

დავით გურგენიძე

# ჭადრაკი 1

მოსწავლის რვეული



ჭადრაკი – 1 კლასი

მოსწავლის რვეული

დ. გურგენიძე

გრიფინიჭებულია საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს მიერ 2023 წელს

რედაქტორი – გიორგი ბაღათუროვი

დამკაბადონებელი – ლია მოსეშვილი

ტექნიკური რედაქტორი – ამიტან ჭანტურია

გამომცემლობა „საქართველოს მაცნე“

მის: ქ. თბილისი, ე. მაღალაშვილის ქ. №5

ტელ: 568105467; 574 400 857

ელ.ფოსტა: sakmacne@gmail.com, saqartvelosmatsne@gmail.com

[www.http://saqmatsne.ge](http://saqmatsne.ge)

© გამომცემლობა „საქართველოს მაცნე“

© დ. გურგენიძე

I გამოცემა 2023 წელი

ISBN 978-9941-16-858-1

სახელი \_\_\_\_\_

გვარი \_\_\_\_\_

სკოლა \_\_\_\_\_

სასწავლო წელი \_\_\_\_\_



## სარჩევი

### თავი პირველი – ჭადრაკის დაფა და ფიგურები

N1. ჭადრაკის დაფა .....	6
N2. ჭადრაკის ფიგურები.....	8
N3. ეტლი .....	10
N4. კუ.....	14
N5. ლაზიერი.....	17
N6. მეფე.....	21
N7. მხედარი.....	24
N8. პაიკი .....	27
N9. პაიკის გაცოცხლება .....	31
N10. პაიკის აყვანა გავლაზე.....	34

### თავი მეორე – საჭადრაკო ტერმინები

N11. როქი .....	37
N12. ქიში.....	41
N13. გახსნილი და ორმაგი ქიში.....	45
N14. შამათი .....	48
N15. პატი .....	50
N16. თამაშის მიზანი და ძირითადი წესები.....	52
N17. ფიგურათა პირობითი ღირებულება .....	54

## თავი მესამე – შამათები

N18. შამათი ლაზიერით .....	57
N19. შამათი ორი ეტლით .....	59
N20. შამათი ერთ სვლაში.....	61
N21. შამათი ერთ სვლაში.....	63
N22. ფიგურის მოგება.....	65
N23. საჭადრაკო ნოტაცია .....	67
N24. საჭადრაკო პარტიის ჩანერა .....	69
N25. დაამატე ლაზიერი და გამოაცხადე შამათი ...	73
N26. დაამატე ეტლი და გამოაცხადე შამათი.....	75
N27. დაამატე მხედარი და გამოაცხადე შამათი ....	77
N28. დაამატე კუ და გამოაცხადე შამათი .....	79
N29. დაამატე პაიკი და გამოაცხადე შამათი .....	81

## თავი მეოთხე – ჭადრაკის ქართული ფენომენი

ჭადრაკის ქართული ფენომენი .....	83
---------------------------------	----

# თავი პირველი

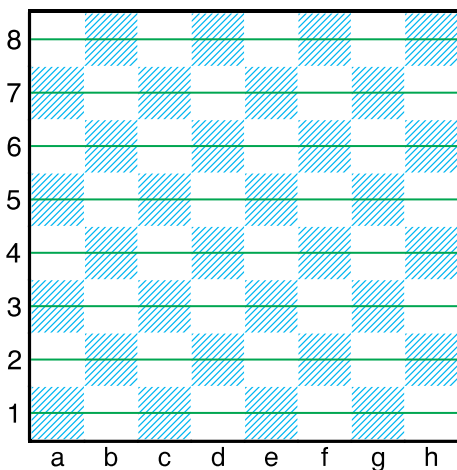
## ჭადრაკის დაფა და ფიგურები



# 1 ჭადრაკის დაფა

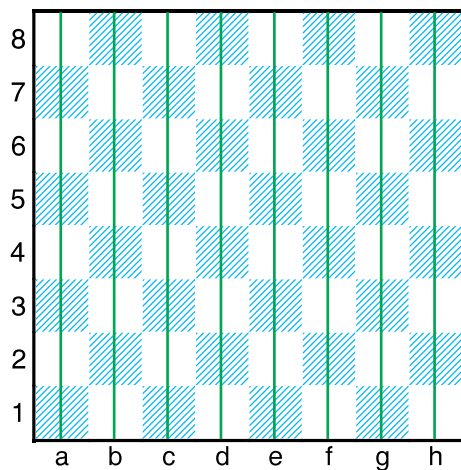
ორ მეტოქეს შორის ჭადრაკის თამაშს **პარტია** ეწოდება. ის მიმდინარეობს დაფაზე, რომელიც **64** შავ-თეთრი უჯრისგან შედგება. დაფაზე გამოსახულ ფიგურათა განლაგებას **პოზიცია** ეწოდება, ხოლო პოზიციის ამსახველ სურათს – **დიაგრამა**.

N1



ჰორიზონტალური ხაზები

N1ა



ვერტიკალური ხაზები

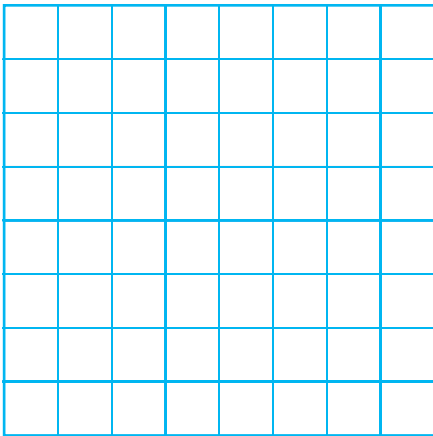
დაფა სწორ მდგომარეობაშია, როდესაც ქვედა მარჯვენა უჯრა თეთრი ფერისაა. დაფაზე **32** თეთრი და **32** შავი უჯრაა.

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

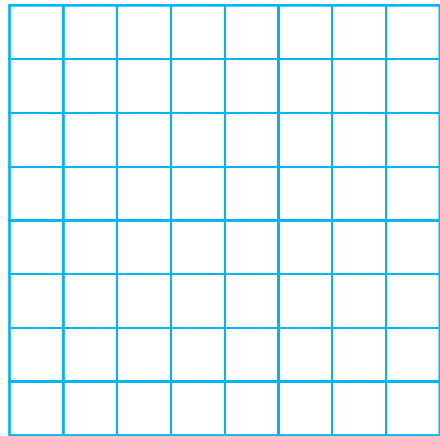
თეთრი და შავი უჯრების დახრილი ხაზები დიაგონალებია.



N2



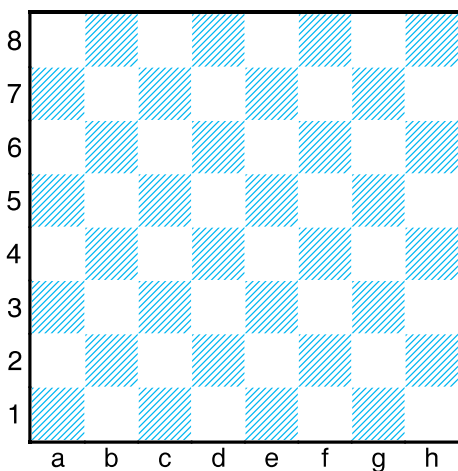
N3



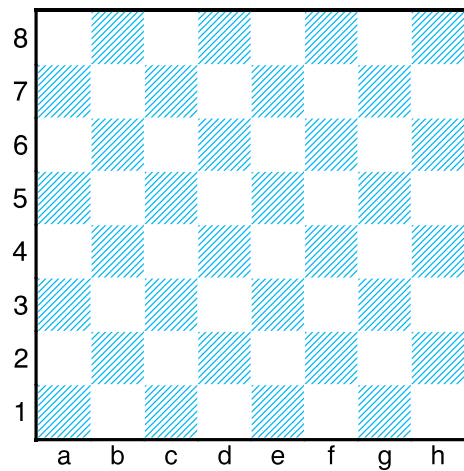
N2. გააფერადე შავი ფერის ყველა უჯრა.

N3. გააფერადე შავი ფერის ყველაზე გრძელი დიაგონალი.

N4



N5



N4. ისრებით აჩვენეთ ჰორიზონტალური ხაზები.

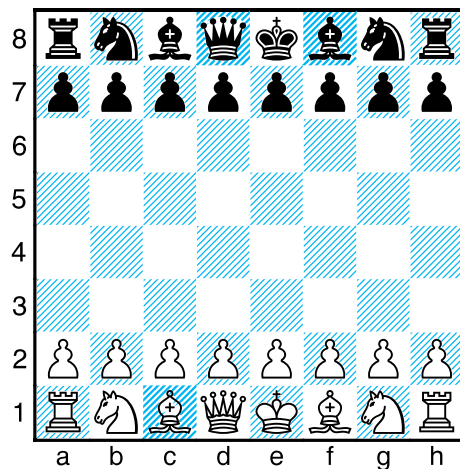
N5. ისრებით აჩვენეთ ვერტიკალური ხაზები.

## 2 ჭადრაკის ფიგურები

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

დიაგრამაზე გამოსახულია ფიგურათა სანყის მდგომარეობა.

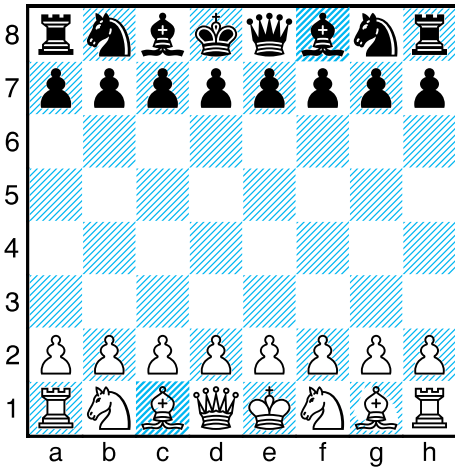
N6



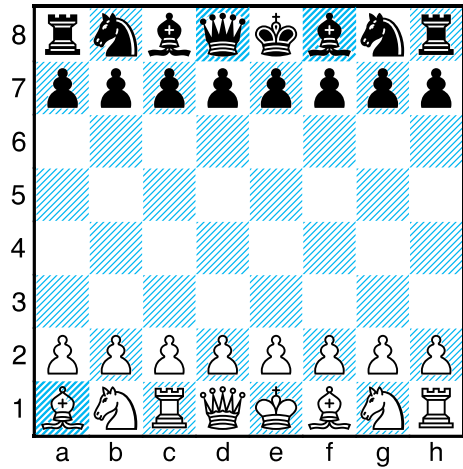
N6. სანყის მდგომარეობაში თეთრ ლაზიერს (♔) უკავია თეთრი უჯრა, შავს (♚) კი – შავი.

ფიგურის გადაადგილებას ერთი უჯრიდან მეორეზე **სვლა** ეწოდება.

N7

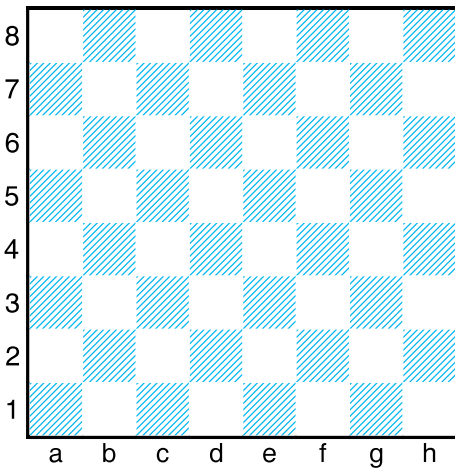


N8

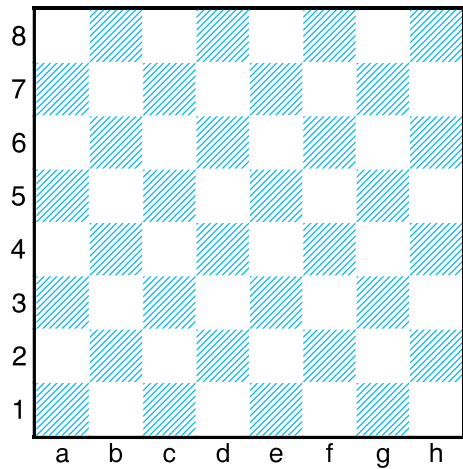


N7-N8. შემოხაზეთ ის თეთრი და შავი ფიგურები, რომლებიც არასწორად დგას.

N9



N10



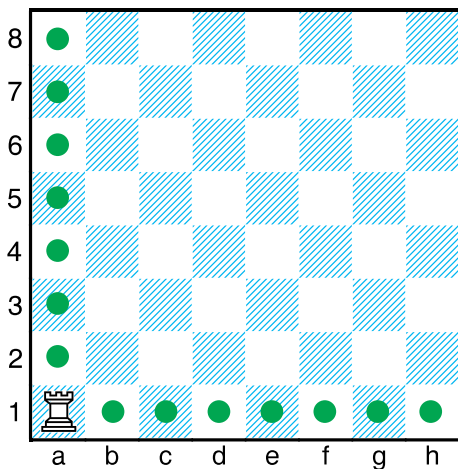
N9. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებზეც საწყის მდგომარეობაში თეთრი და შავი მხედრები დგას.

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

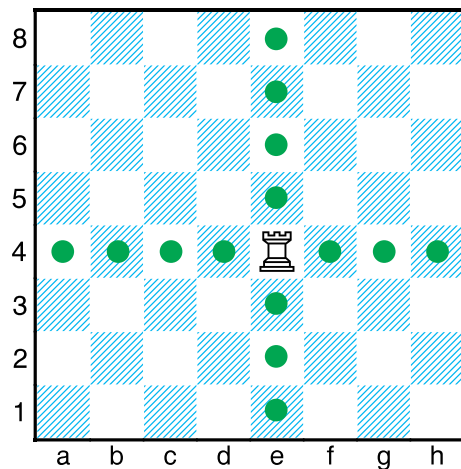


ეტლი მოძრაობს სწორ ხაზებზე ყველა მიმართულებით. მას არ შეუძლია გადაახტეს საკუთარ ან მეტოქის ფიგურას, თუ ისინი მას გზას უღობავენ. ეტლს შეუძლია აიყვანოს მის გზაზე მდებარე მეტოქის ფიგურა და დაიკავოს ის უჯრა.

N11



N12



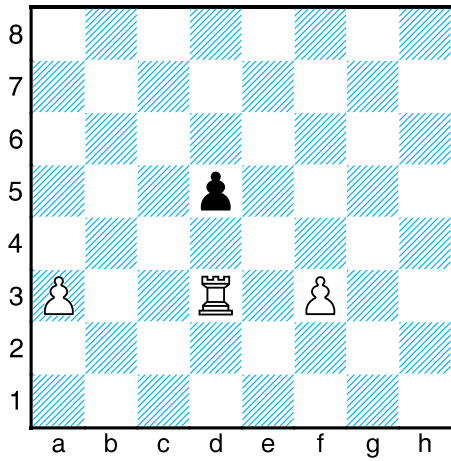
N11-N12 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რამდენ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება ეტლს სანყისი პოზიციიდან და დაფის ცენტრიდან.



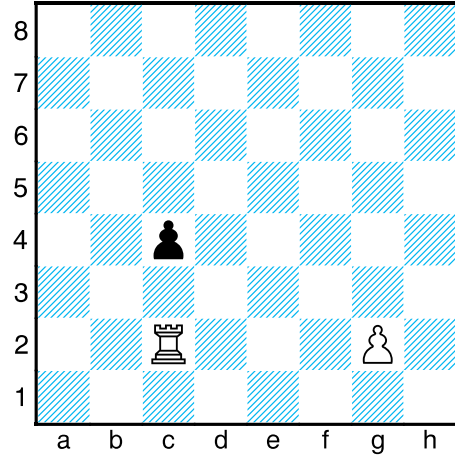
ეჭლი

№1. 570.

N13



N14

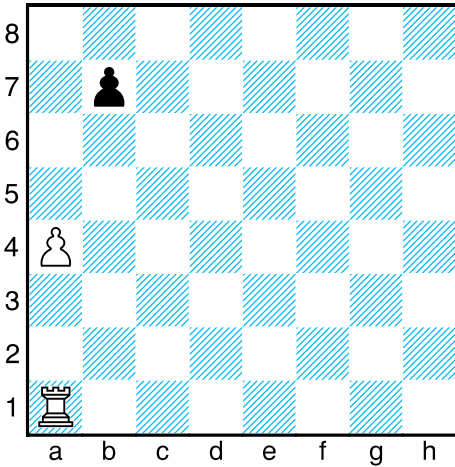


N13-N14. რამდენი სვლის გაკეთება შეუძლია ეტლს? შემოხაზე სწორი პასუხი.

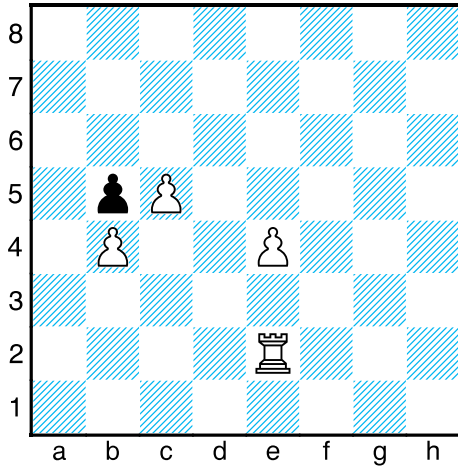
- 1) ხუთი
- 2) შვიდი
- 3) ცხრა

- 1) ექვსი
- 2) შვიდი
- 3) რვა

N15



N16

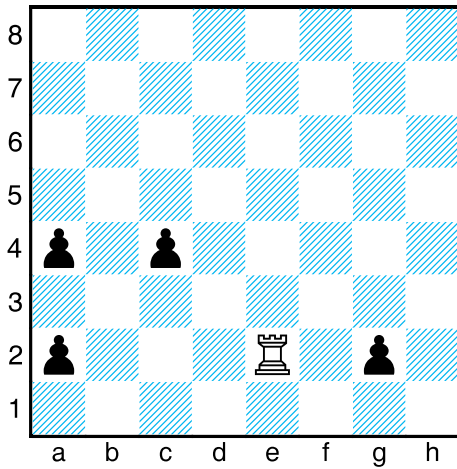


N15-N16. ზედიზედ რამდენი სვლის გაკეთება სჭირდება ეტლს შავი პაიკის ასაყვანად? მოძრაობა აჩვენე ისრით.

