლო e1-e8-h8-h1 – მეფის ფლანგი. e4-e5- d4-d5-ცენტრალური უჯრებია.

N147

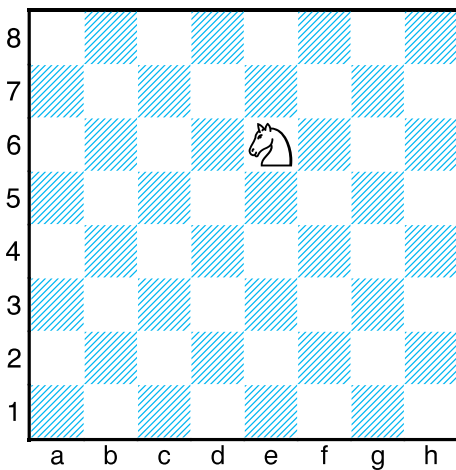


N148

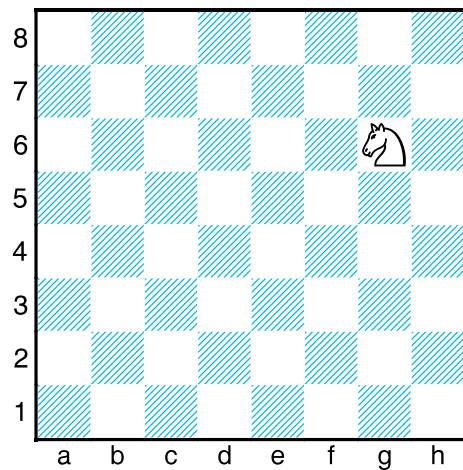


დანერეთ რომელ უჯრაზე დგას პაიკი.

N149



N150



დანერეთ რომელ უჯრაზე დგას მხედარი.

პასუხები: N147 c4. N148 e6 N149 e6. N150 g6.

24 საჭადრაკო პარტიის ჩანერა

მიზანი

- ჭადრაკის პარტიის ჩანერა;
- საჭადრაკო ნოტაციის პირობითი ნიშნების სწავლა.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე

გაკვეთილის მსვლელობა

საჭადრაკო პარტიის ჩანერის სწავლება სასურველია მცირე რაოდენობის შემცველი პარტიის ჩვენებით. მოსწავლის რვეულში მოყვანილია ამ პარტიის გათამაშების დიაგრამები, როგორც თეთრების, ასევე შავების სვლის ყოველი სვლის შემდეგ. ეს ეხმარება მოსწავლეს გაკვეთებული სვლის გააზრებასა და შემდეგ მის სწორ ჩანერაში.

მასწავლებელმა ყურადღება უნდა გაამახვილოს პარტიების ჩანერის მნიშვნელობაზე, თუნდაც იმ კუთხით, რომ საჭადრაკო ნოტაციის გარეშე შეუძლებელი იქნებოდა, როგორც ნარსულის, ასევე თანამედროვე მოჭადრაკეთა პარტიების გაცნობა.

მოსწავლეებს უნდა გავაცნოთ პარტიის ჩანერის დროს გამოყენებული პირობითი ნიშნები, როგორებიცაა მაგალითად ქიში, შამათი, პაიკის ან ფიგურის აყვანა და სხვა.

გაკვეთილის მსვლელობის პროცესში მასწავლებელი სვამს თემატურ შეკითხვებს და არკვევს თუ როგორ აითვისეს მოსწავლეებმა საჭადრაკო ნოტაცია და პარტიის ჩანერის ტექნიკა.

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

პარტიის ჩანერისას პირველად აღინიშნება სვლის რიგითი ნომერი, მის გასწვრივ კი ჯერ თეთრების, ხოლო შემდეგ შავების სვლა. სვლის ჩანერისას უნდა მივუთითოთ ფიგურის გადაადგილება ახალ უჯრაზე.

ჯერ იწერება ფიგურის შემოკლებული სახელი, შემდეგ კი უჯრის სახელი, რომელზეც გადაადგილდება.

პარტიის ჩანერისას ფიგურის შემოკლებული სახელებია:

♔ მეფე – მფ.

♚ ლაზიერი – ლ.

♖ ეტლი – ე.

♘ კუ – კ.

♗ მხედარი – მ.

♙ პაიკი

პაიკის სვლის დროს მისი შემოკლებული სახელი არ გამოიყენება. პოზიციის ჩანერის დროს, ერთი პაიკის შემთხვევაში – პ; ხოლო რამდენიმე პაიკის შემთხვევაში – პ-პი.

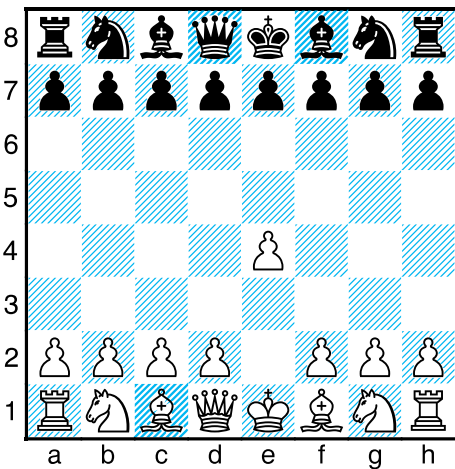
მოკლე როქი – 0-0, გრძელი როქი – 0-0-0, ქიში – +
ორმაგი ქიში – ++, შამათი – #, ფიგურის აყვანა – X

პარტიის კომენტირებისას სუსტი სვლის შემდეგ ინერება – ?, ხოლო ძლიერი სვლის დროს კი – !.

მოსწავლის რვეულში ფიგურები ჩაინერება მათი შემოკლებული ქართული დასახელებით. თეორიული მასალის ჩვენებისას ვიყენებთ აგრეთვე მათ ფიგურულ გამოსახულებას.

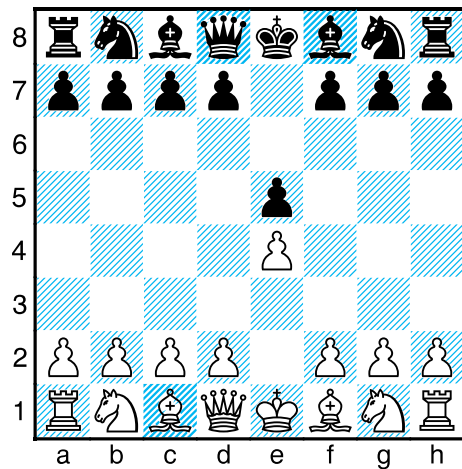
ვნახოთ როგორ ჩაინერება საბავშვო შამათი. დიაგრამაზე წარმოდგენილია პოზიციები, როგორც თეთრების, ასევე შავების, ყოველი სვლის შემდეგ.