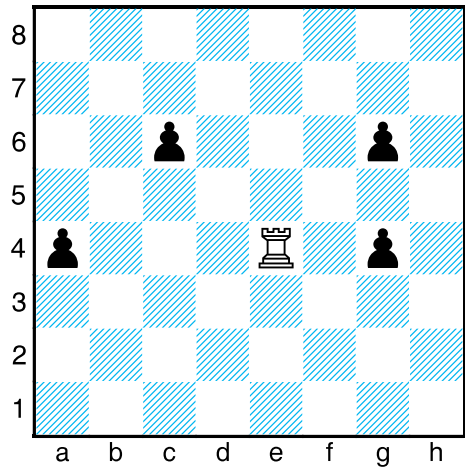
- 1) ერთი
- 2) ორი
- 3) სამი

- 1) ორი
- 2) სამი
- 3) ოთხი

N17

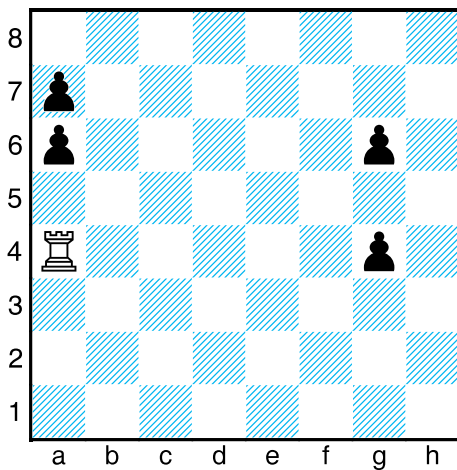


N18

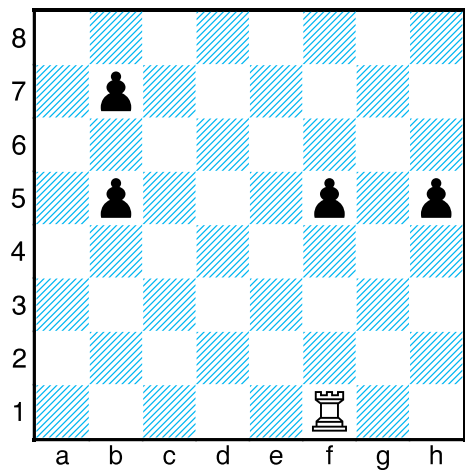


N17-N18. ეტლით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი. თამაშობს მხოლოდ ეტლი.  
 ეტლის მოძრაობა აჩვენე ისრით.

N19



N20



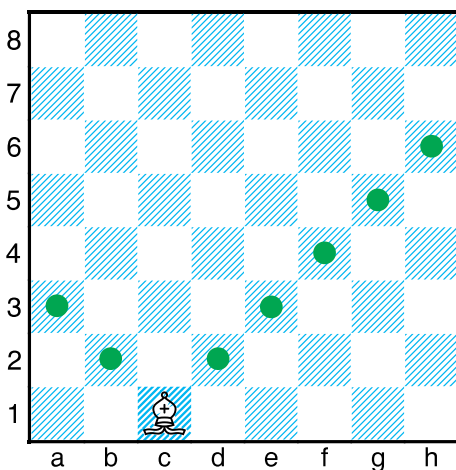
N19-N20. ეტლით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი.  
 ეტლის მოძრაობა აჩვენე ისრით.



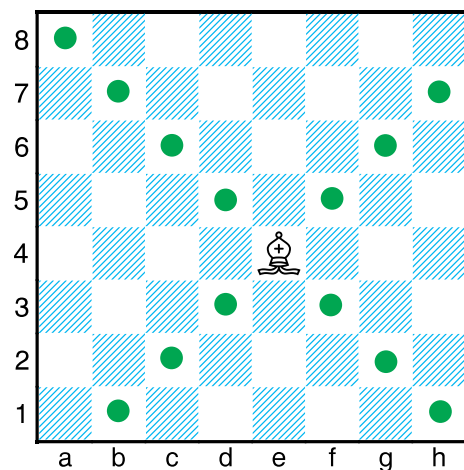
კუ მოძრაობს დახრილ ხაზებზე. თეთრ უჯრაზე მდგომ კუს ეწოდება თეთრუჯროვანი, ხოლო შავ უჯრაზე მდგომს – შავუჯროვანი.

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.

N21



N22

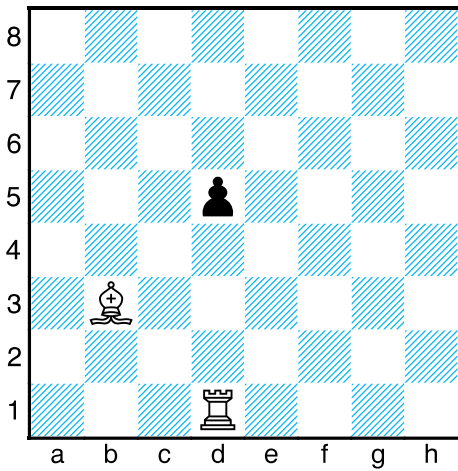


N21-N22 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რომ კუს სანყისი პოზიციიდან შეუძლია 7 უჯრაზე გადაადგილება, დაფის ცენტრიდან – 13-ზე.

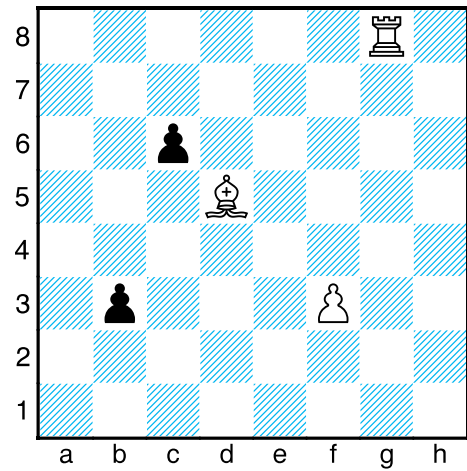




N23



N24

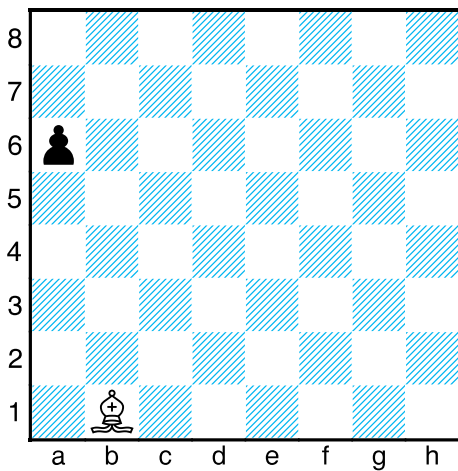


N23-N24. რამდენ უჯრაზე შეუძლია კუს გადაადგილება?

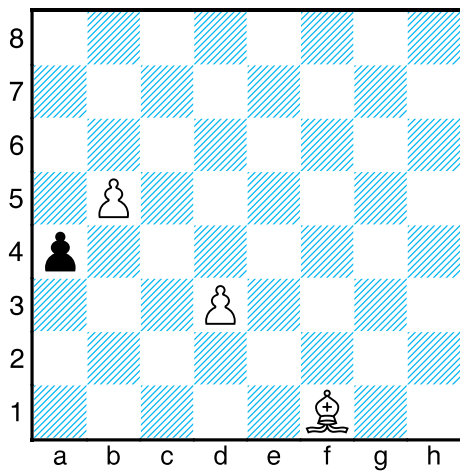
- 1) ხუთი
- 2) სამი
- 3) ორი

- 1) ხუთი
- 2) ექვსი
- 3) შვიდი

N25



N26



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

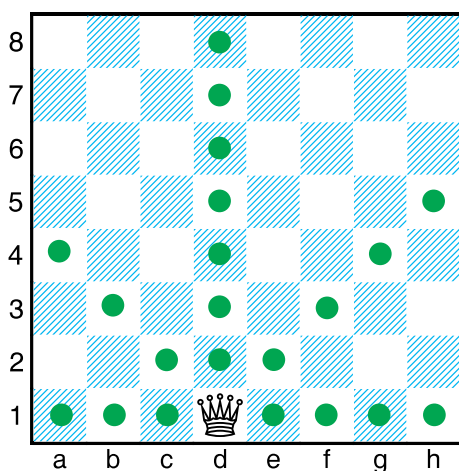
- 1) ერთი
- 2) სამი
- 3) ორი

- 1) ერთი
- 2) სამი
- 3) ოთხი

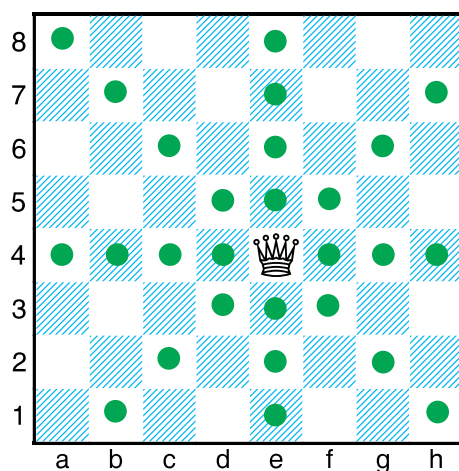


ლაზიერი ყველაზე ძლიერი ფიგურაა. ის ერთდროულად მოძრაობს როგორც ეტლი და როგორც კუ. მას ასევე შეუძლია აიყვანოს მოძრაობის გზაზე მდგომი მეტოქის ფიგურა და არ შეუძლია გადაახტეს საკუთარს.

N27

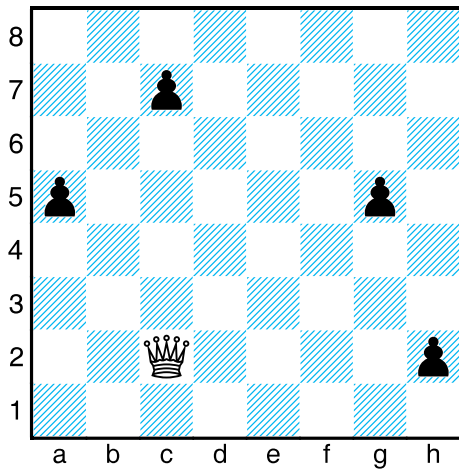


N28

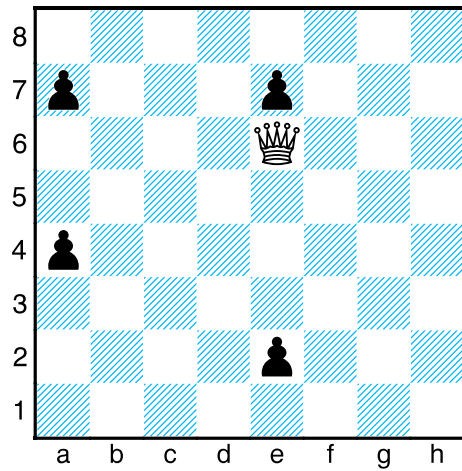


N27-N28 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რამდენ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება ლაზიერს სანყისი პოზიციიდან და დაფის ცენტრიდან.

N29

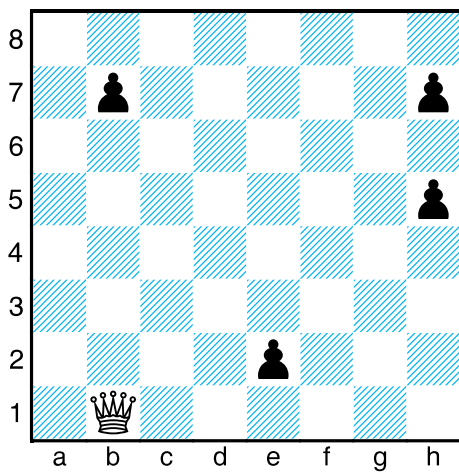


N30

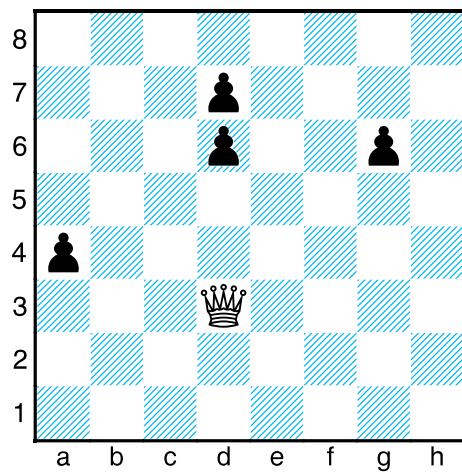


N29-N30. ლაზიერით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი, თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

N31

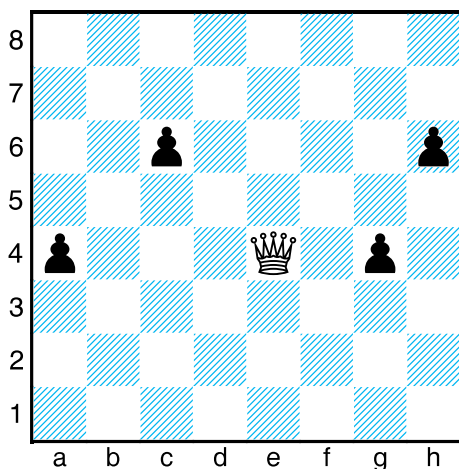


N32

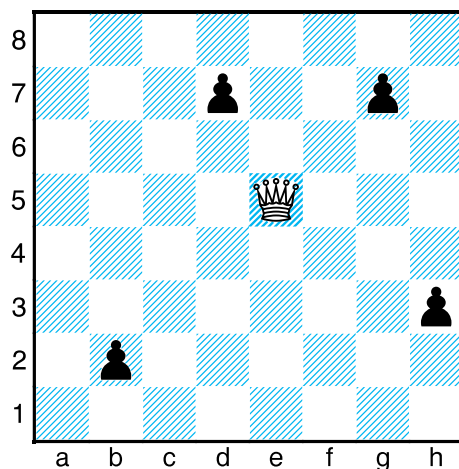


N31-N32. ლაზიერით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი. თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

N33

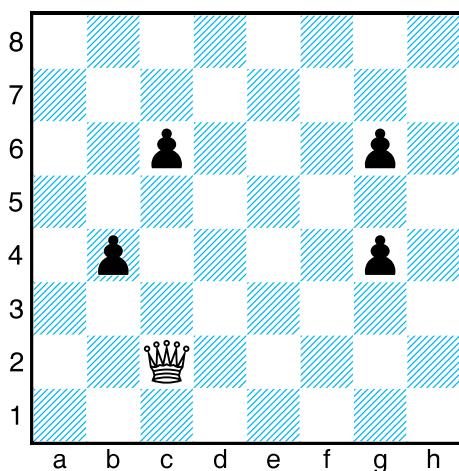


N34

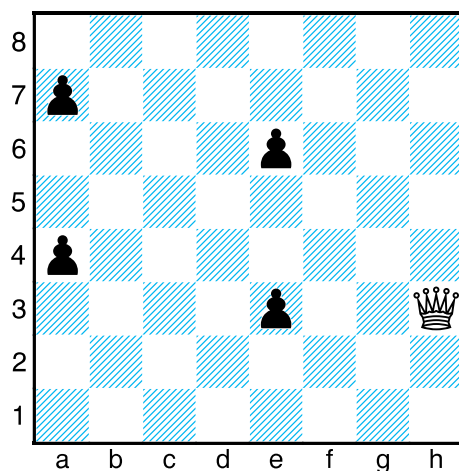


N33-N34. ლაზიერით გააკეთე ოთხი სვლა ზედიზედ და აიყვანე ოთხივე პაიკი. თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

N35



N36



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



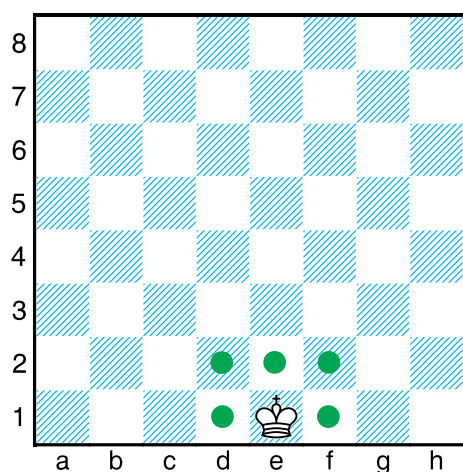
ლაზიერი

Nei.ხუი.

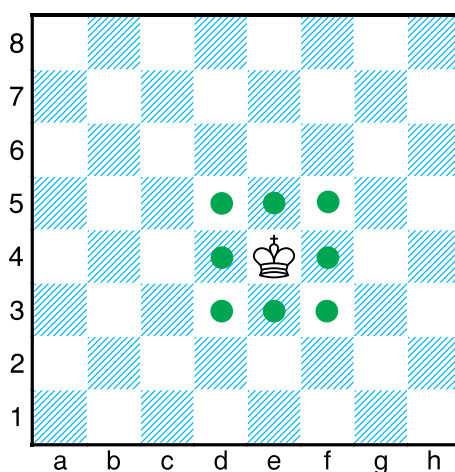


მეფე ჭადრაკში მთავარი ფიგურაა. ის გადაადგილდება ერთ უჯრაზე ყველა მიმართულებით. ჭადრაკში მეფის აყვანა არ შეიძლება, ამიტომ მეფეს არ შეუძლია იმ უჯრის დაკავება, რომელიც მეტოქის რომელიმე ფიგურის ან პაიკის მუქარის ქვეშ იმყოფება.

N37

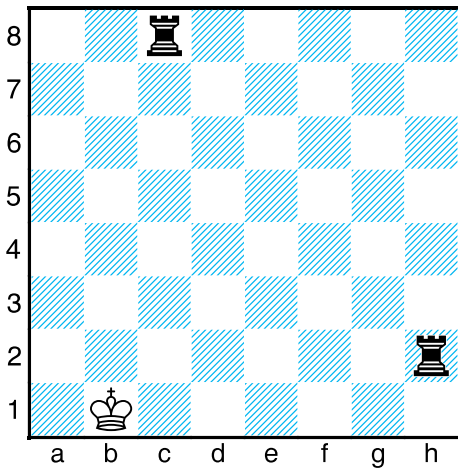


N38

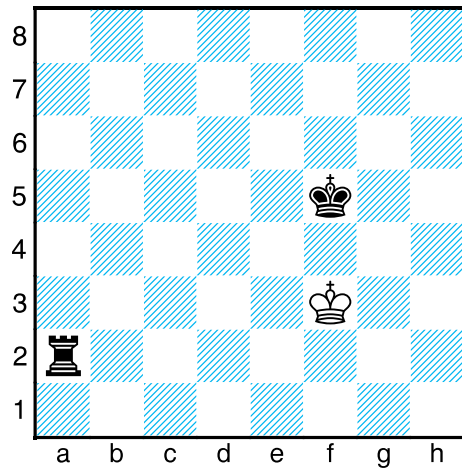


N37-N38 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რამდენ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება მეფეს სანყისი პოზიციიდან და დაფის ცენტრიდან.

N39

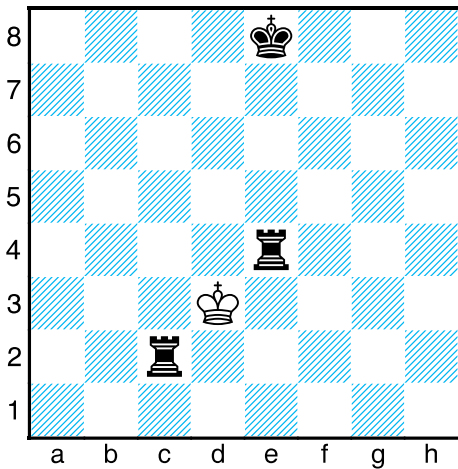


N40

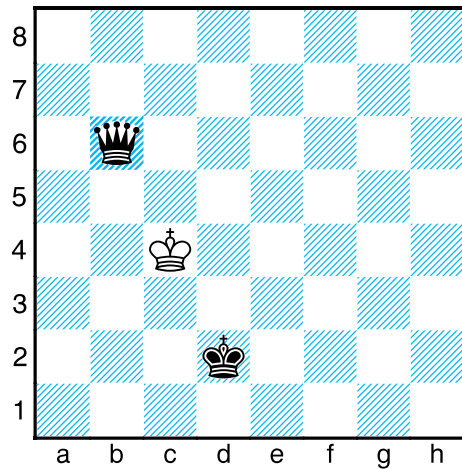


N39-N40. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებზეც თეთრების მეფეს შეუძლია უსაფრთხოდ გადაადგილება.

N41

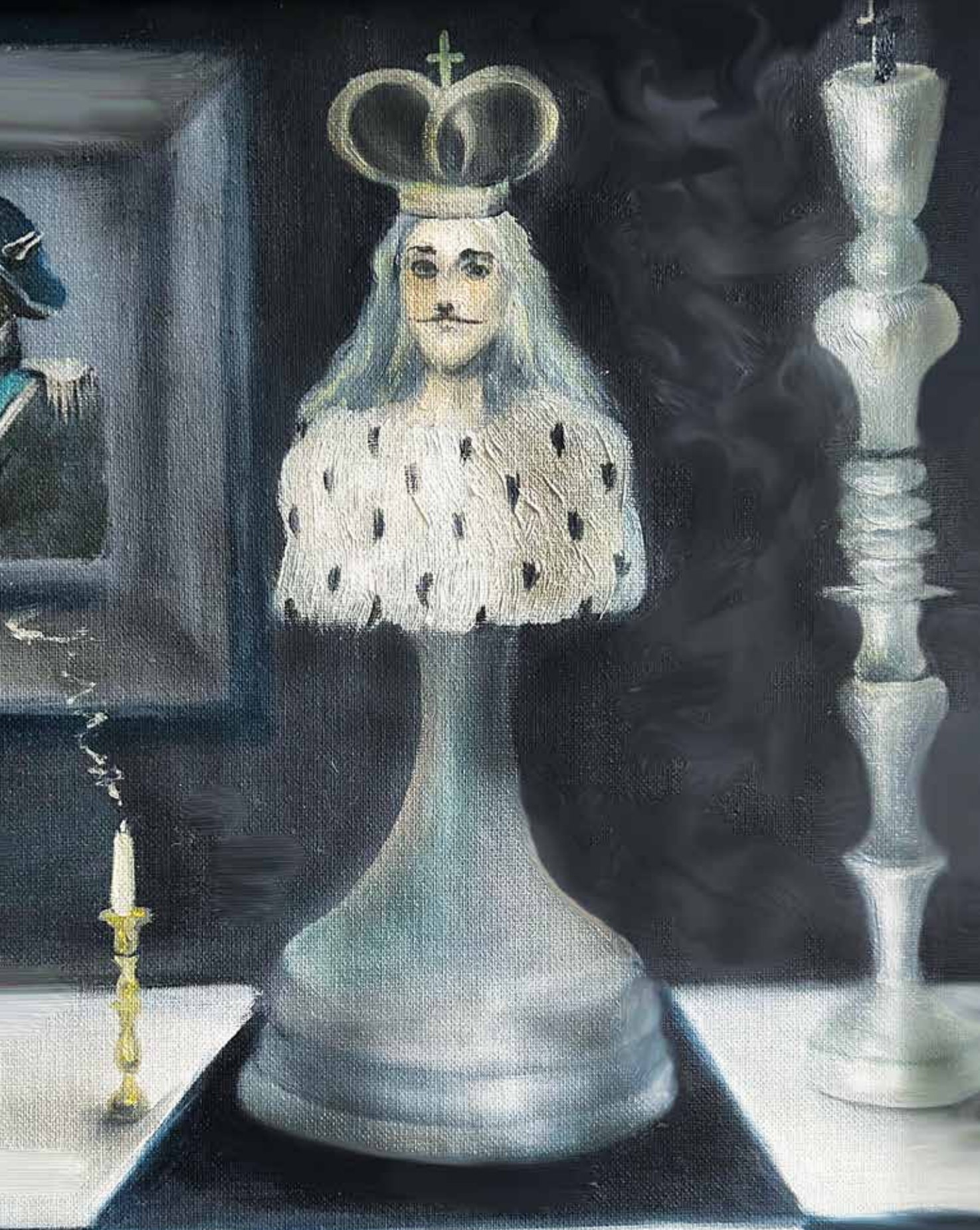


N42



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





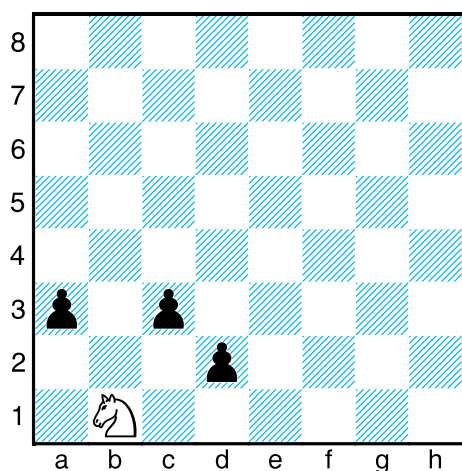
მეფე

№1.670.

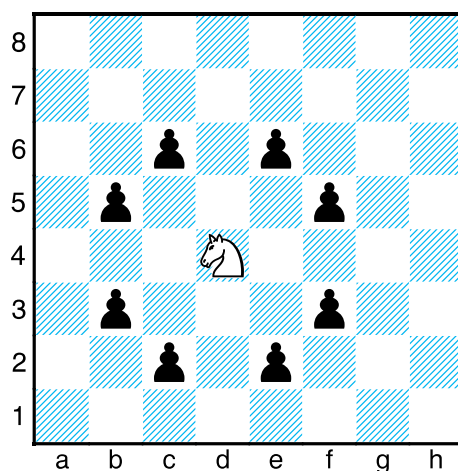


ფიგურებს შორის გამორჩეულია მხედარი. ის გადაადგილდება ვერტიკალზე ორ უჯრაზე და იკავებს ჰორიზონტალზე მის გვერდით უჯრას ან პირიქით, გადაადგილდება ჰორიზონტალზე ორ უჯრაზე და იკავებს ვერტიკალზე მის გვერდით უჯრას. გადაადგილებისას მხედარს შეუძლია გადაახტეს როგორც თავის, ასევე მეტოქის ფიგურებს.

N43



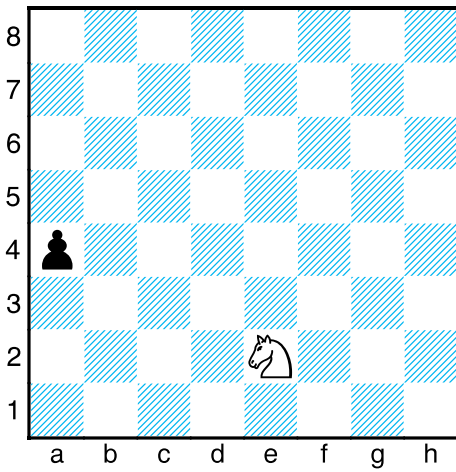
N44



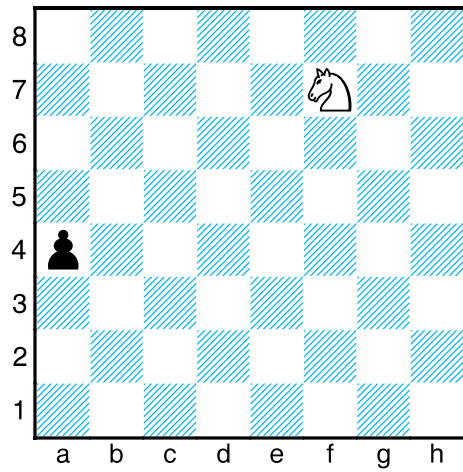
**N43.** საწყისი პოზიციიდან მხედარს მხოლოდ სამ უჯრაზე შეუძლია გადაადგილება.

**N44.** დაფის ცენტრში კი მხედარს გადაადგილება შეუძლია რვა უჯრაზე.

N45



N46

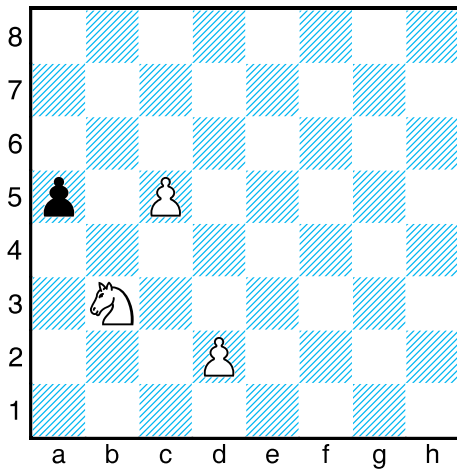


N45-N46. რამდენ სვლაში აიყვანს მხედარი პაიკს? სვლებს აკეთებენ მხოლოდ თეთრები. მოძრაობა აჩვენე ისრით.

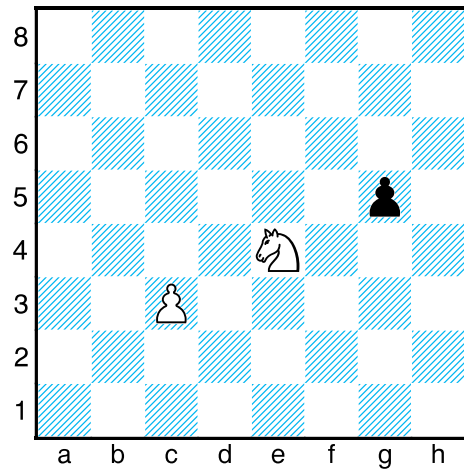
- 1) სამი
- 2) ორი
- 3) ოთხი

- 1) სამი
- 2) ორი
- 3) ოთხი

N47



N48



N47-N48. რამდენი სვლის გაკეთება შეუძლია მხედარს?

- 1) სამი
- 2) ხუთი
- 3) ოთხი

- 1) სამი
- 2) შვიდი
- 3) რვა



მხედარი

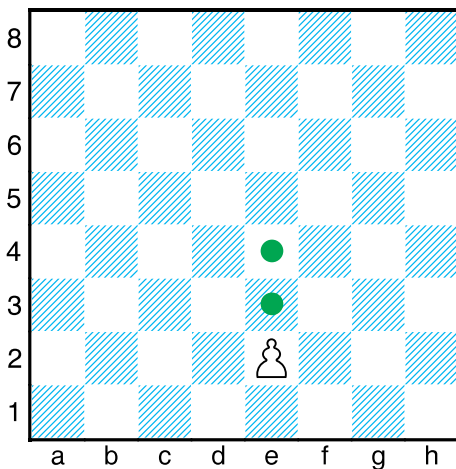
ნელი ბერიძე



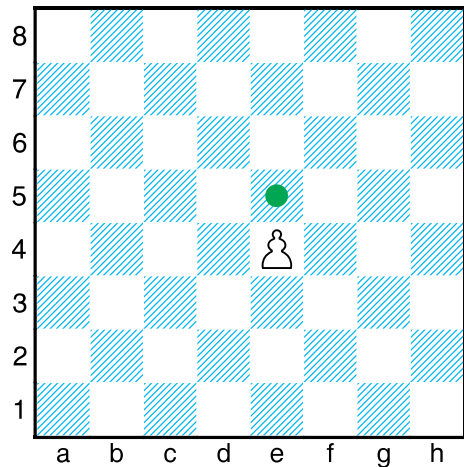
პაიკი მოძრაობს სწორ ხაზზე და მხოლოდ წინ ერთ უჯრაზე. გამონაკლისია საწყისი პოზიცია, საიდანაც შეუძლია გადაადგილება როგორც ერთ, ასევე ორ უჯრაზე. პაიკს არ შეუძლია გადაადგილება, თუ მის წინ თეთრი ან შავი ფიგურა ან პაიკი დგას.

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

N49



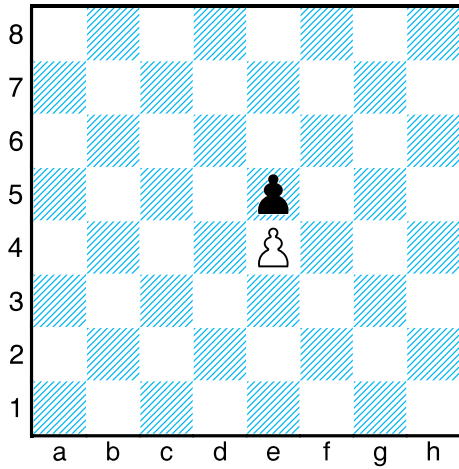
N50



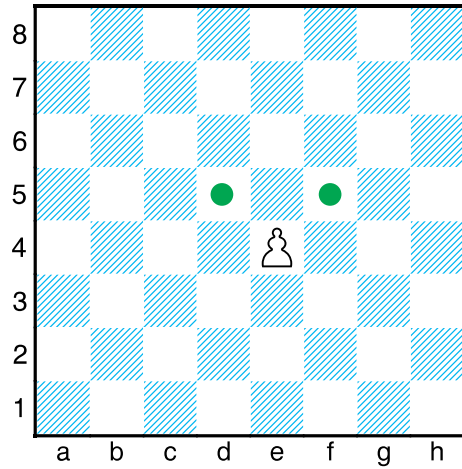
**N49.** წერტილებით (●) ნაჩვენებია პაიკის გადაადგილების წესი საწყისი პოზიციიდან.

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

N51



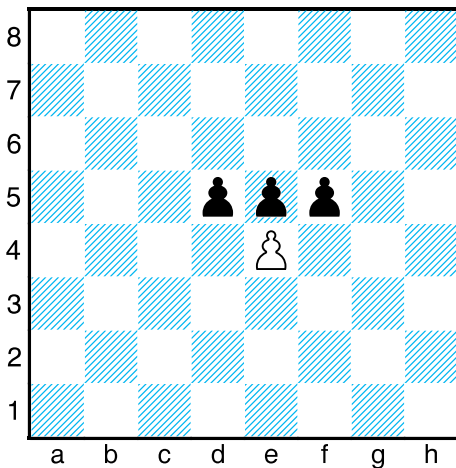
N52



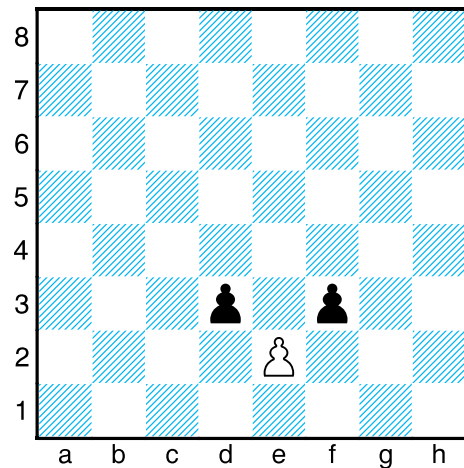
N51. არც თეთრ და არც შავ პაიკს გადაადგილება არ შეუძლია.

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

N53

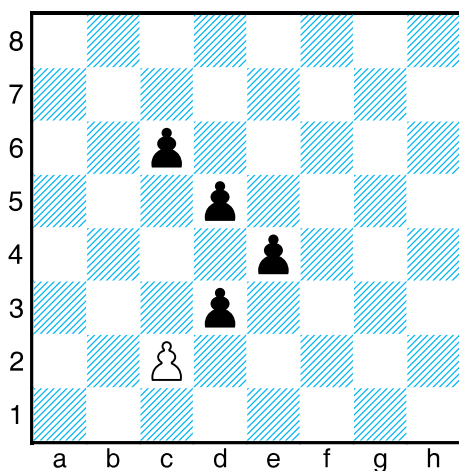


N54

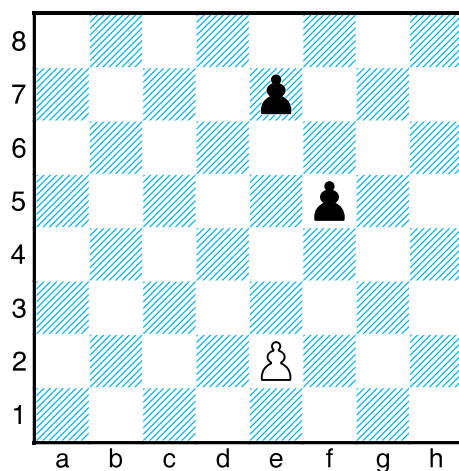


N53-N54. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებზეც პაიკს შეუძლია სვლის გაკეთება.

N55



N56



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



### ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

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

ნანა ძაგნიძე,  
მსოფლიო ჩემპიონი სწრაფ ჭადრაკში



პიკი

ნ. ბ. 1911





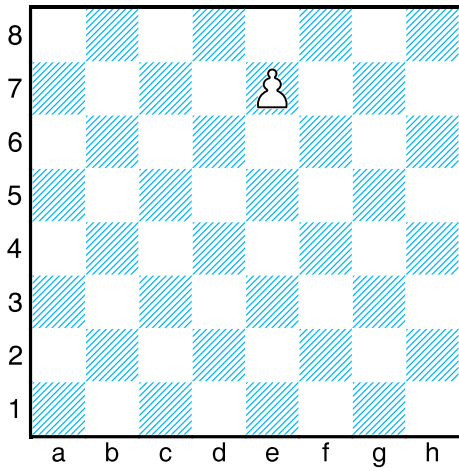
პაიკი, რომელიც მხოლოდ წინ მოძრაობს, მე-8 ხაზზე მისვლის შემთხვევაში ვალდებულია, თავისი ფერის რომელიმე ფიგურად გაცოცხლდეს, ასევე მიღებულია ტერმინები: გაყვანა, გარდაქმნა. შავების პაიკისთვის ანალოგიურია პირველი ხაზი. ყველაზე ხშირად პაიკს ლაზიერად აცოცხლებენ. პაიკის ფიგურად გაცოცხლება ორი ეტაპისგან შედგება:

1. პაიკის გადაადგილება ვერტიკალის ბოლო უჯრაზე;
2. პაიკის დაფიდან აღება და მის ნაცვლად სასურველი ფიგურის დასმა. პაიკის დაფაზე დატოვება შეუძლებელ სვლად ითვლება.

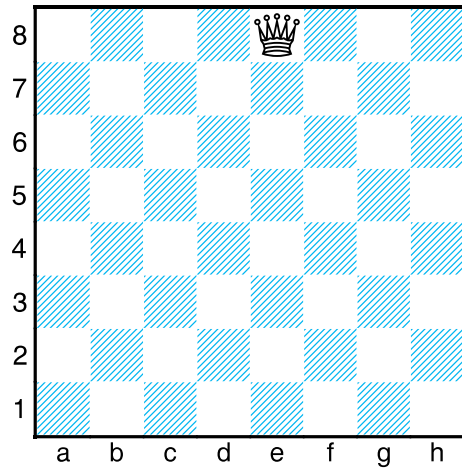


პაიკიდან დედოფლობამდე

N57

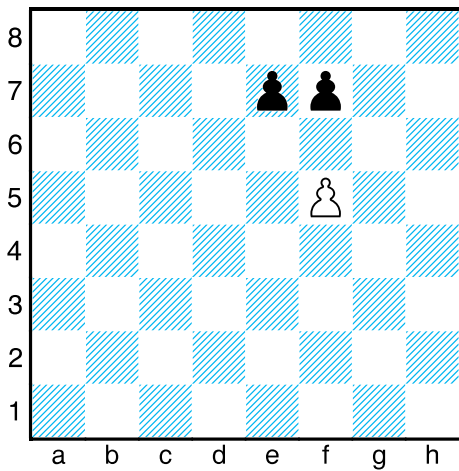


N58

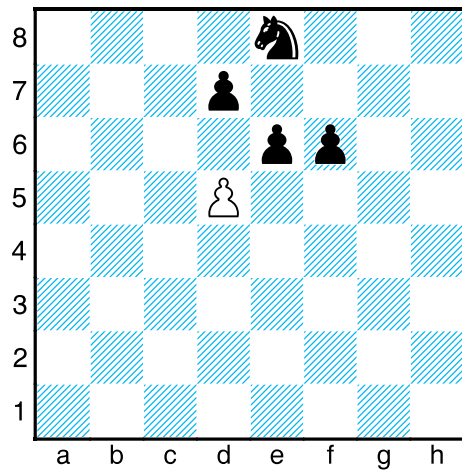


N57-N58. პაიკს გადავაადგილებთ მე-8 ხაზზე და მის ნაცვლად დაფაზე ვსვამთ ლაზიერს.