N151



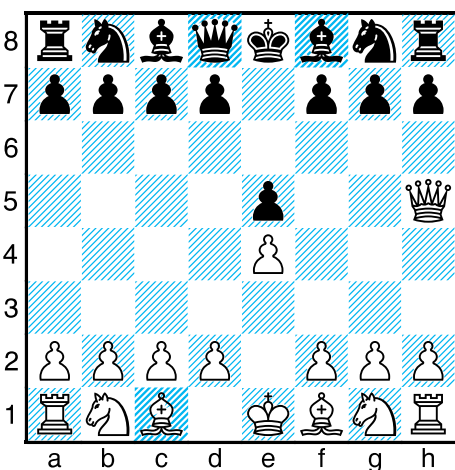
1.e4

N152



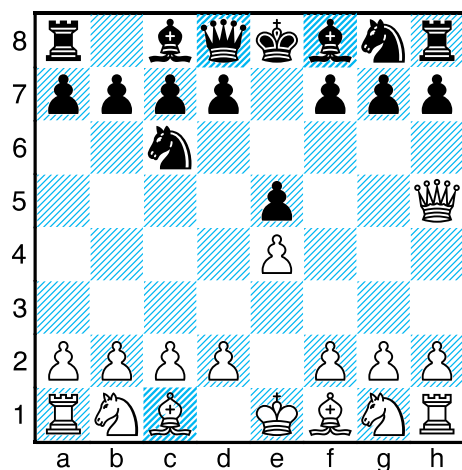
1.e4 e5

N153



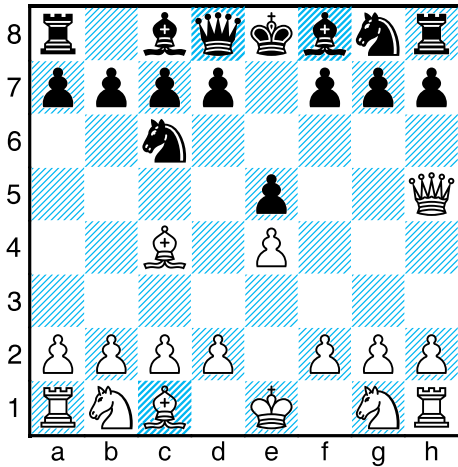
1.e4 e5 2.ღh5

N154



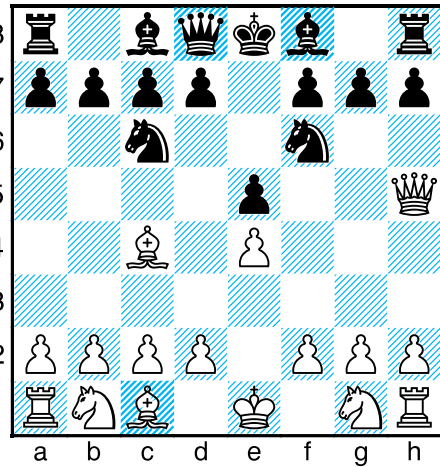
1.e4 e5 2.ღh5 მც6

N155



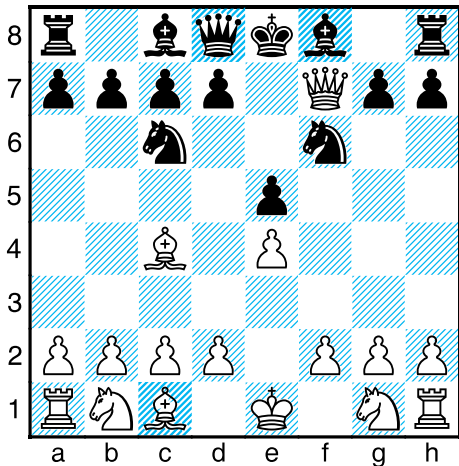
1.e4 e5 2. ლh5 მც6 3.კc4

N156



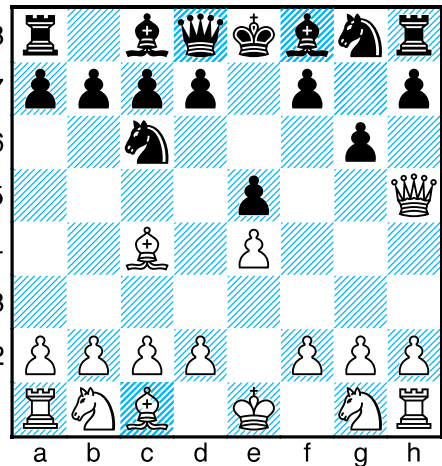
1.e4 e5 2.ღh5 მც6 3.კc4 მფ6

N157



N157. 1.e4 e5 2. ლh5 მც6 3 კc4 მფ6 4.ღXf7#. საბავშვო შამათის ფინალური პოზიცია.

N158



N158. მესამე სვლაზე შავებმა უხეში შეცდომა დაუშვეს. სწორი სვლა ნაჩვენებია დიაგრამაზე. ამ სვლის შემდეგ თეთრების ლაზიერმა პაიკისაგან თავი უნდა დაიცვას, შავები კი ფიგურების განვითარებაზე იზრუნებენ. რადგან ეს პარტია ხშირად გვხვდება მოსწავლეების თამაშის დროს, საჭიროა ასეთი შამათისგან თავის დაცვა.

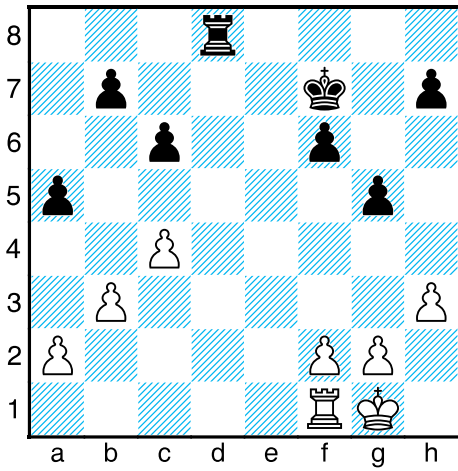
პოზიციის ჩანერის წესი

როგორ ჩავიწეროთ საჭადრაკო პარტიის ფრაგმენტი, პოზიცია რომელიც შეიქმნა პარტიაში სვლათა გარკვეული რაოდენობის შემდეგ.