N59

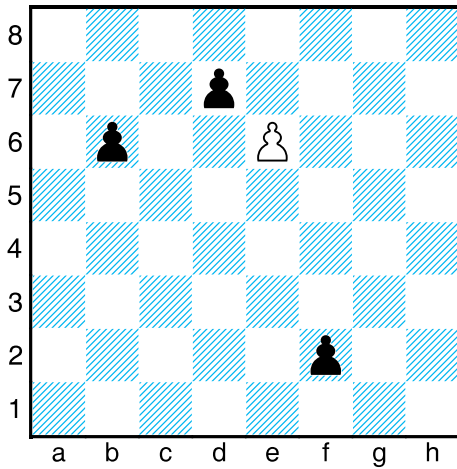


N60

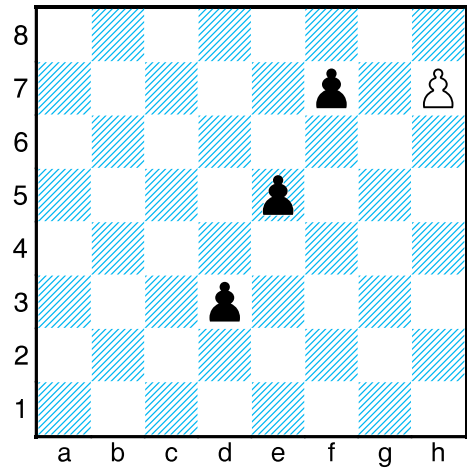


N59-N60. გააკეთე ოთხი სვლა თეთრების პაიკით და აიყვანე ყველა შავი პაიკი. თამაშობენ მხოლოდ თეთრები. სვლები აჩვენე ისრებით.

N61



N62



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



### ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

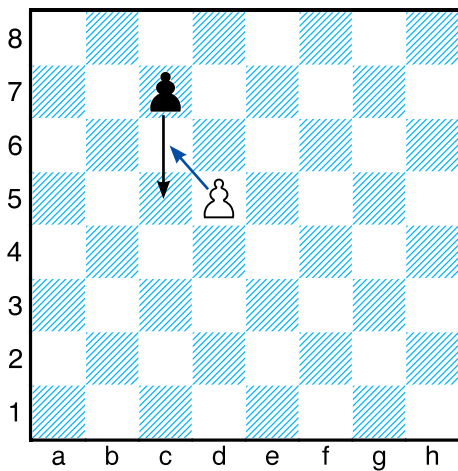
„ჭადრაკი გასართობია, მაგრამ იგი გონების მწვრთნელია. იგი ხელს უწყობს გონების განვითარებას, წინასწარ განსჭვრეტავს თუ რა შეიძლება მოჰყვეს ამა თუ იმ ფიგურის გადასმას“.

აკაკი შანიძე, აკადემიკოსი

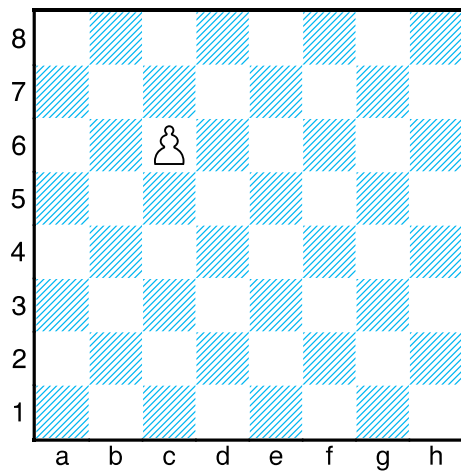
# 10 პაიკის აყვანა გავლაზე

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



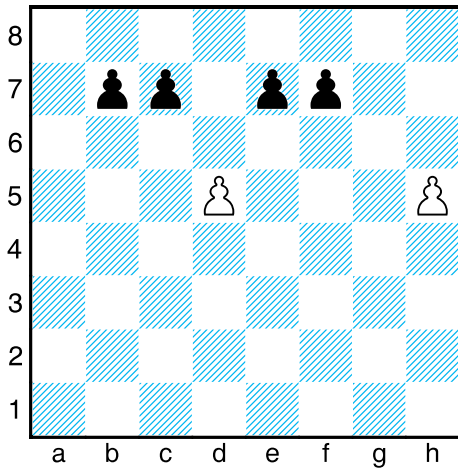
N64



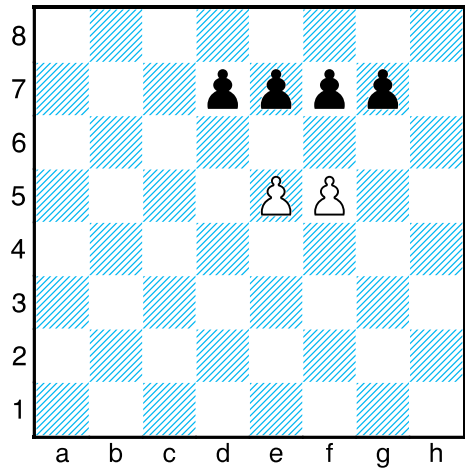
შავი პაიკის სვლა და თეთრებით გავლაზე აყვანა. N63 პოზიციაში შავებმა პაიკი ორ უჯრაზე გამოწიეს. მათ გადაკვეთეს ის უჯრა, რომელსაც თეთრების პაიკი აკონტროლებდა. თეთრების პაიკმა მეტოქე გავ-

ლაზე აიყვანა და მივიღეთ პოზიცია, რომელიც გამო-  
სახულია N64 დიაგრამაზე.

N65

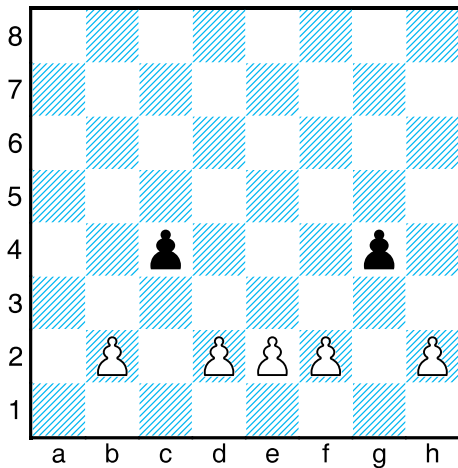


N66

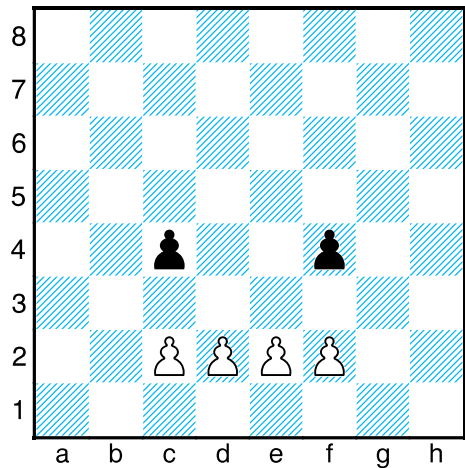


N65-N66. შემოხაზეთ ის შავი პაიკები, რომლებსაც ორ  
უჯრაზე გადაადგილების შემთხვევაში გავლაზე აიყვანენ.

N67



N68



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

# თავი მეორე

## საჭადრაკო ტერმინები



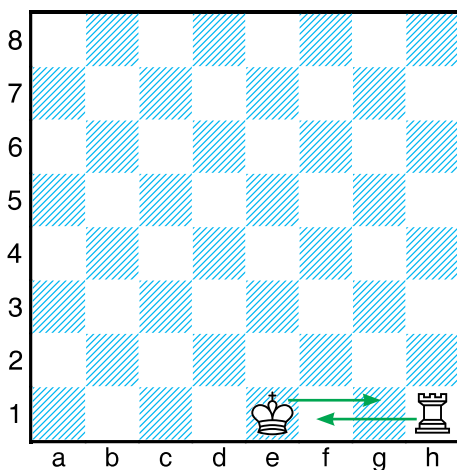
# 11 როქი

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:

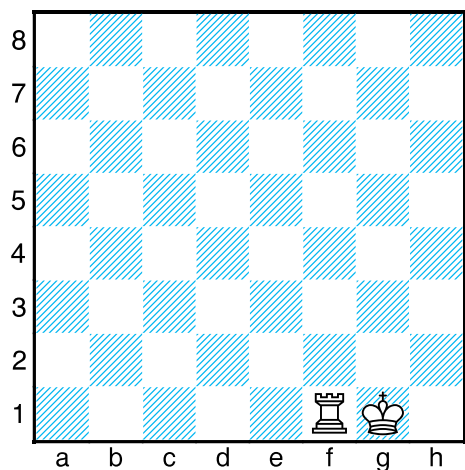
1. ორივე ფიგურა იმყოფებოდეს საწყის მდგომარეობაში და მანამდე არ ჰქონდეთ სვლა გაკეთებული;
2. როქის გაკეთების მომენტში მეფეს არ ჰქონდეს გამოცხადებული ქიში;
3. მუქარის ქვეშ არ უნდა იყოს ის უჯრა, რომელიც მან უნდა გაიაროს, ან ის უჯრა, რომელიც მან უნდა დაიკავოს.

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

N69

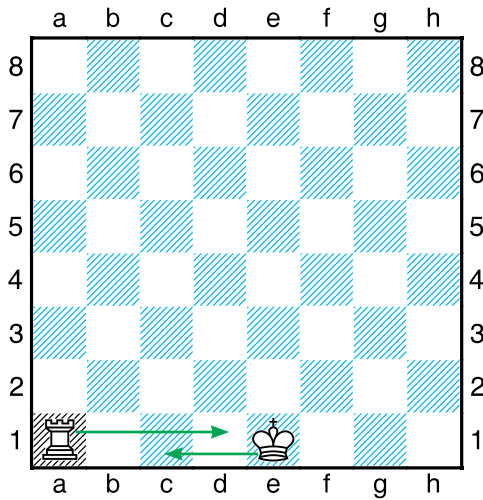


N70

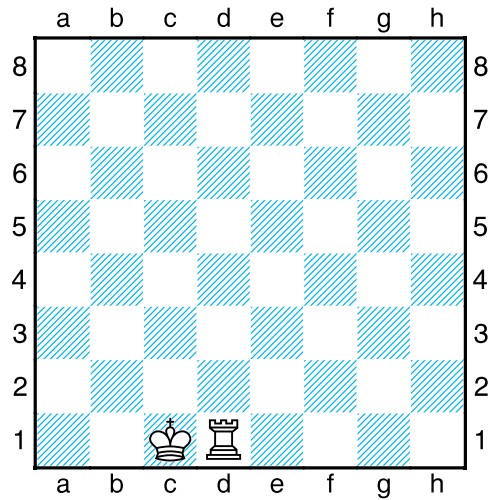


**N69-N70.** მოკლე როქი. პოზიცია როქის გაკეთებამდე. პოზიცია როქის გაკეთების შემდეგ.

N71

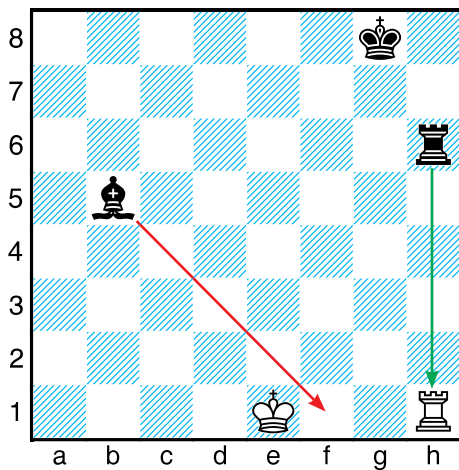


N72

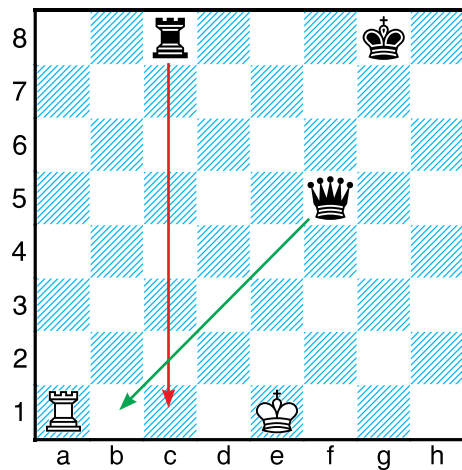


N71-N72. პოზიცია გრძელი როქის გაკეთებამდე და როქის გაკეთების შემდეგ.

N73



N74



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 ამოღებულ უჯრა, რომელიც უნდა დაეკავებინა თეთრების მეფეს, როქის გაკეთების უფლება რომ ჰქონდეს.



## ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

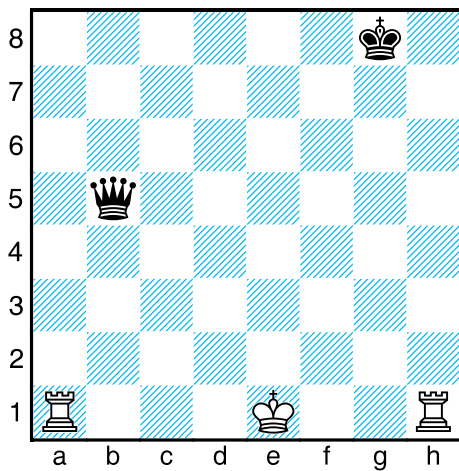
„ჭადრაკმა შექმნა ჩემი პიროვნება“.

\*\*\*

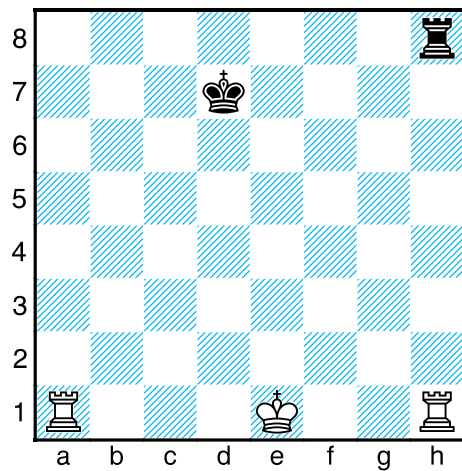
„ჩემი მთავარი მონაგარი ხალხის სიყვარულია და ამით ბედნიერი ადამიანი ვარ. ამ სიყვარულს ვერასოდეს გადავიხდი“.

ნონა გაფრინდაშვილი,  
მსოფლიოს ხუთგზის ჩემპიონი

N75



N75

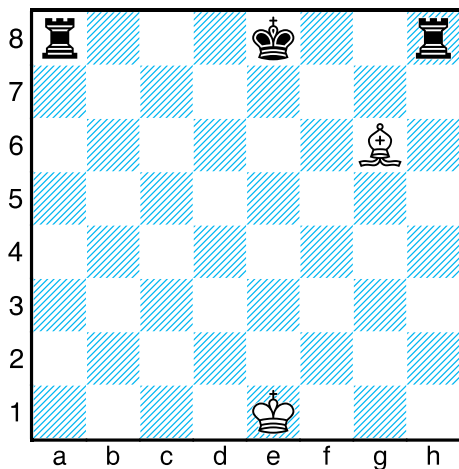


N75-N76. რომელი როქის გაკეთება შეუძლიათ თეთრებს? შემოხაზეთ სწორი პასუხი.

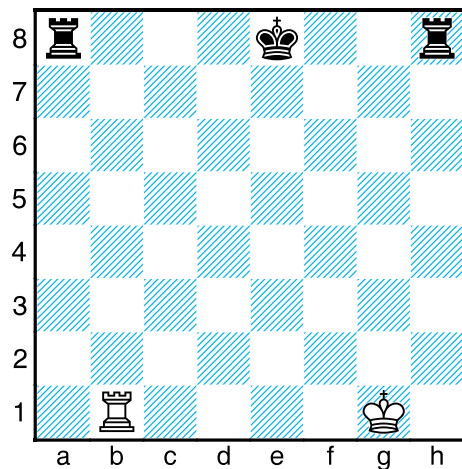
- 1) გრძელი როქის
- 2) მოკლე როქის
- 3) ორივესი

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

N77



N78



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

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

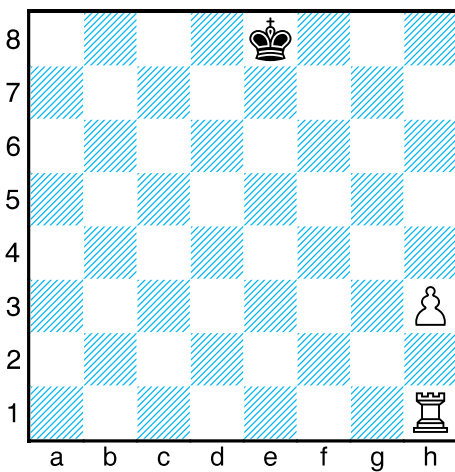
- 1) გრძელი როქის
- 2) ორივესი
- 3) არცერთის

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

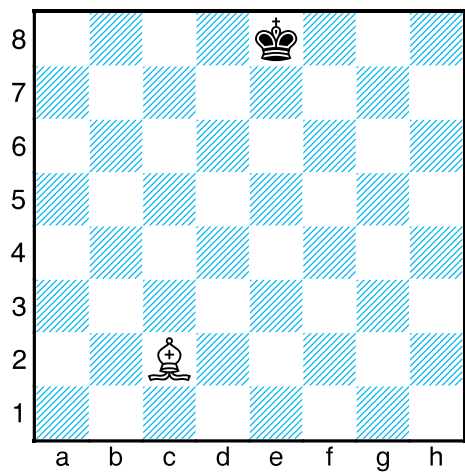
- 1) იმ ფიგურის აყვანა, რომელიც ქიშს აცხადებს;
- 2) მეფის გადაადგილება უსაფრთხო უჯრაზე;
- 3) რომელიმე ფიგურით ან პაიკით ქიშის გამომცხადებელი ფიგურის გზის გადაკეტვა.

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

N79

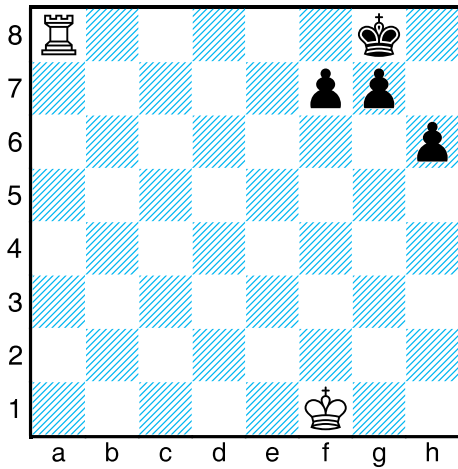


N80

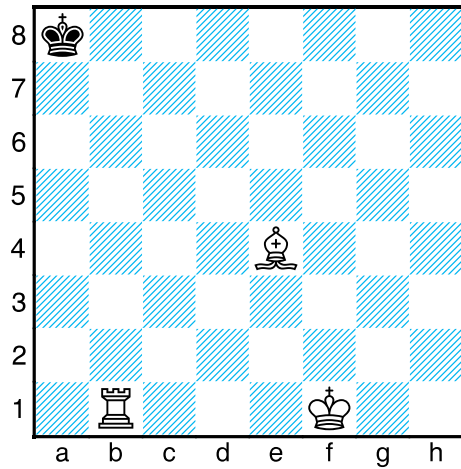


**N79-N80.** შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებიდანაც თეთრ ფიგურებს შეუძლიათ ქიშის გამოცხადება.

N81

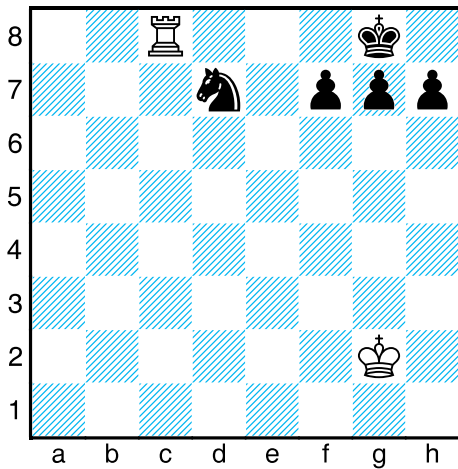


N82

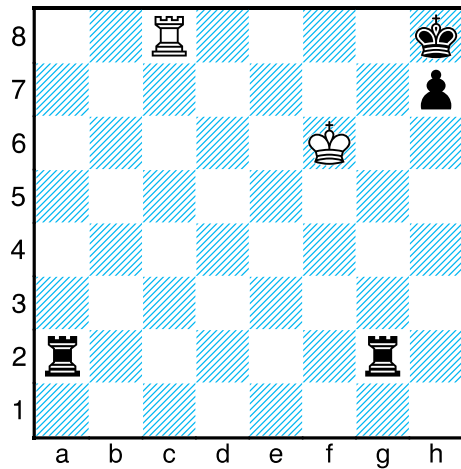


N81-N82. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებიც შავი მეფისთვის უსაფრთხოა.

N83

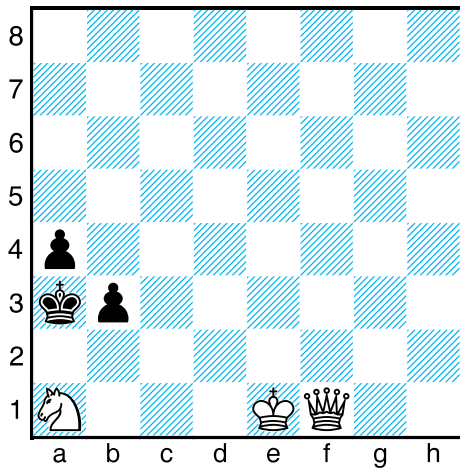


N84

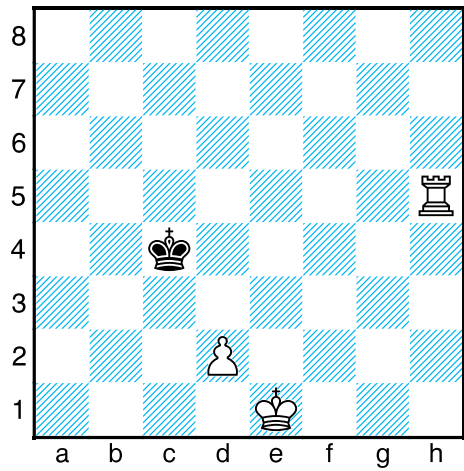


N83-N84. შემოხაზეთ ის შავი ფიგურები, რომლებსაც შეუძლიათ ქიშის გადაკეტვა.

N85

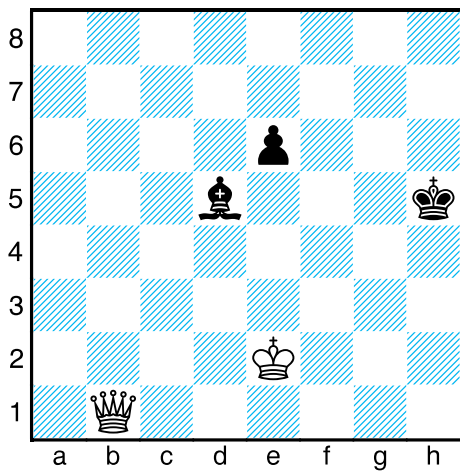


N86

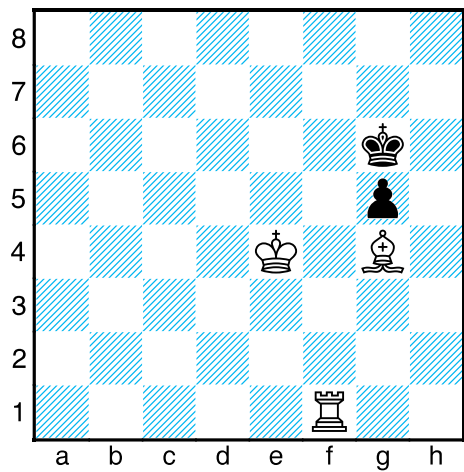


N85-N86. ისრით აჩვენეთ უსაფრთხო სვლა ქიშით.

N87

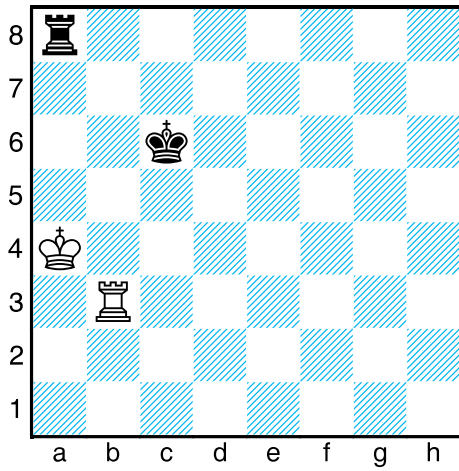


N88

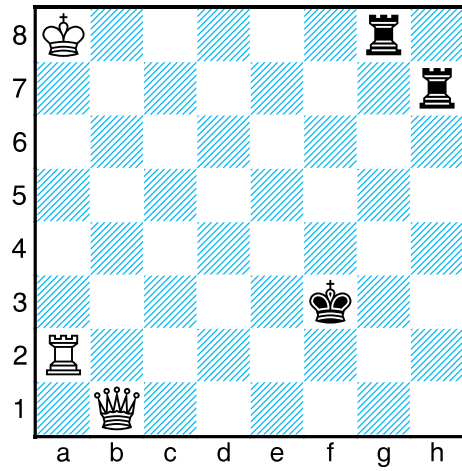


N87-N88. ისრით აჩვენეთ უსაფრთხო სვლა ქიშით.

N89



N90



N89-N890. დაიცავი თეთრი მეფე ქიშისგან. სვლა აჩვენე ისრით.



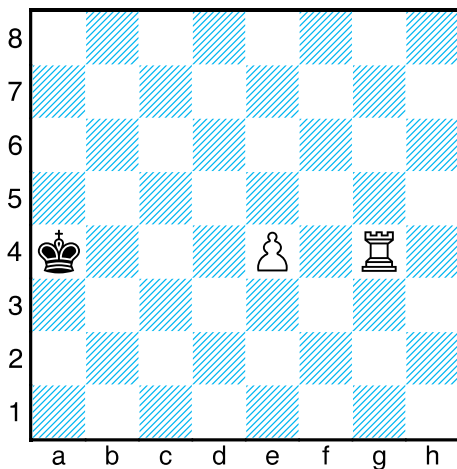
# 13 გახსნილი და ორმაგი ქიში

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.

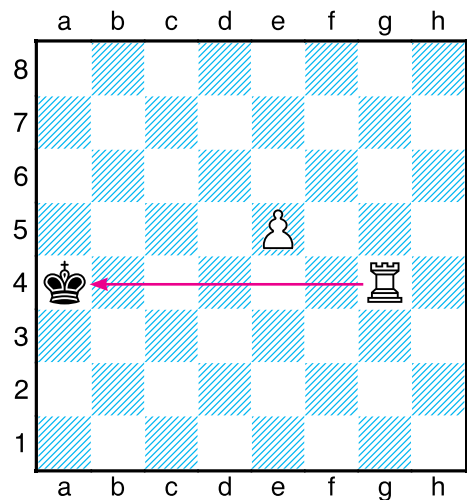
ორმაგი ქიში გახსნილის ნაირსახეობაა. ქიშს აცხადებს ერთდროულად ორი ფიგურა: სვლის გამკეთებელი ფიგურა და მის უკან მდგომი.

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

N91

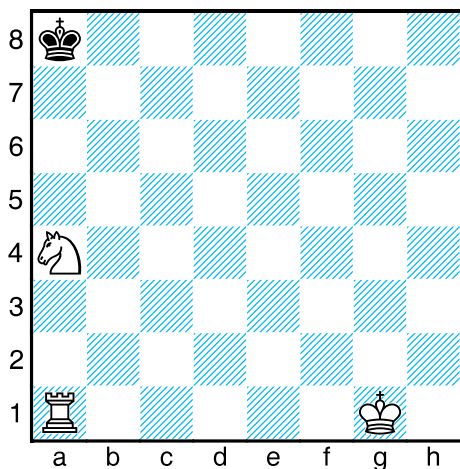


N92

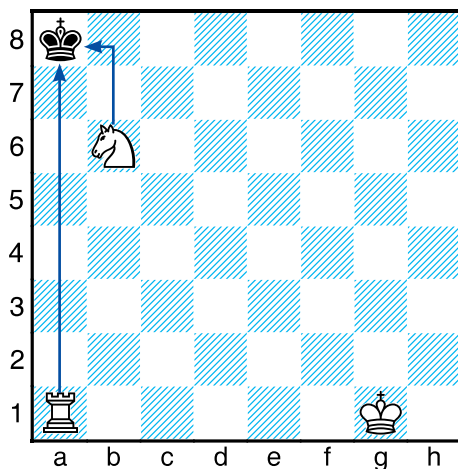


N91-N92. პოზიცია გახსნილი ქიშის გამოცხადებამდე და გამოცხადების შემდეგ.

N93

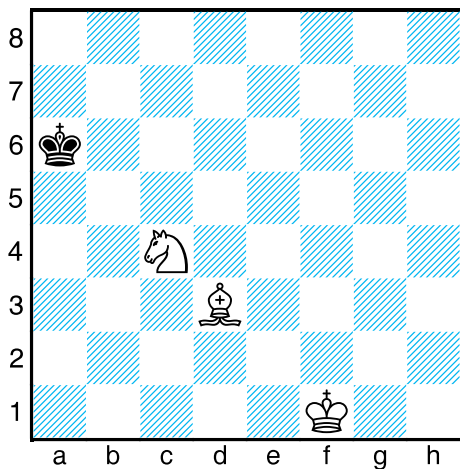


N94

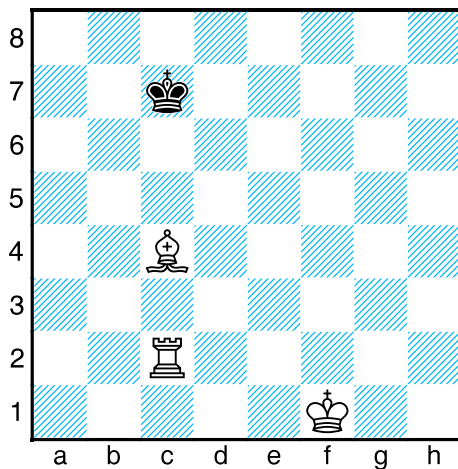


N93-N94. პოზიცია ორმაგი ქიშის გამოცხადებამდე და გამოცხადების შემდეგ. თეთრების მხედარი დგას თეთრების ეტლსა და შავების მეფეს შორის. მისი გადაადგილების შემდეგ ეტლი მეფეს ქიშს უცხადებს.

N95



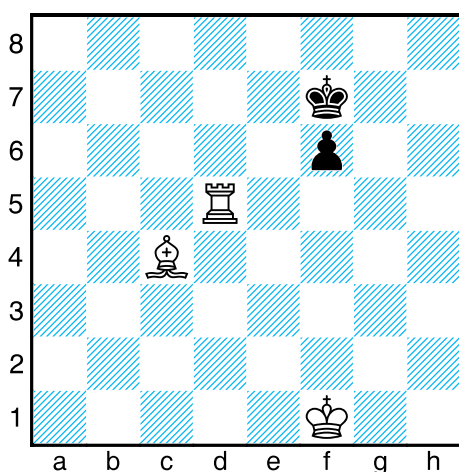
N96



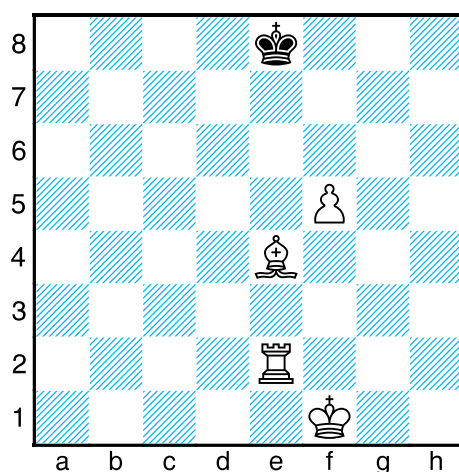
N95-N96. შემოხაზე ფიგურა, რომლის სვლის შემდეგ ცხადდება გახსნილი ქიში.



N97



N98



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



### ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„მეცნიერებასა და ჭადრაკს შეხების საერთო ნერტილი 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

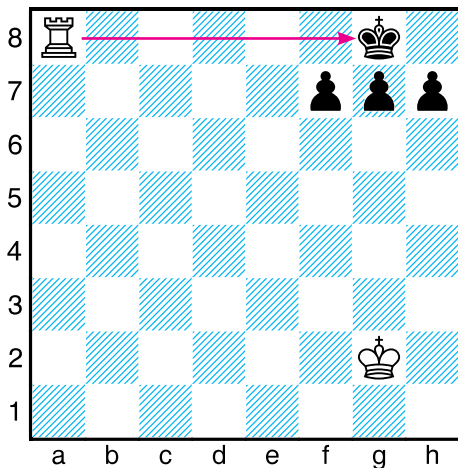
# 14 შამათი

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

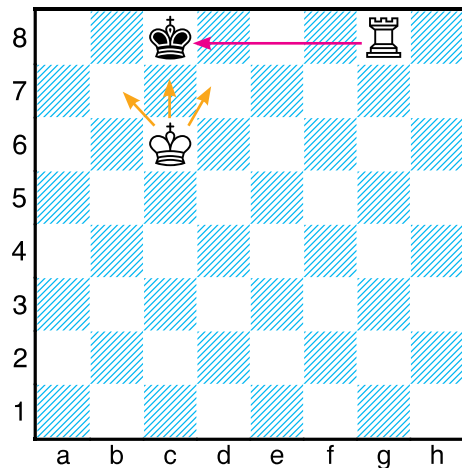
- 1) იმ ფიგურის აყვანა, რომელიც ქიშს აცხადებს;
- 2) არცერთ ფიგურას არ შეუძლია ჩადგეს მეფესა და ქიშის გამომცხადებელ ფიგურას შორის;
- 3) მეფეს არ შეუძლია უსაფრთხო უჯრაზე გადაადგილება.

შამათის გამოცხადების შემდეგ თამაში მთავრდება.

N99

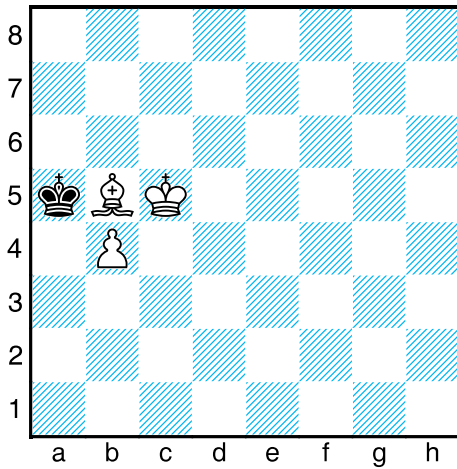


N100

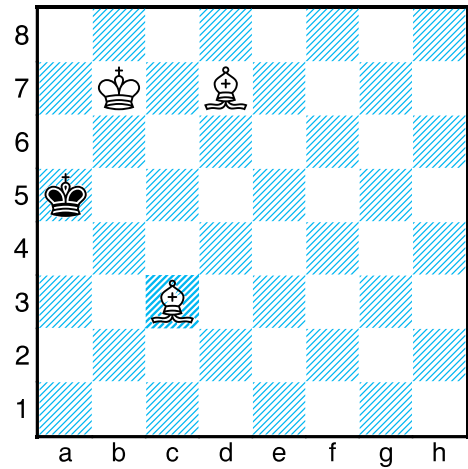


ორივე დიაგრამაზე ნაჩვენებია შამათის პოზიცია. ორივე შემთხვევაში ქიშს აცხადებს თეთრი ეტლი. მეფეს წინ გადაადგილება არ შეუძლია. პირველ პოზიციაში მას ხელს უშლის საკუთარი პაიკები, მეორე პოზიციაში კი – თეთრი მეფე.

N101



N102



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



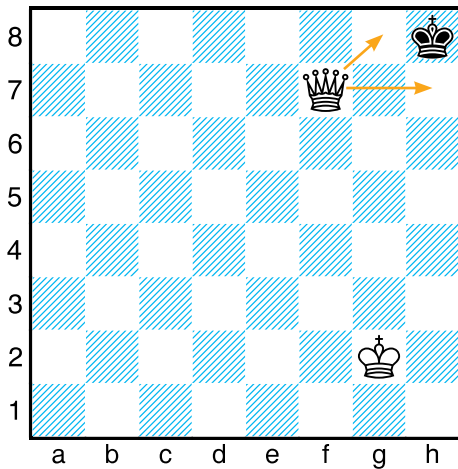
ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„ჭადრაკი იდეალური დისციპლინაა ბავშვებისთვის“.

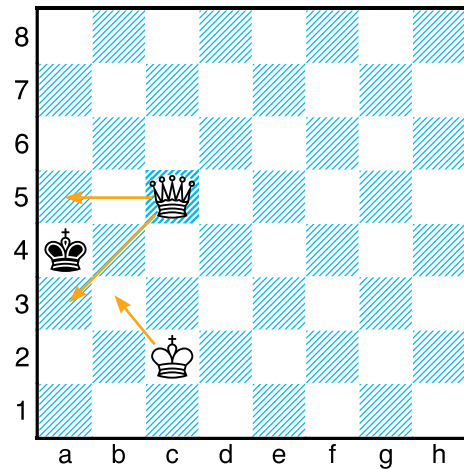
ნანა იოსელიანი, მსოფლიოს  
ორგზის ვიცეჩემპიონი

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 დამთავრებულიად ითვლება.

N103



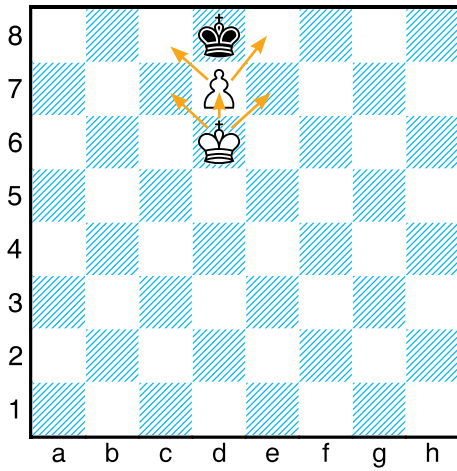
N104



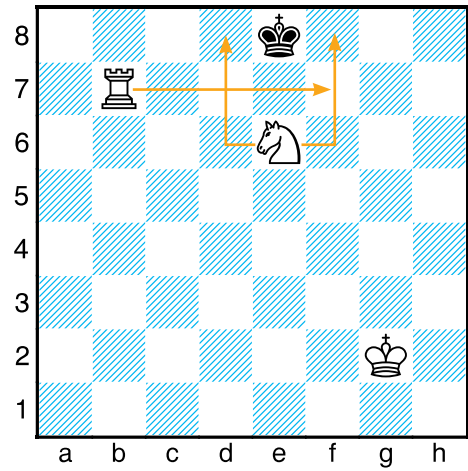
**N103.** პატი. შავებს სვლა არ აქვთ. თეთრების ლაზიერი მეფის მეზობლად სამივე უჯრას ემუქრება. არც შამათია, რადგან მეფეს ქიში არ აქვს გამოცხადებული.