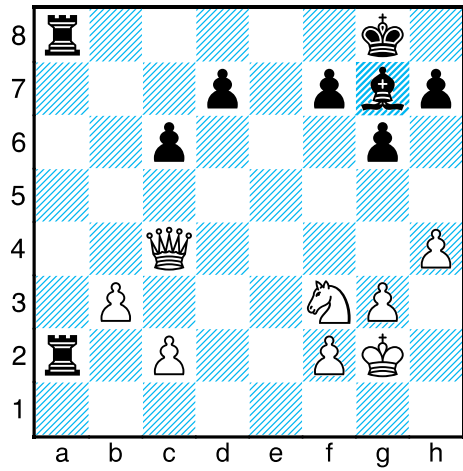
თავდაპირველად იწერება თეთრი ფიგურები შემდეგი თანმიმდევრობით: მეფე (მფ), ლაზიერი (ლ), ეტლი (ე), კუ (კ), მხედარი (მ) და პაიკები. შემდეგ ასეთივე თან-

მიმდევრობით შავი ფიგურები. აღინიშნება მხოლოდ ის ფიგურები და პაიკები, რომლებიც დაფაზეა.

N159



N160



ჩანერე ნოტაციით დიაგრამაზე გამოსახული პოზიცია.

პასუხები:

N159 თეთრები: მფg1, ეf1 პპ-ბი: a2, b3, c4, f2, g2,h3;

შავები: მფf7, ეd8, პპ-ბი: a5, b7, c6, f6,g5,h7.

N160 თეთრები: მფg2 ლc4 მf3 პპ-ბი: b3, c2,f2 g3, h4;

შავები: მფg8 ეa2,a8 კგ7 პპ-ბი: c6, d7, f7, g6, h7.



25 დაამატე ლაზიერი და გამოაცხადე შამათი

მიზანი

ფიგურებს შორის ურთიერთკავშირის გამოყენება მიზნის მისაღწევად

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
 - მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება;
- გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

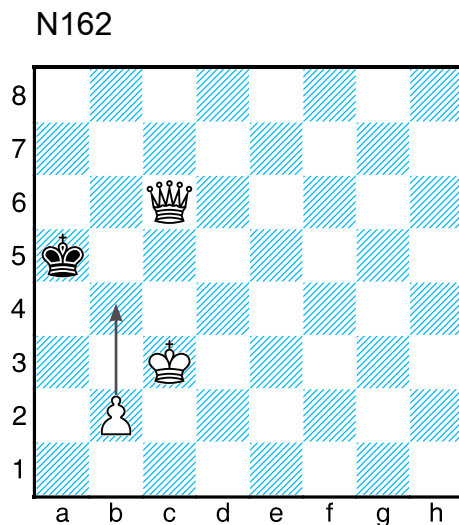
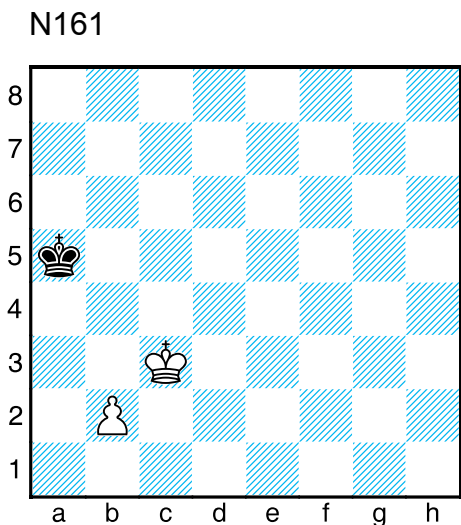
ასეთი სახის სავარჯიშოები მოჭადრაკეებს ეხმარება ფიგურათა შორის შეთანხმებული მოქმედებით ჩანაფიქრის განხორციელებაში.

თეორიული ნაწილი

ჭადრაკის თამაშში მნიშვნელოვანია ფიგურებს შორის კოორდინებული მოქმედება. მიზნის მიღწევაში ისინი ერთმანეთს ეხმარებიან. ძალა ერთობაშია.

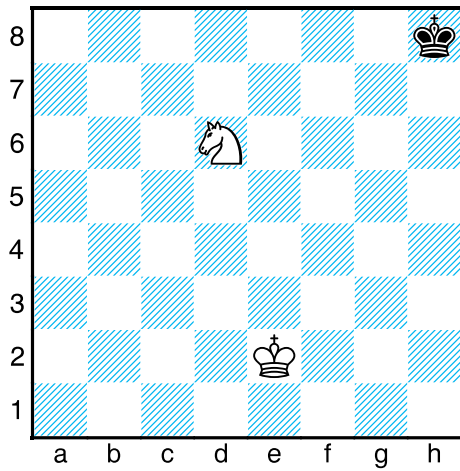
დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში თეთრებმა უნდა მოძებნონ ისეთი უჯრა, რომელზეც ლაზიერის დამატების შემდეგ ერთ სვლაში გამოაცხადებენ შამათს. არ შეიძლება ფიგურის ისეთ უჯრაზე დამატება, რომ შავების მეფე აღმოჩნდეს ქიშის ან შამათის მდგომარეობაში.

განვიხილოთ მაგალითი.

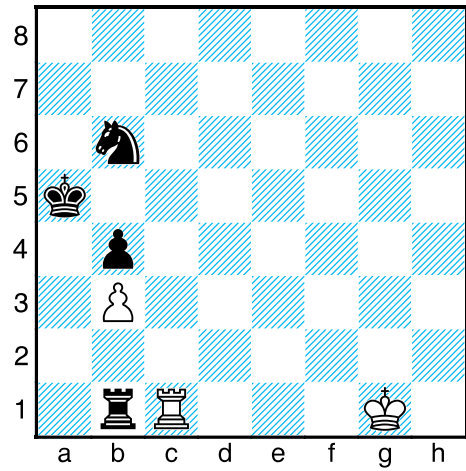


N161. შავების მეფეს ოთხი თავისუფალი უჯრა აქვს, ამიტომ N162 დიაგრამაზე ნაჩვენებია, რომელ უჯრაზე ემატება ლაზიერი. ისრით ნაჩვენებია შამათი პაიკით.

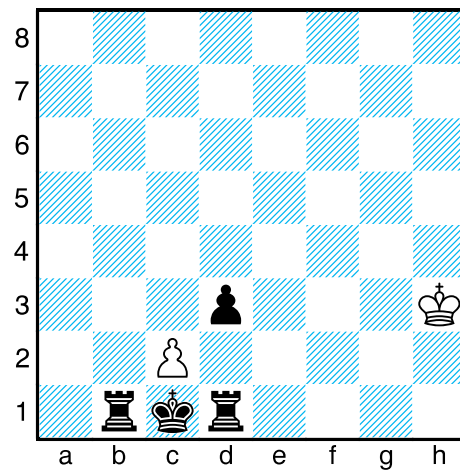
N163



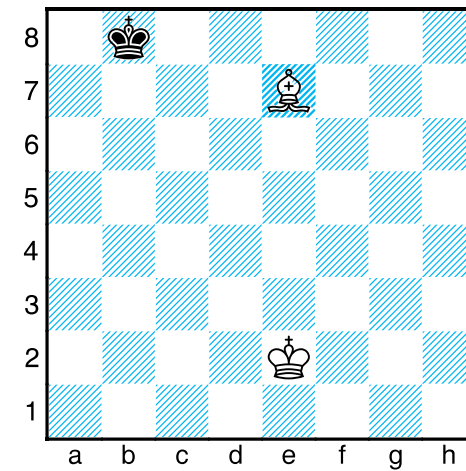
N164



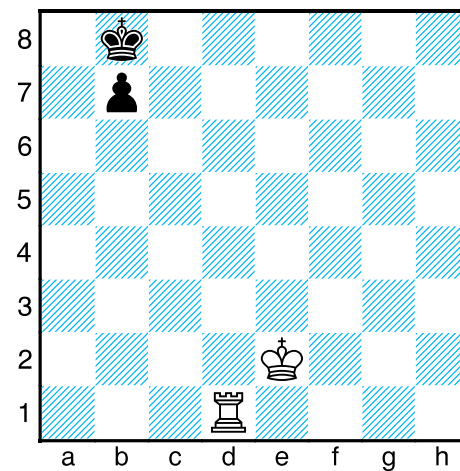
N165



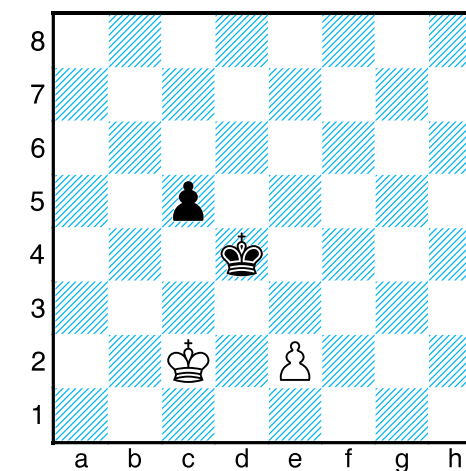
N166



N167



N168



N163-N168. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე ლაზიერი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

პასუხები:

N163 ლაზიერს ვამატებთ g6 უჯრაზე, შემდეგ კი 1.მf7#.

N164 ლაზიერის f1 დამატების შემდეგ თეთრების ეტლი თავისუფლდება დაბ-
მისგან და შესაძლებელია 1.ეc5#.

N165 ლაზიერი იკავებს c3 უჯრას და გახსნილი ქიშით აცხადებს შამათს
1.cd#.

N166 შავების მეფეს ლაზიერი a6 უჯრიდან ზღუდავს, საშამათო სვლას კი
კუ აკეთებს 1.კd6#.

N167 ლაზიერი b6 უჯრიდან შავების მეფეს ორ უჯრაზე გადაადგილების
შესაძლებლობას ართმევს, შამათს კი ეტლი აცხადებს 1.ეd8#.

N168 ლაზიერი e6 უჯრიდან ეხმარება პაიკს შამათის გამოცხადებაში 1.e3#.



26 დაამატე ეტლი და გამოაცხადე შამათი

მიზანი

ფიგურებს შორის ურთიერთკავშირის გამოყენება მიზნის მისაღწევად

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

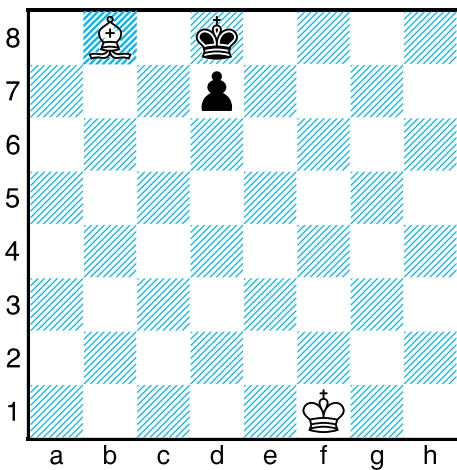
გაკვეთილის მსვლელობა

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

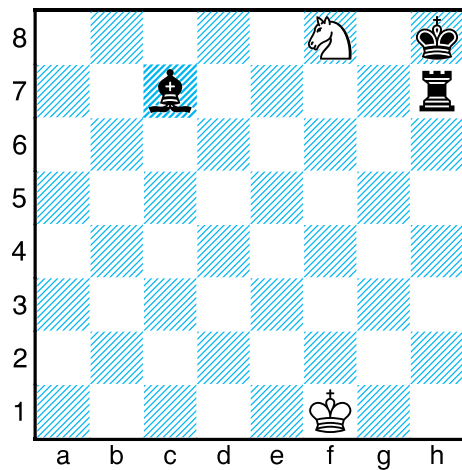
თეორიული ნაწილი

დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში თეთრებმა უნდა მოძებნონ ისეთი უჯრა, რომელზეც ეტლის დამატების შემდეგ ერთ სვლაში გამოაცხადებენ შამათს. არ შეიძლება ფიგურის ისეთ უჯრაზე დამატება, რომ შავების მეფე აღმოჩნდეს ქიშის ან შამათის მდგომარეობაში.

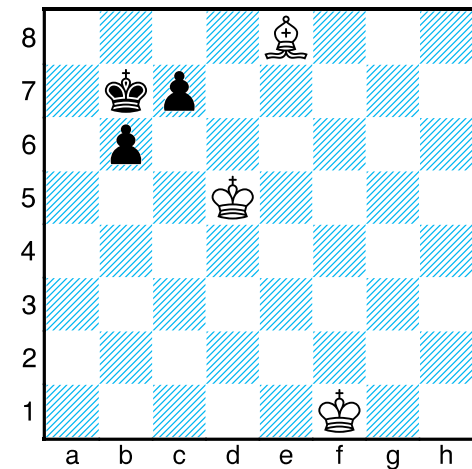
N169



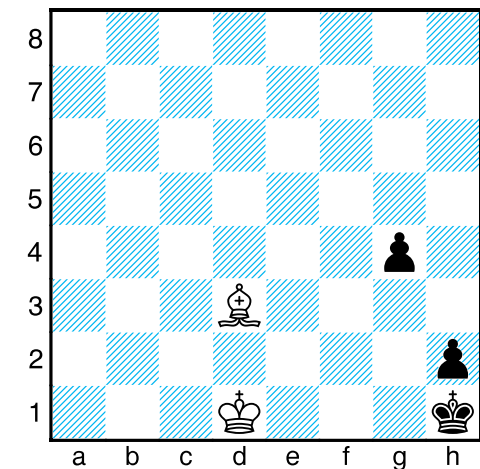
N170



N171



N172



N169-N172. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე ეტლი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

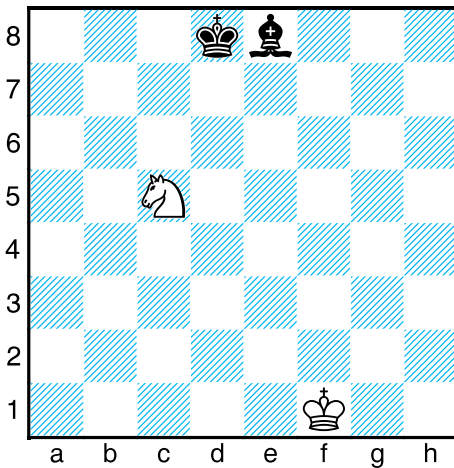
პასუხები: N169 ეტლის თამაშში შემოდის a8 უჯრიდან და შამათი ცხადდება გახსნილი ქიშით 1.კd6#.