**N104.** შავების მეფის მეზობლად ხუთი უჯრაა, მაგრამ მათ თეთრებით მეფე და ლაზიერი უტევენ.

N105

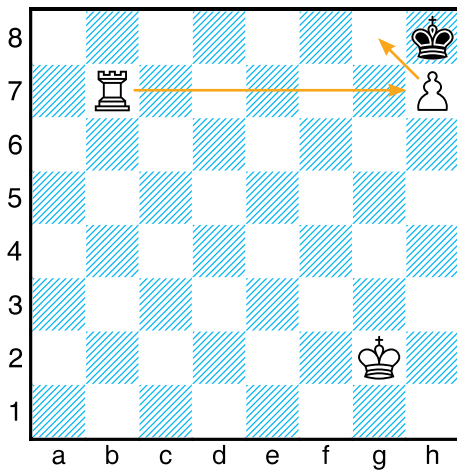


N106

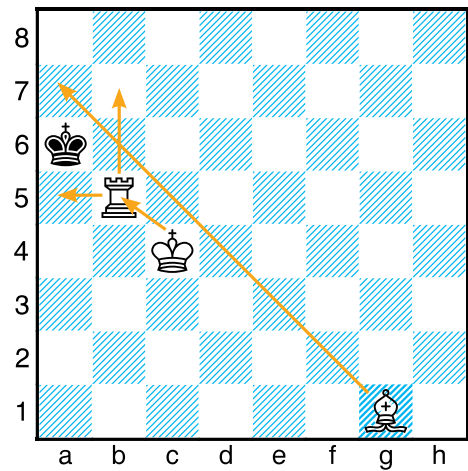


N105-N106. პატი. შავებს სვლა არ აქვთ და არც მათ მეფეს ემუქრებიან ქიშით.

N107



N108



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

## 16 თაბაშის მიზანი და ძირითადი წესები

ჭადრაკში სვლები თეთრებისა და შავების მონაცვლეობით კეთდება.

ჭადრაკის პარტია სამი შედეგიდან განისაზღვრება:

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:

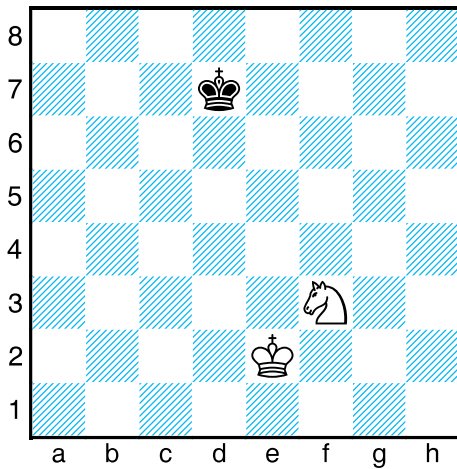
ა) პოზიციიდან გამომდინარე, მეტოქეები თანხმდებიან ყაიმზე;

ბ) დაფაზე დარჩა ისეთი ფიგურები, რომლებითაც შამათის გამოცხადება შეუძლებელია;

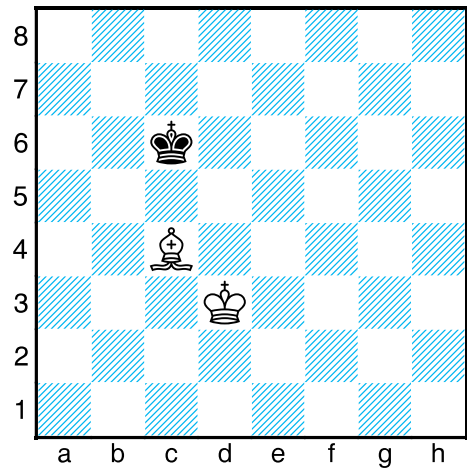
გ) დაფაზე შეიქმნა პატის პოზიცია;

დ) ერთი და იგივე პოზიციის სამჯერ გამეორება.

N109



N110



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



### ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

„როგორც ცხოვრებაში, ჭადრაკშიც გამარჯვება მოაქვს ბრძოლას. სწორედ ბრძოლის შესაძლებლობა აძლევს ჭადრაკს კაცის გულის მონადირების საშუალებას“.

გიორგი ახვლედიანი, აკადემიკოსი

## 17 ფიგურათა პირობითი ღირებულება

ჭადრაკის ფიგურების ძალას მათი მოძრაუნარიანობა 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, ლაზიერი კი – ცხრა პაიკად.

 =    (3 პაიკი)

 =    (3 პაიკი)

 =      (5 პაიკი)

 =          (9 პაიკი)

მეფის განსაკუთრებული თვისებებიდან გამომდინარე, მისი ფასი განუსაზღვრელია.

კუსა და მხედარს მსუბუქი ფიგურები ეწოდება, ხოლო ლაზიერსა და ეტლს – მძიმე ფიგურები. ფიგურების ღირებულება პირობითია, რადგან კონკრეტულ პოზიციაში პაიკი შეიძლება ლაზიერზე ძლიერიც იყოს.



ჩამოთვლილ ფიგურებში შემოხაზე ყველაზე ძლიერი.

1. მხედარი
2. ეტლი
3. კუ

ჩამოთვლილ ფიგურებში შემოხაზე ყველაზე სუსტი.

1. ლაზიერი
2. ეტლი
3. კუ

ჩამოთვლილ წყვილებში შემოხაზე ორი თანაბარი ძალის ფიგურა.

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

შემოხაზე რამდენი პაიკია ეტლის პირობითი ღირებულება.

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

# თავი მესამე

## შამათები

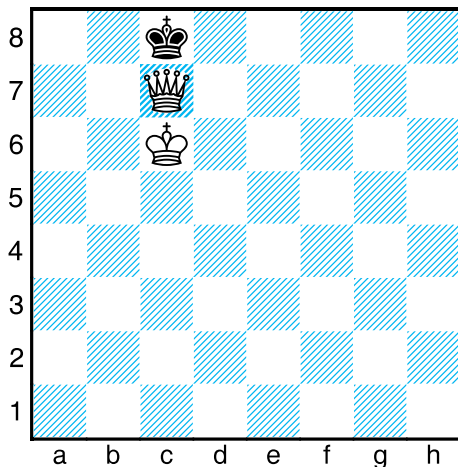


# 18 შამათი ლაზიერით

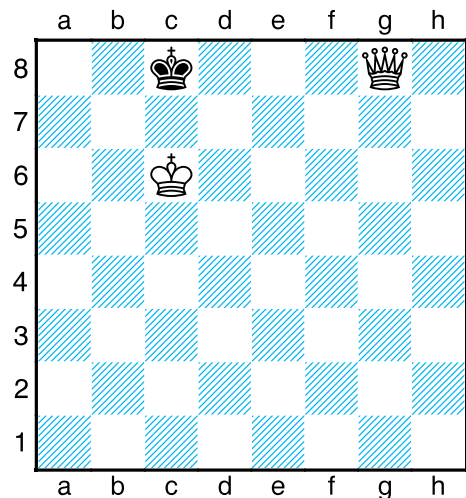
ლაზიერით მეტოქის მეფის დაშამათება შესაძლებელია დაფის კუთხეში საკუთარი მეფის დახმარებით. პირველ კლასში ჩვენ მხოლოდ ლაზიერით ერთ სვლაში გამოცხადების შესაძლებლობას ვსწავლობთ.

ლაზიერით შამათის სანიმუშო პოზიციები

N111



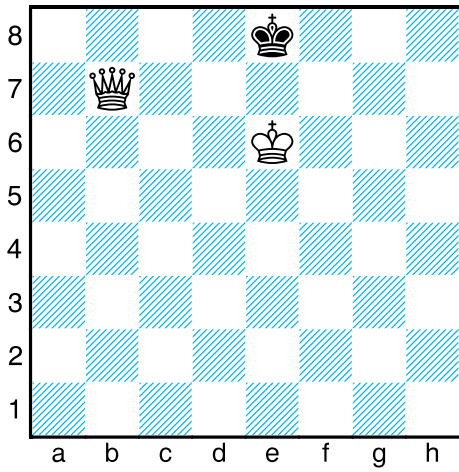
N112



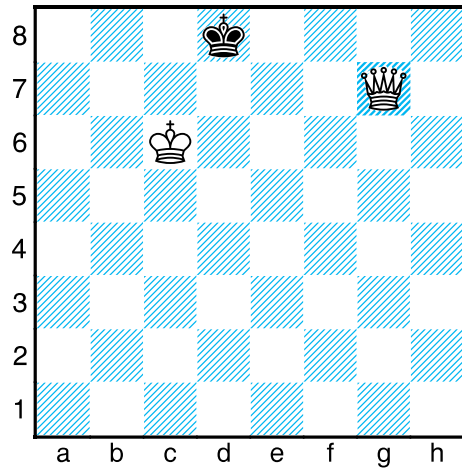
**N111.** თეთრების ლაზიერი შავების მეფის წინ დადგა, ქიში გამოუცხადა და ყველა მეზობელ უჯრაზე გადაადგილების საშუალება წაართვა. შავების მეფეს ლაზიერის აყვანა არ შეუძლია, რადგან მას თეთრების მეფე იცავს.

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

N113

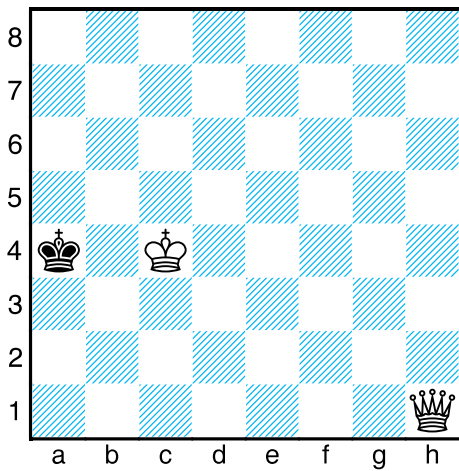


N114

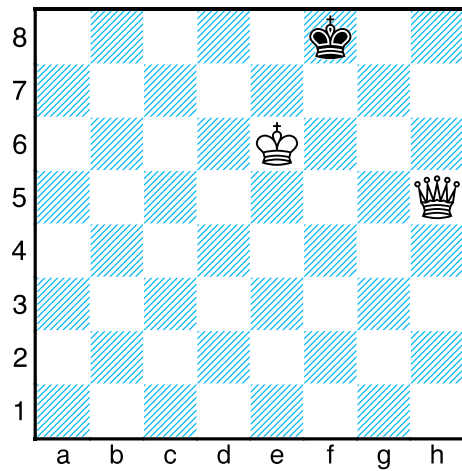


N113-N114. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებითაც ლაზიერი აცხადებს შამათს.

N115



N116

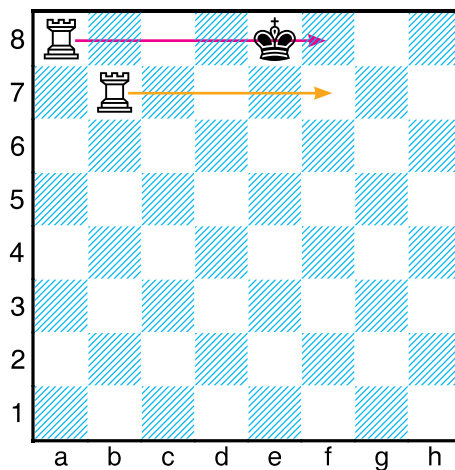


N115-N116. შემოხაზეთ ის უჯრები, რომლებითაც ლაზიერი აცხადებს შამათს.

## 19 შამათი ორი ეტლით

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

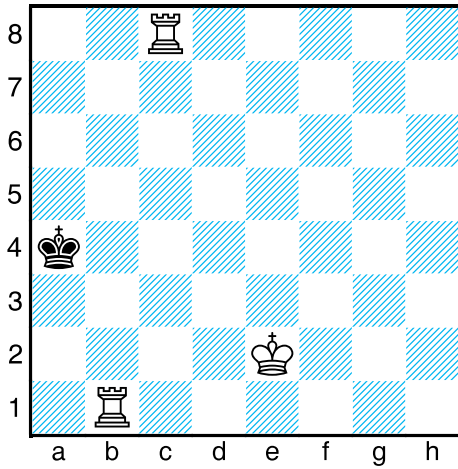
N117



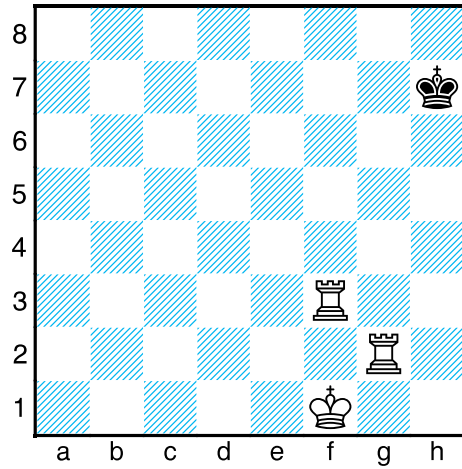
ორი ეტლით შამათის ნიმუში

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

N118

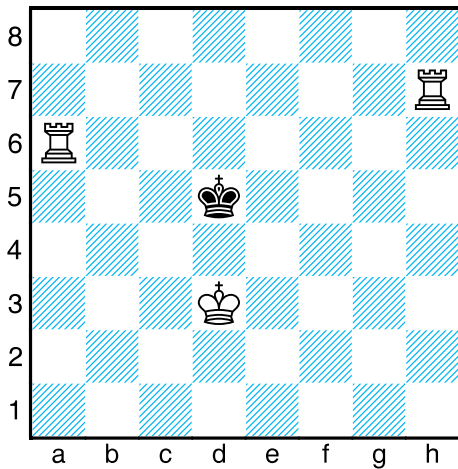


N119

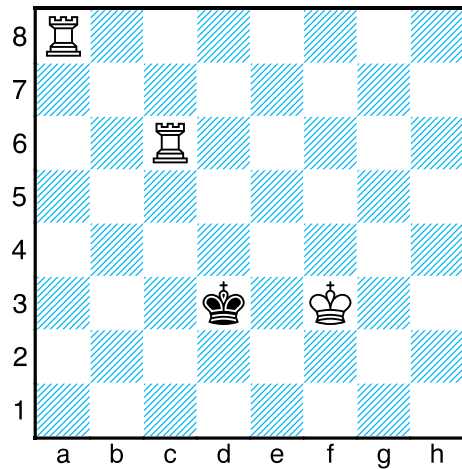


N118-N119. შემოხაზე ის უჯრა, რომლიდანაც ეტლი გა-  
მოაცხადებს შამათს.

N120



N121

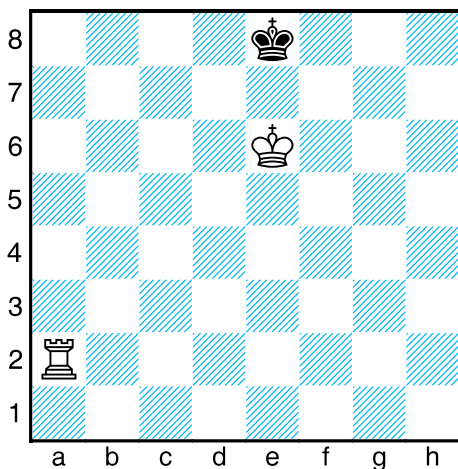


N120-N121. შემოხაზე ის უჯრა, რომლიდანაც ეტლი გა-  
მოაცხადებს შამათს.

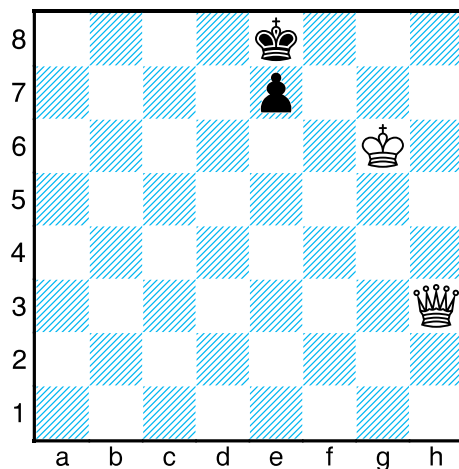
## 20 შამათი ერთ სვლაში

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

### N122

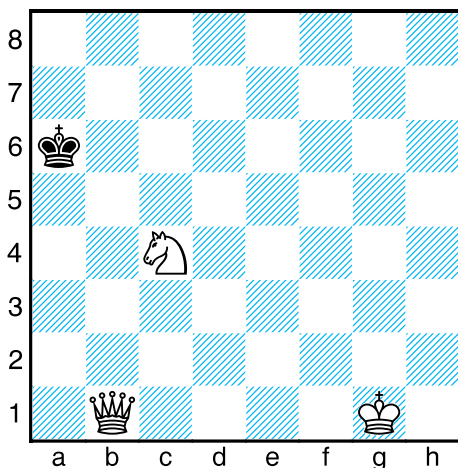


### N123

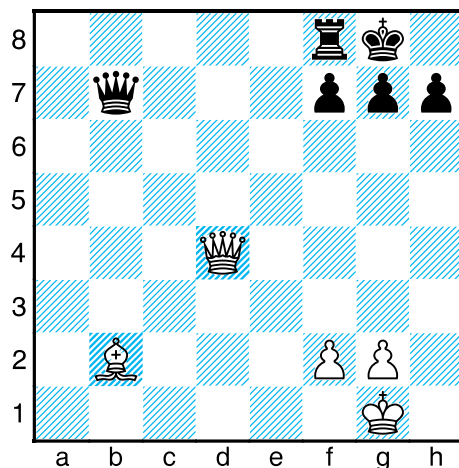


N122-N123. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც ცხადდება შამათი ერთ სვლაში.

### N124

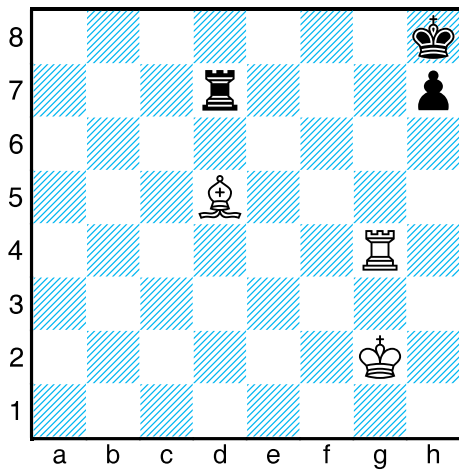


### N125

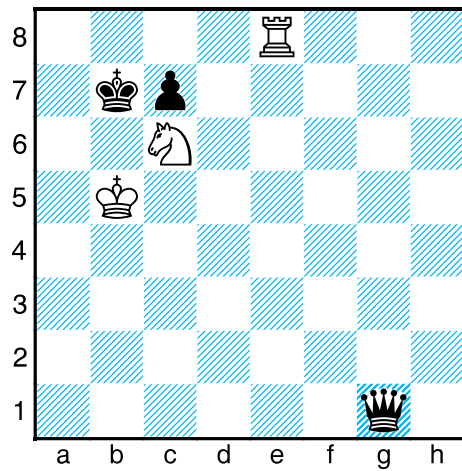


N124-N125. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც ცხადდება შამათი ერთ სვლაში.