N170 ეტლი ადგილს იკავებს მხედრის უკან e8 უჯრაზე და ისევ გახსნილი ქიშითაა შამათი 1.მე6#.

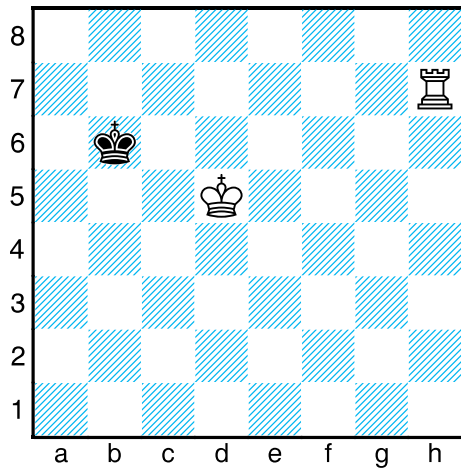
N171 თეთრების ეტლს ვამატებთ a8 უჯრაზე და ვაცხადებთ შამათს 1.კc6#.

N172 თეთრების ეტლი იკავებს g3 უჯრას და კუ აცხადებს შამათს 1.კე4#.

N173



N174

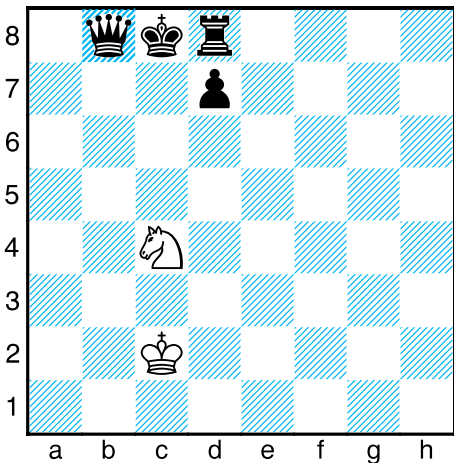


N173-N174. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე ეტლი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

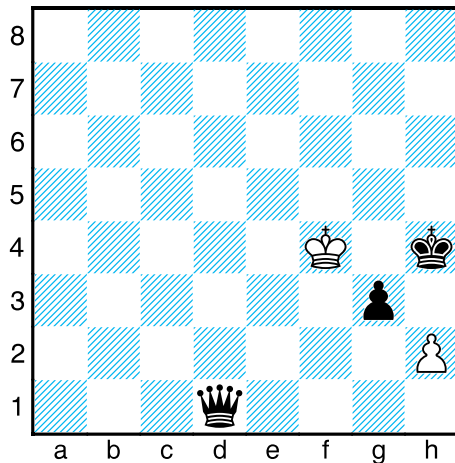
პასუხები: N173 თეთრების პოზიციას აძლიერებს c7 უჯრაზე ეტლის დამატება. ამის შემდეგ შამათს მხედარი აცხადებს 1.მე6#.

N174 დამატებული თეთრების ეტლის ადგილია a7 უჯრა. შამათი ცხადდება 1.ეhb7# სვლით.

N175



N176



N175-N176. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე ეტლი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

პასუხები: N175 თეთრების ეტლი უნდა დაისვას c3 უჯრაზე და შამათი ორმაგი ქიშით 1.მდ6#.

N176 თეთრების ეტლი ემატება h1 უჯრაზე და შამათი ისევ ორმაგი ქიშით 1.hg#.

N27 – შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე მხედარი და გამოაცხადე შამათი მიზანი

მიზნის მისაღწევად ფიგურებს შორის ურთიერთკავშირის გამოყენება

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

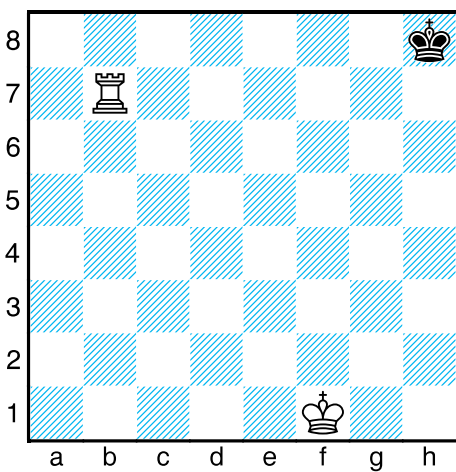
გაკვეთილის მსვლელობა

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

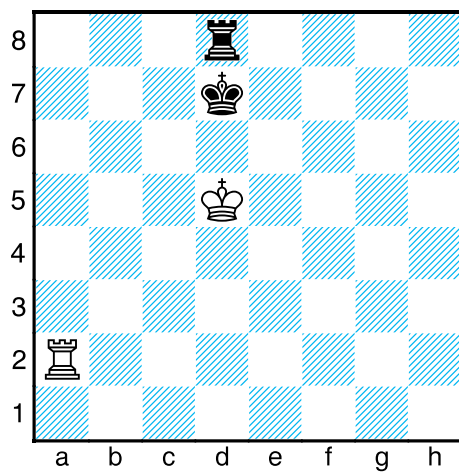
თეორიული ნაწილი

დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში თეთრებმა უნდა მოძებნონ ისეთი უჯრა, რომელზეც მხედრის დამატების შემდეგ ერთ სვლაში გამოაცხადებენ შამათს. არ შეიძლება ფიგურის ისეთ უჯრაზე დამატება, რომ შაგების მეფე აღმოჩნდეს ქიშის ან შამათის მდგომარეობაში.