N126

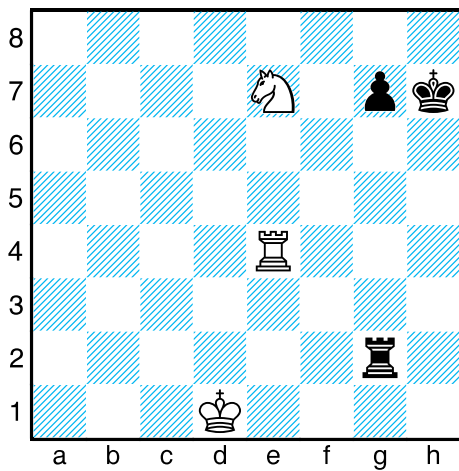


N127

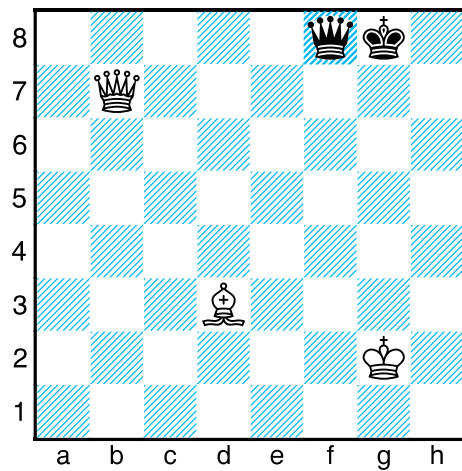


N126-N127. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც ცხადდება შამათი ერთ სვლაში.

N128



N129



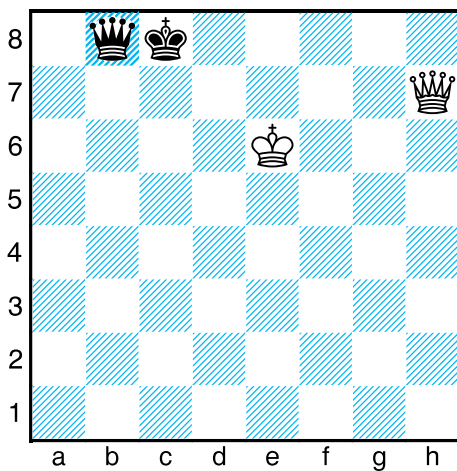
N128-N129. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც ცხადდება შამათი ერთ სვლაში.



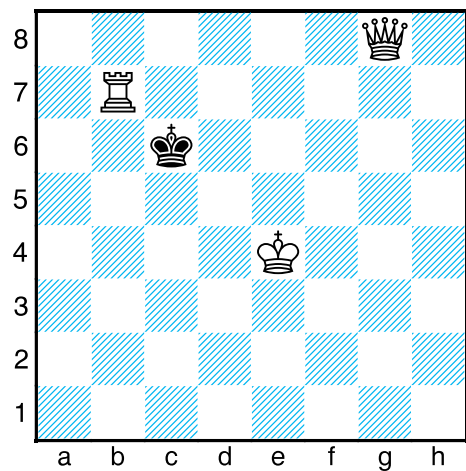
## 21 შამათი ერთ სვლაში

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

### N130

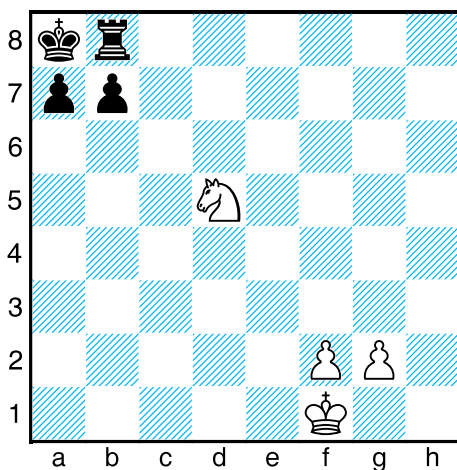


### N131

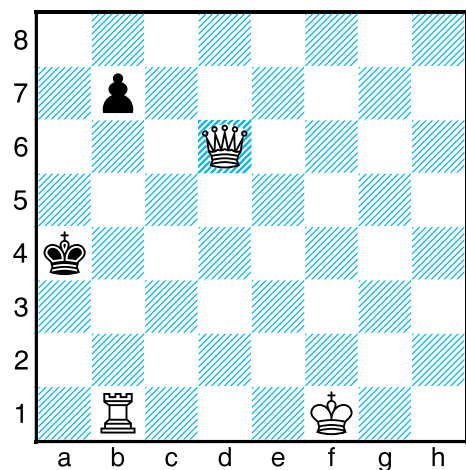


N130-N131. შამათი ერთ სვლაში. სვლა აჩვენეთ ისრით.

### N132

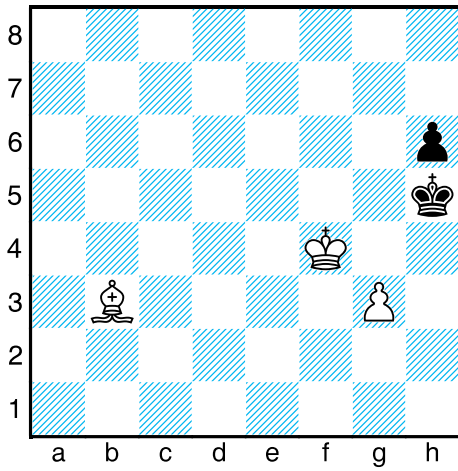


### N133

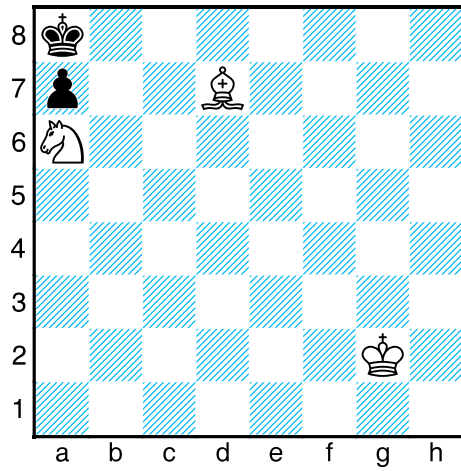


N132-N133. შამათი ერთ სვლაში. სვლა აჩვენეთ ისრით.

N134

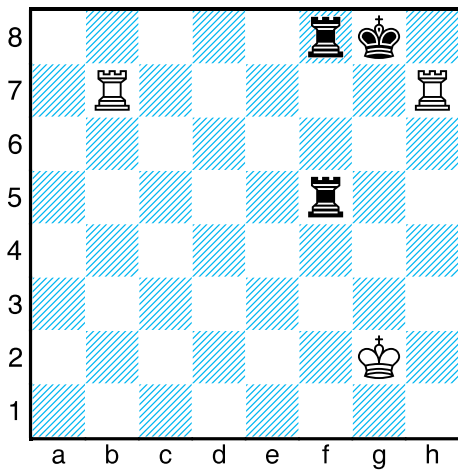


N135

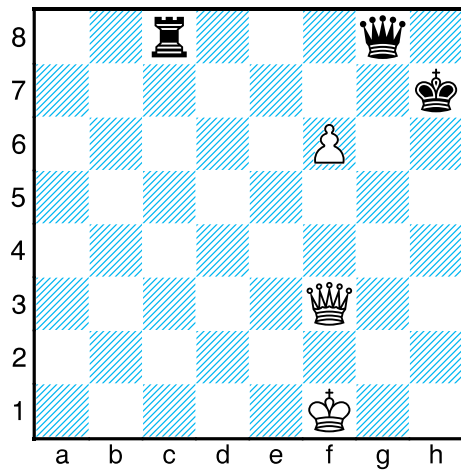


N134-N135. შამათი ერთ სვლაში. სვლა აჩვენეთ ისრით.

N136



N137

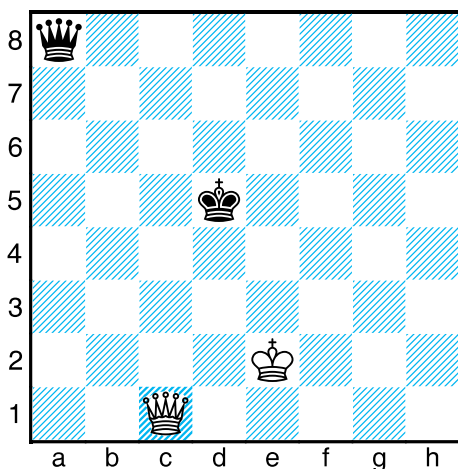


N136-N137. შამათი ერთ სვლაში. სვლა აჩვენეთ ისრით.

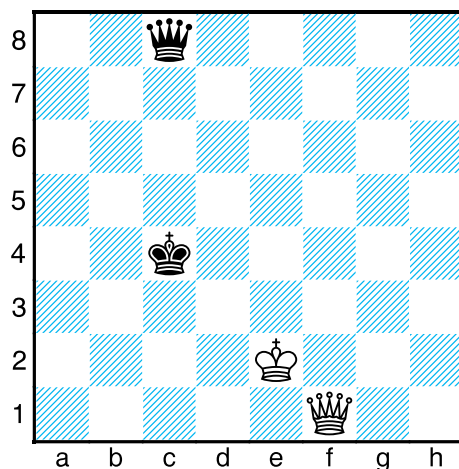
## 22 ფიგურის მოგება

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

N138

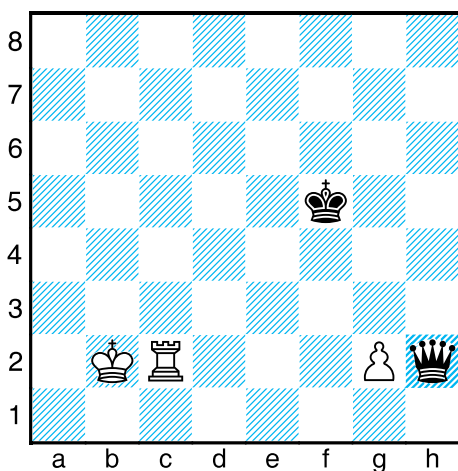


N139

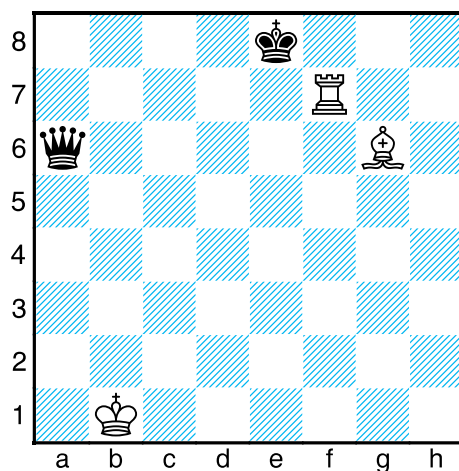


N138-N139. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომელიც მოიგებს ლაზიერს.

N140

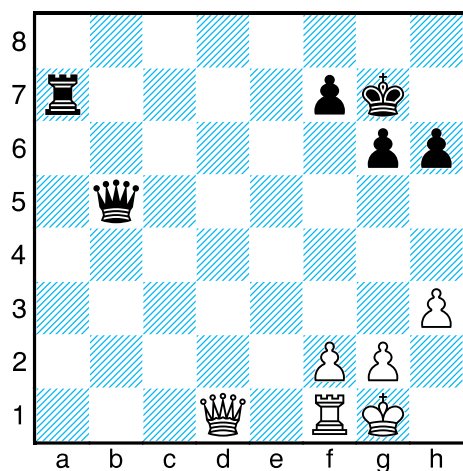


N141

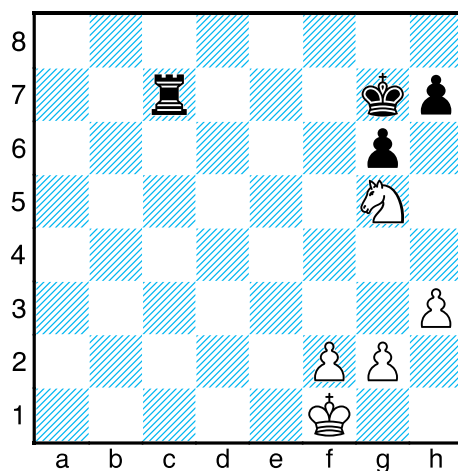


N140-N141. გახსნილი ქიშით მოიგეთ ლაზიერი. სვლა აჩვენეთ ისრით.

N142

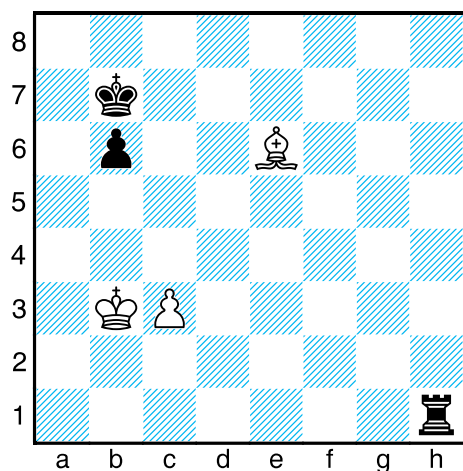


N143

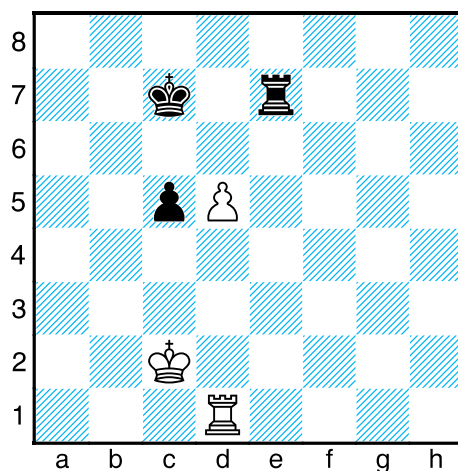


N142-N143. ისრით აჩვენეთ სვლა, რომლითაც თეთრები იგებენ ეტლს.

N144



N145



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

## 23 საჭადრაკო ნოტაცია

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(ბე), c(ცე), d(დე), e(ე), f(ეფ), g(ჟე), h(ჰაშ).**

ჰორიზონტალები დანომრილია ციფრებით:

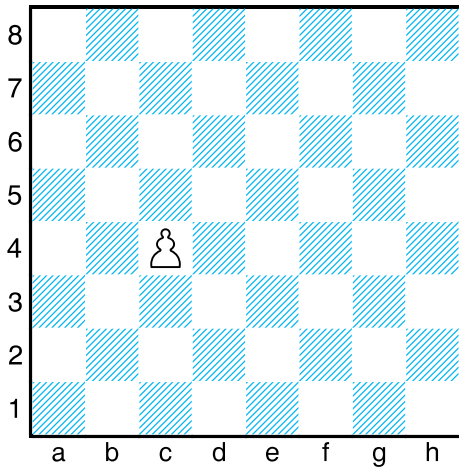
**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.**

N146

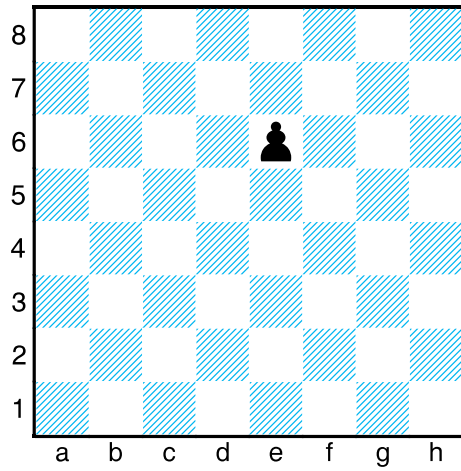
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

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

N147



N148

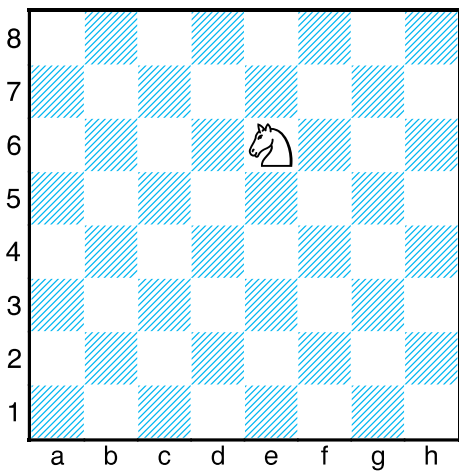


დაწერეთ, რომელ უჯრაზე დგას პაიკი.

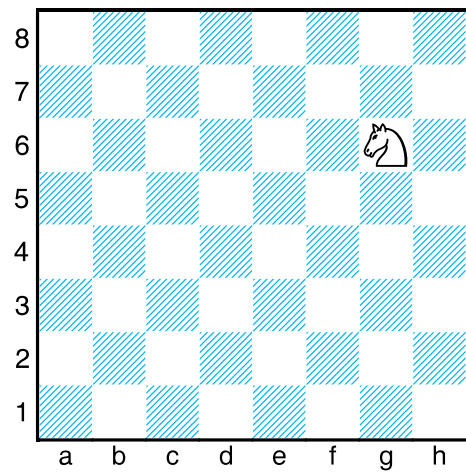
N147 \_\_\_\_\_

N148 \_\_\_\_\_

N149



N150



დაწერეთ, რომელ უჯრაზე დგას მხედარი.

N149 \_\_\_\_\_

N150 \_\_\_\_\_

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-ბი.

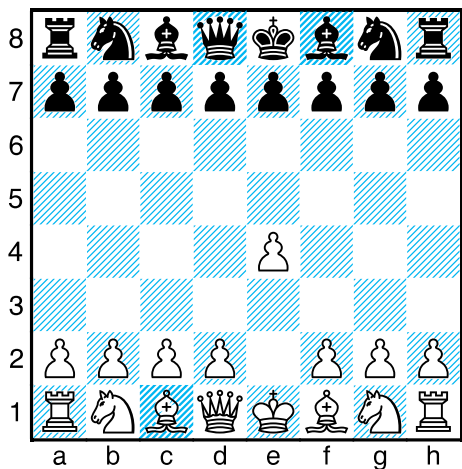
**მოკლე როქი – 0-0, გრძელი როქი – 0-0-0, ქიში – +, ორმაგი ქიში – ++, შამათი – #, ფიგურის აყვანა – X.**

პარტიის კომენტირებისას სუსტი სვლის შემდეგ იწერება – ?, ხოლო ძლიერი სვლის დროს – !

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

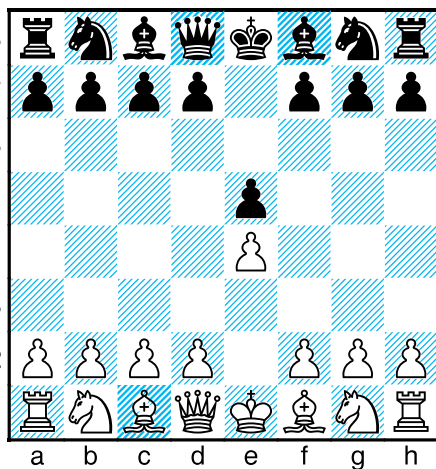
ვნახოთ, როგორ ჩაინერება საბავშვო შამათი. დიაგრამაზე წარმოდგენილია პოზიციები, როგორც თეთრების, ასევე შავების ყოველი სვლის შემდეგ.

N151



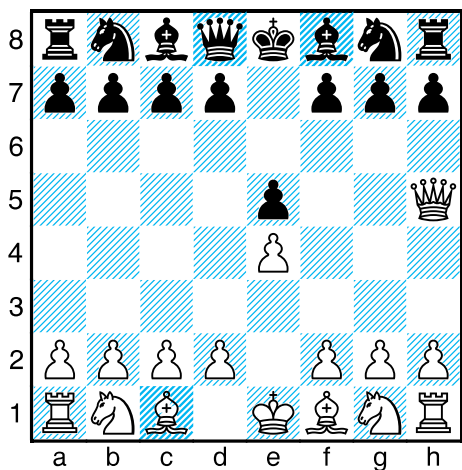
1.e4.