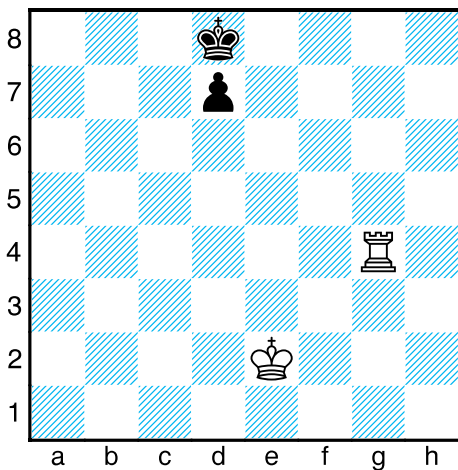
N177



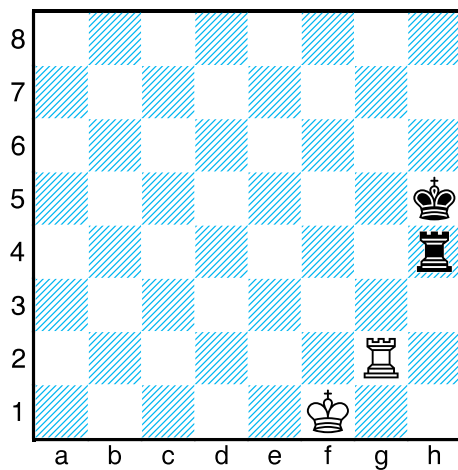
N178



N179



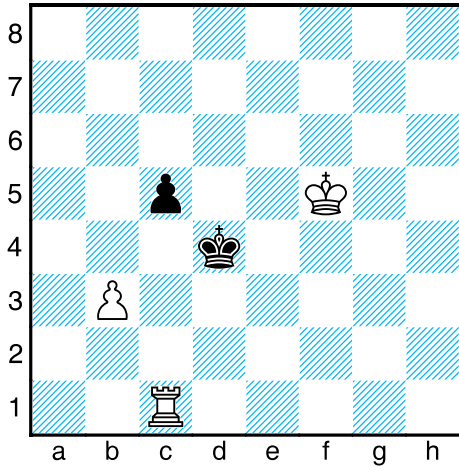
N180



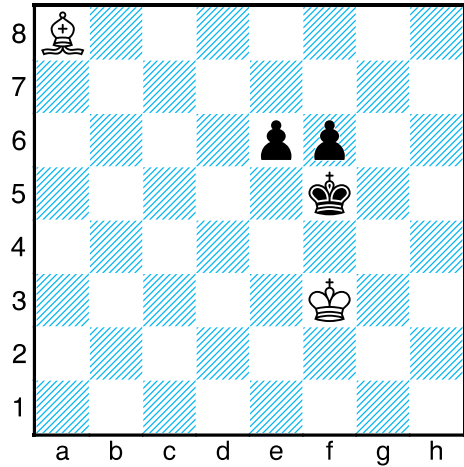
N177-180. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე მხედარი და და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

- პასუხები: **N177** მხედარი უნდა დაემატოს f6 უჯრაზე და შამათი 1.ეh8#.
N178 მხედარი უნდა დაემატოს d6 უჯრაზე და შამათი 1.ეა7#.
N179 მხედარი უნდა დაემატოს d5 უჯრაზე და შემდეგ შამათია 1.ეg8#.
N180 მხედარი უნდა დაემატოს f7 უჯრაზე და შამათი 1.ეg5#.

N181



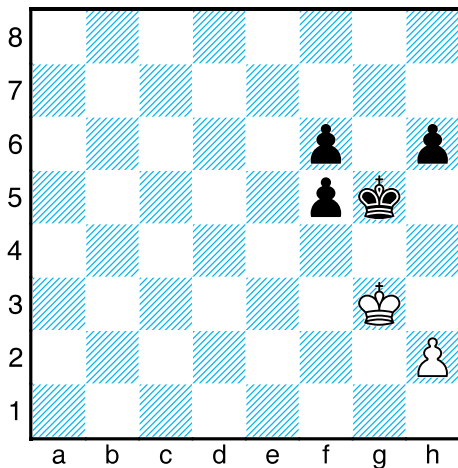
N182



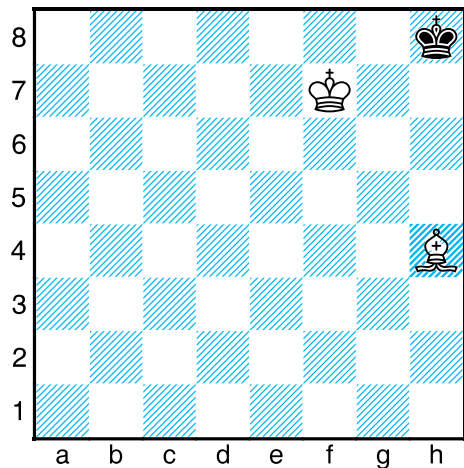
N181-182. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე მხედარი და და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

- პასუხები: **N181** მხედარი უნდა დაემატოს d5 უჯრაზე და შემდეგ შამათია 1.ეd1#.
N182 მხედარი უნდა დაემატოს f7 უჯრაზე და შამათი ცხადდება 1. კე4# სვლით.

N183



N184



N183-184. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე მხედარი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

- პასუხები: **N183** მხედარი დასამატებელია f4 უჯრაზე და შამათია პაიკის სვლით 1.h4#.
N184 მხედარი დასამატებელია მხოლოდ f8-ზე და შამათია 1.კf6#.

28 დაამატე კუ და გამოაცხადე შამათი

მიზანი

მიზნის მისაღწევად ფიგურებს შორის ურთიერთკავშირის გამოყენება

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხის შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

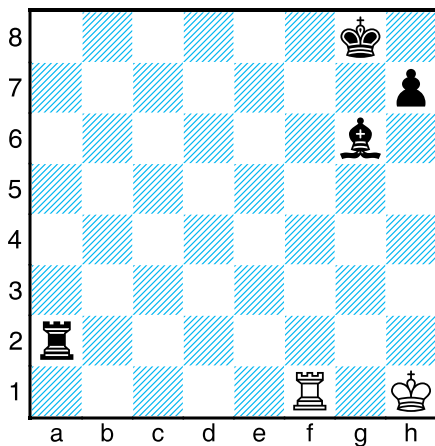
გაკვეთილის მსვლელობა

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

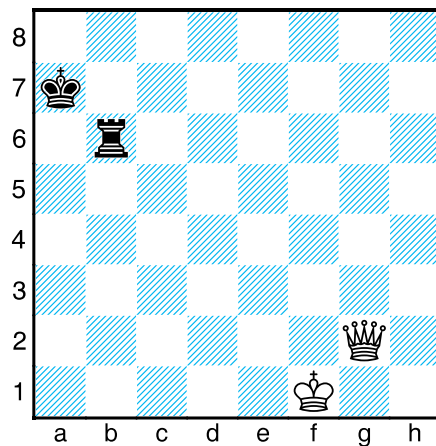
თეორიული ნაწილი

დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში თეთრებმა უნდა მოძებნონ ისეთი უჯრა, რომელზეც კუს დამატების შემდეგ ერთ სვლაში გამოაცხადებენ შამათს. არ შეიძლება ფიგურის ისეთ უჯრაზე დამატება, რომ შავების მეფე აღმოჩნდეს ქიშის ან შამათის მდგომარეობაში.

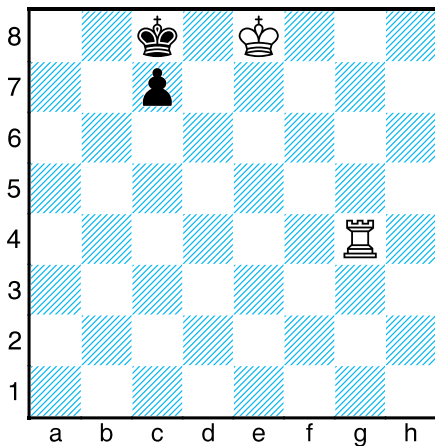
N185



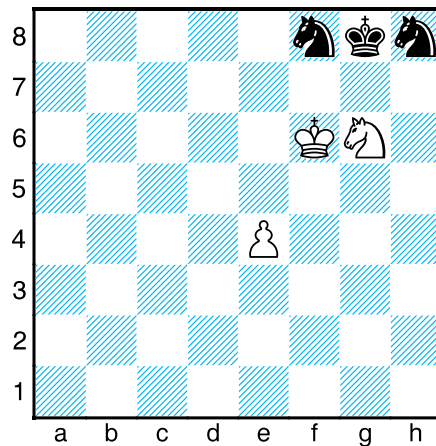
N186



N187



N188



N185-188. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე კუ და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

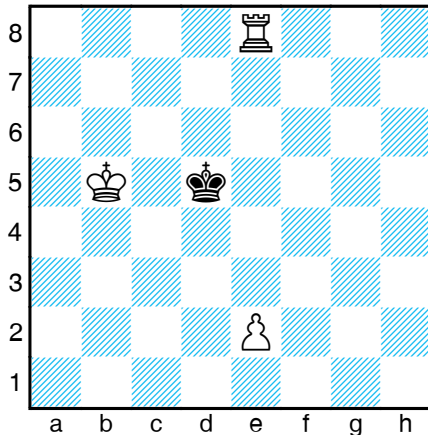
პასუხები: N185. კუ უნდა დაემატოს h6 უჯრაზე და შამათია 1.ეf8#.

N186 კუ უნდა დაემატოს h1 უჯრაზე და დაეხმაროს ლაზიერს 1.ლა8#.

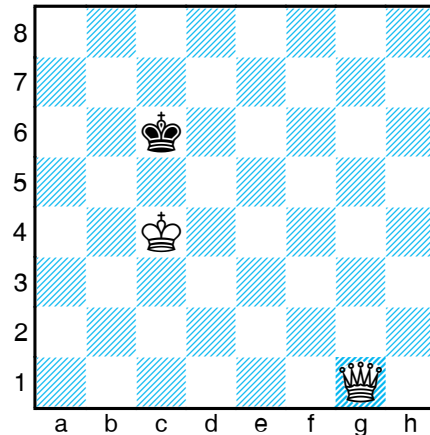
N187 კუ უნდა დაემატოს მხოლოდ h3 უჯრაზე და შამათია გახსნილი ქიშით 1.ეb4#.

N188 კუ უნდა დაემატოს მხოლოდ f5 უჯრაზე და შამათია 1.მე7#.

N189



N190

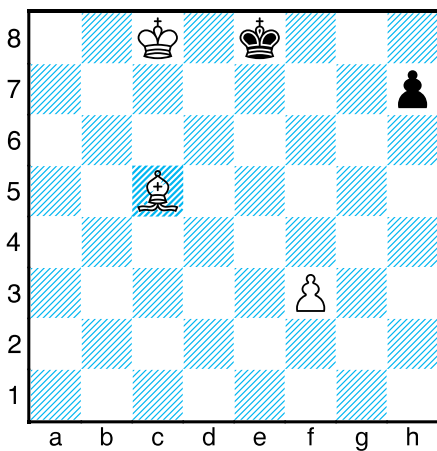


N189-190. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე კუ და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

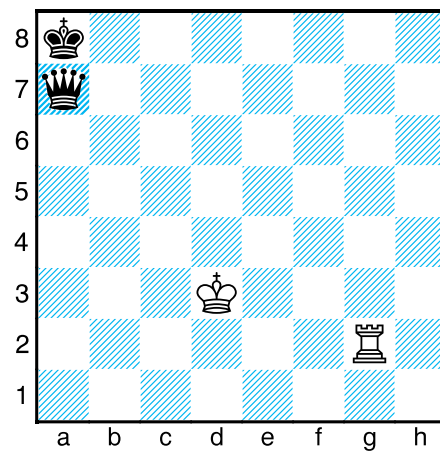
პასუხები: N189 კუ უნდა დავამატოთ c5 უჯრაზე და შამათია 1 e4#.

N190 კუ უნდა დავამატოთ c8 უჯრაზე და შამათია 1.ლc5#.

N191



N192



N191-192. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე კუ და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

პასუხები: N191 შამათის გამოსაცხადებლად კუ შეიძლება დავამატოთ g4 უჯრაზე და გამოვაცხადოთ შამათი 1.კh5#.

N192 შამათის გამოსაცხადებლად კუ შეიძლება დავამატოთ h1 უჯრაზე და ორმაგი ქიშით 1.ეg8# გამოვაცხადოთ შამათი.

29 დაამატე პაიკი და გამოაცხადე შამათი

მიზანი

მიზნის მისაღწევად ფიგურებს შორის ურთიერთკავშირის გამოყენება

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ ტესტებში სწორი პასუხების შემოხაზვა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

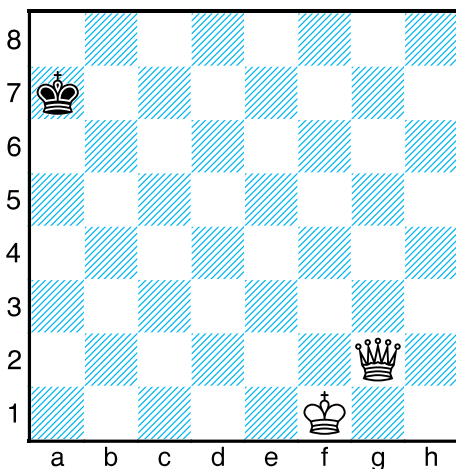
გაკვეთილის მსვლელობა

გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

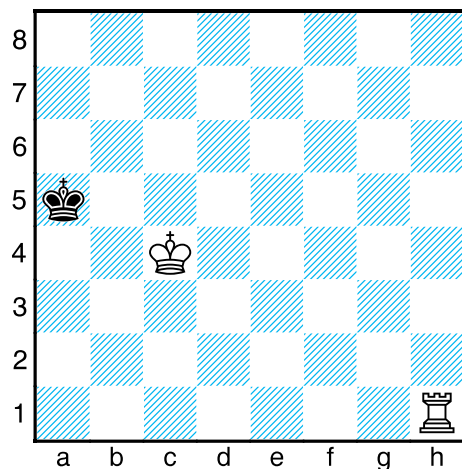
თეორიული ნაწილი

დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში თეთრებმა უნდა მოძებნონ ისეთი უჯრა, რომელზეც პაიკის დამატების შემდეგ ერთ სვლაში გამოაცხადებენ შამათს. არ შეიძლება ფიგურის ისეთ უჯრაზე დამატება, რომ შავების მეფე აღმოჩნდეს ქიშის ან შამათის მდგომარეობაში.

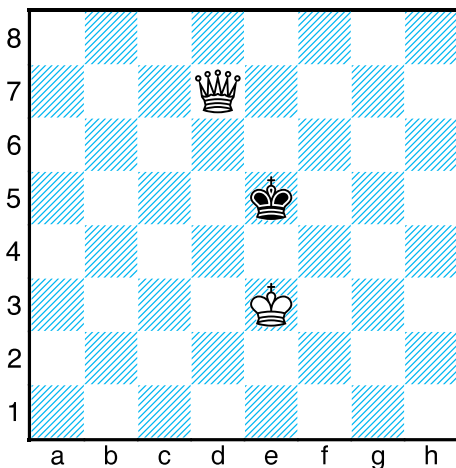
N193



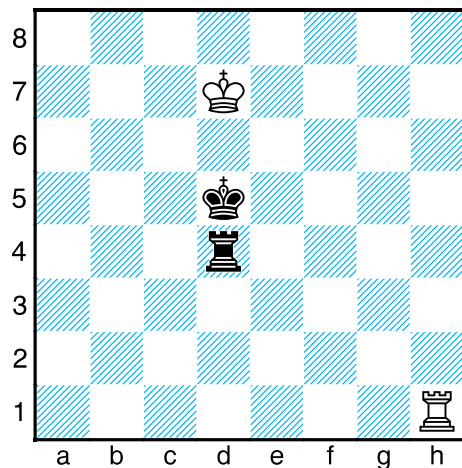
N194



N195



N196



N193-196. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე პაიკი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

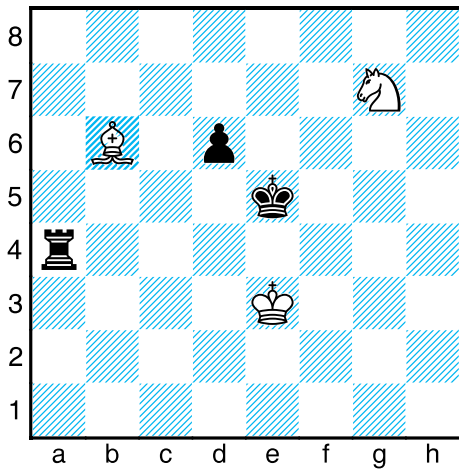
პასუხები: N193 შამათის გამოსაცხადებლად თეთრი პაიკი ა6 უჯრაზე უნდა დავამატოთ და შემდეგ ვითამაშოთ 1.ლb7#.

N194 შამათის გამოსაცხადებლად თეთრი პაიკი c5 უჯრაზე უნდა დავამატოთ და შემდეგ ვითამაშოთ 1.ეa1#.

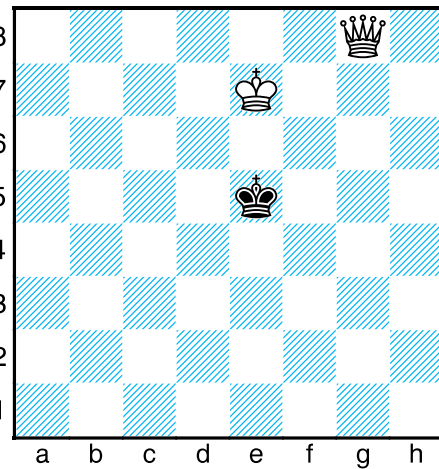
N195 პაიკი დასამატებელია e4 უჯრაზე და შამათია 1.ლე7#.

N196 პაიკი დასამატებელია d3 უჯრაზე და შამათია 1.ეh5#.

N197



N198

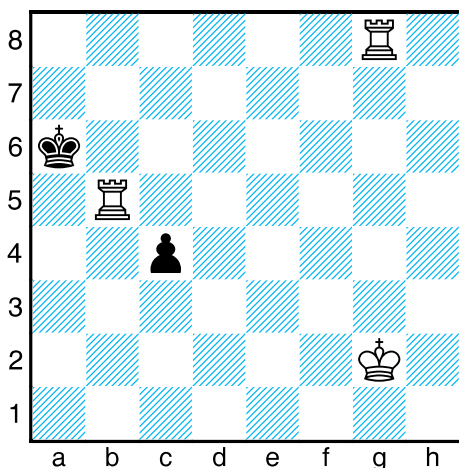


N197-198. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე პაიკი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

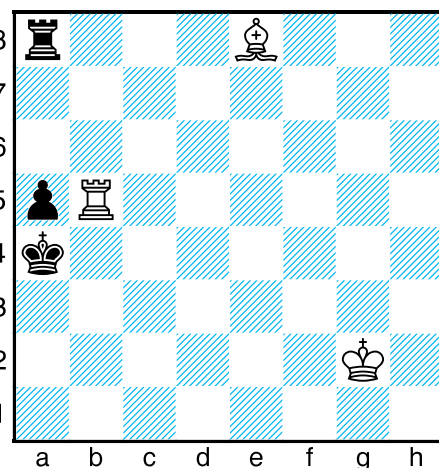
პასუხები: N197 პაიკი დასამატებელია c4 უჯრაზე და შამათია 1.კd4#.

N198 პაიკი დასამატებელია e3 უჯრაზე და შამათია 1.ლე6#.

N199



N200



N199-N200. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე პაიკი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

პასუხები: N199 პაიკი a4-ზე. შამათია 1.ეa8# -ის შემდეგ.

N200 პაიკი ემატება b2-ზე. შამათია 1. ეb8#-ის შემდეგ.