N152



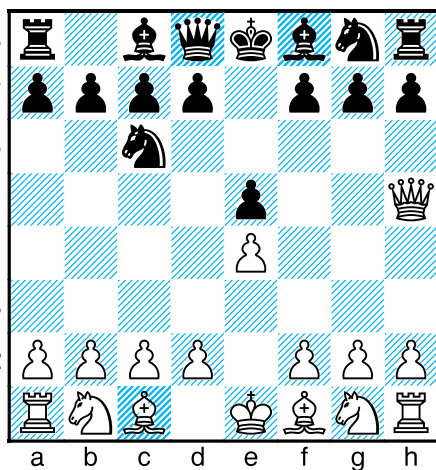
1.e4 e5.

N153



1.e4 e5 2.ლh5.

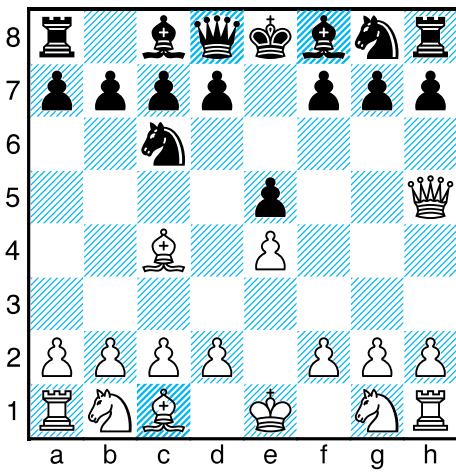
N154



1.e4 e5 2.ლh5 მც6.

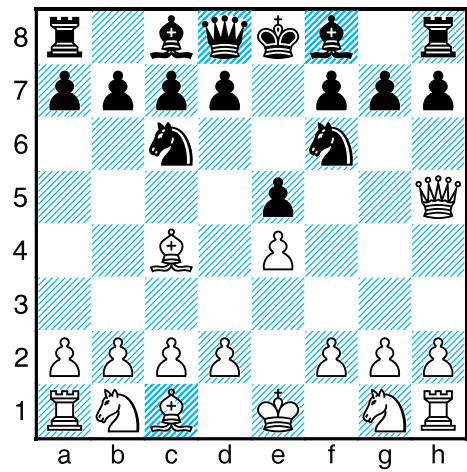


N155



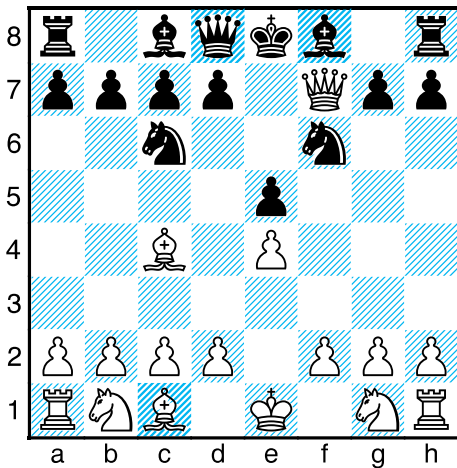
1.e4 e5 2. ლh5 მც6 3.კc4.

N156



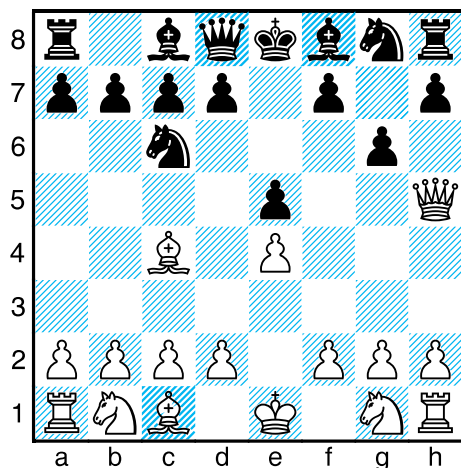
1.e4 e5 2.ლh5 მც6 3.კc4 მფ6.

N157



N157 1.e4 e5 2. ლh5 მც6 3 კc4 მფ6 4.ლf7X. საბავშვო შამათის ფინალური პოზიცია.

N158



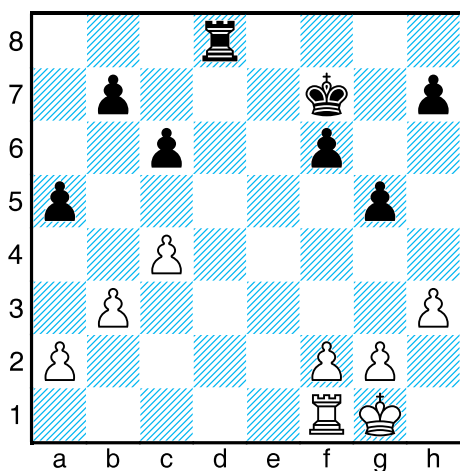
N158. მესამე სვლაზე შავებმა უხეში შეცდომა დაუშვეს. სწორი სვლა ნაჩვენებია დიაგრამაზე. ამ სვლის შემდეგ თეთრების ლაზიერმა პაიკისაგან თავი უნდა დაიცვას, შავები კი ფიგურების განვითარებაზე იზრუნებენ. რადგან ეს პარტია ხშირად გვხვდება მოსწავლეების თამაშის დროს, საჭიროა ასეთი შამათისგან თავის დაცვა.

## პოზიციის ჩანერის წესი

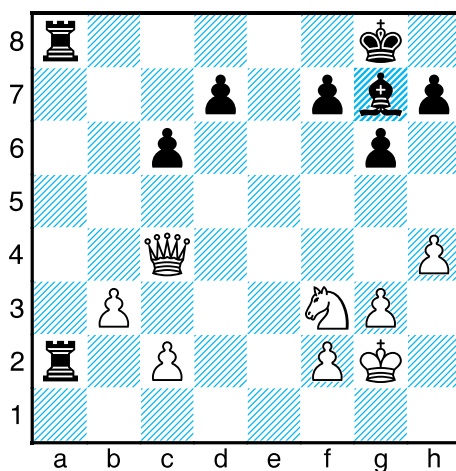
როგორ ჩავიწეროთ საჭადრაკო პარტიის ფრაგმენტი, პოზიცია, რომელიც შეიქმნა პარტიაში სვლათა გარკვეული რაოდენობის შემდეგ.

თავდაპირველად იწერება თეთრი ფიგურები შემდეგი თანმიმდევრობით: მეფე (მფ), ლაზიერი (ლ), ეტლი (ე), კუ (კ), მხედარი (მ) და პაიკები. შემდეგ ასეთივე თანმიმდევრობით – შავი ფიგურები. აღინიშნება მხოლოდ ის ფიგურები და პაიკები, რომლებიც დაფაზეა.

N159



N160



ჩანერე ნოტაციით დიაგრამაზე გამოსახული პოზიცია.

N159 თეთრები: \_\_\_\_\_

შავები: \_\_\_\_\_

N160 თეთრები: \_\_\_\_\_

შავები: \_\_\_\_\_

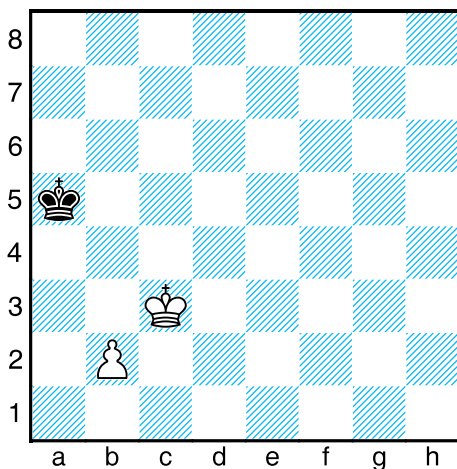
## 25 დაამატე ლაზიერი და გამოაცხადე შამათი

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

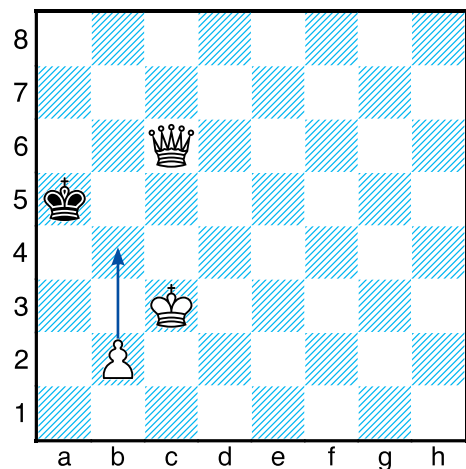
დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში თეთრებმა უნდა მოძებნონ ისეთი უჯრა, რომელზეც ლაზიერის დამატების შემდეგ ერთ სვლაში გამოაცხადებენ შამათს. არ შეიძლება ფიგურის ისეთ უჯრაზე დამატება, რომ შავების მეფე აღმოჩნდეს ქიშის ან შამათის მდგომარეობაში.

განვიხილოთ მაგალითი:

N161

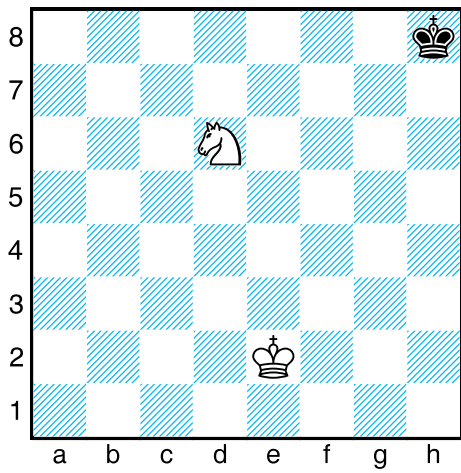


N162

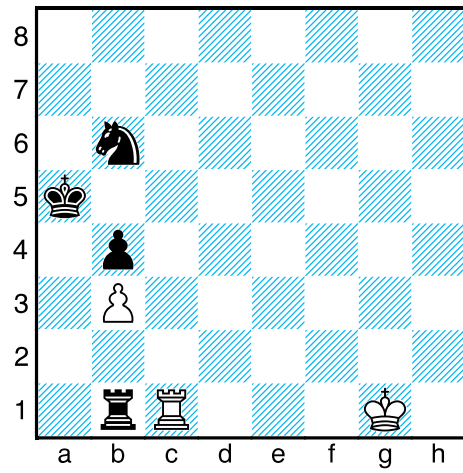


**N161.** შავების მეფეს ოთხი თავისუფალი უჯრა აქვს, ამიტომ **N162** დიაგრამაზე ნაჩვენებია, რომელ უჯრაზე ემატება ლაზიერი. ისრით ნაჩვენებია შამათი პაიკით.

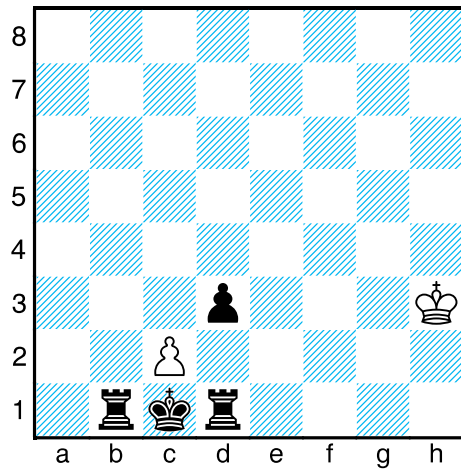
N163



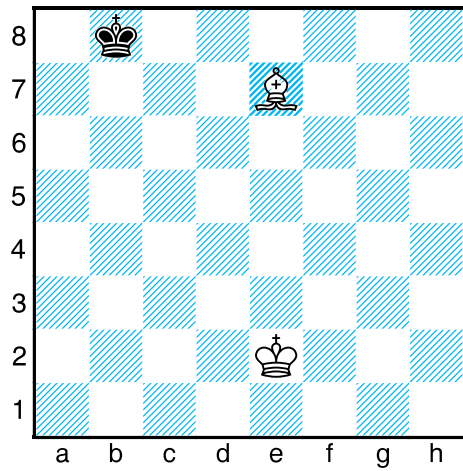
N164



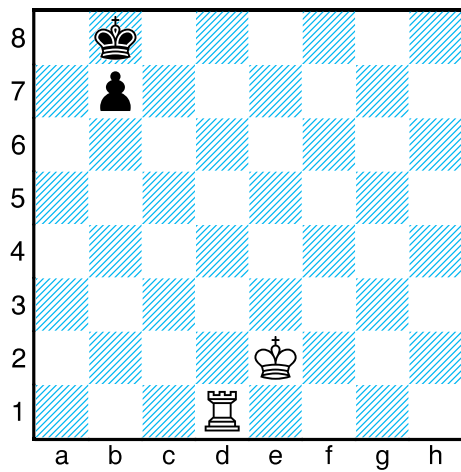
N165



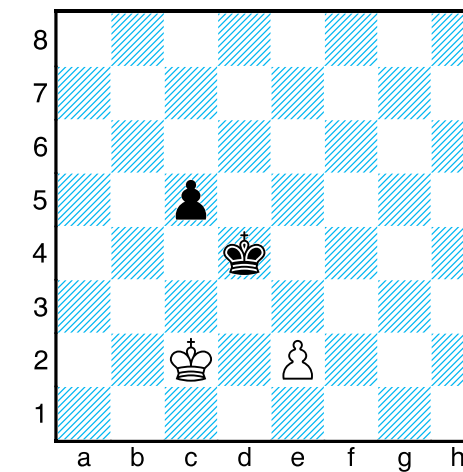
N166



N167



N168

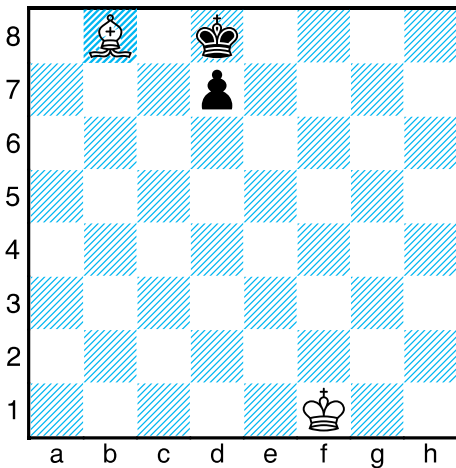


N163-N168. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე ლაზი-ერი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

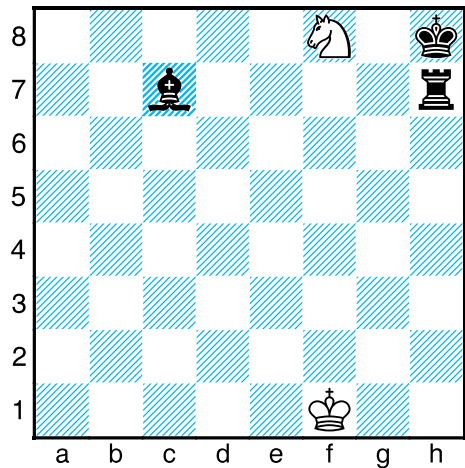
# 26 დაამატე ეტლი და გამოაცხადე შამათი

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.

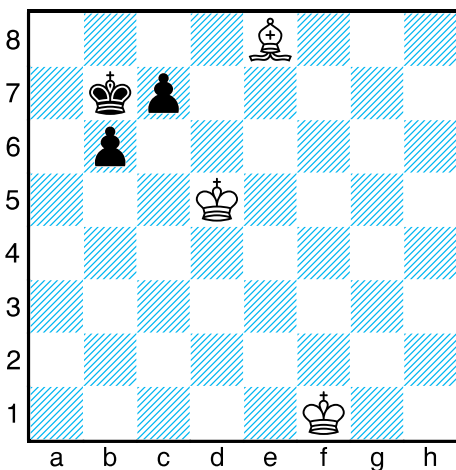
N169



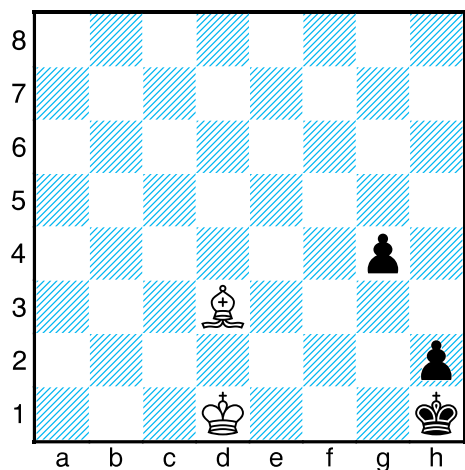
N170



N171

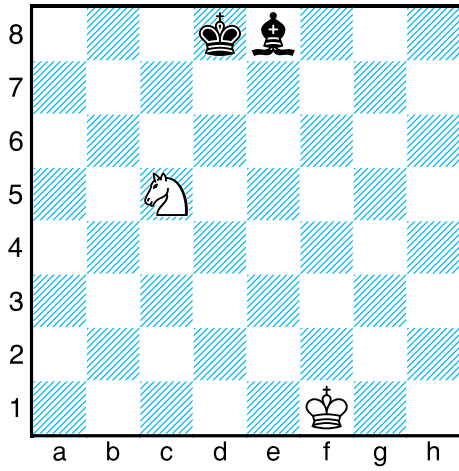


N172

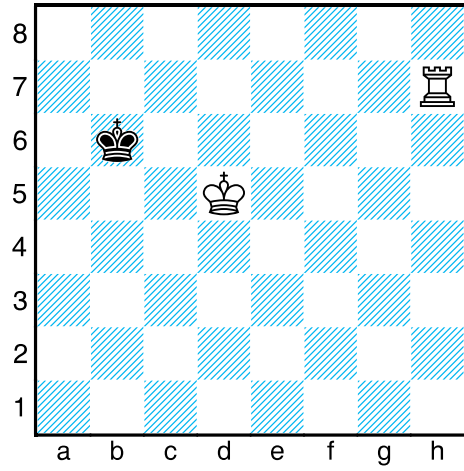


N169-N172. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე ეტლი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

N173

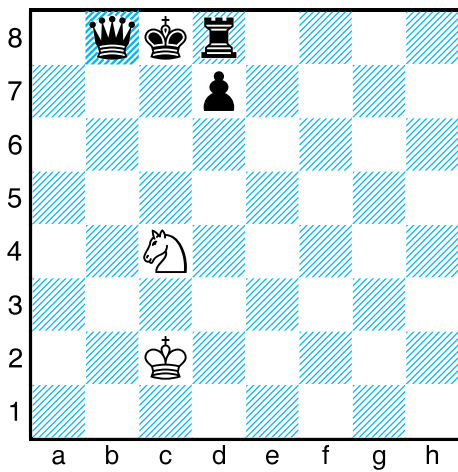


N174

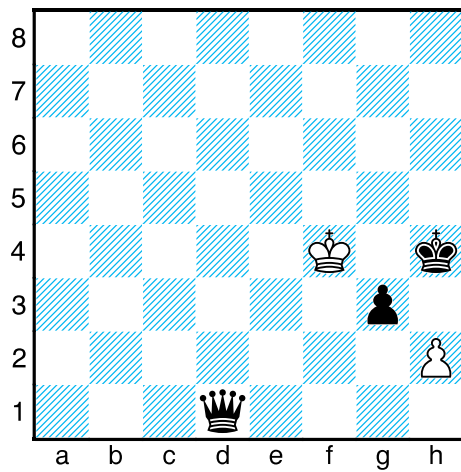


N173-N174. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე ეტლი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

N175



N176

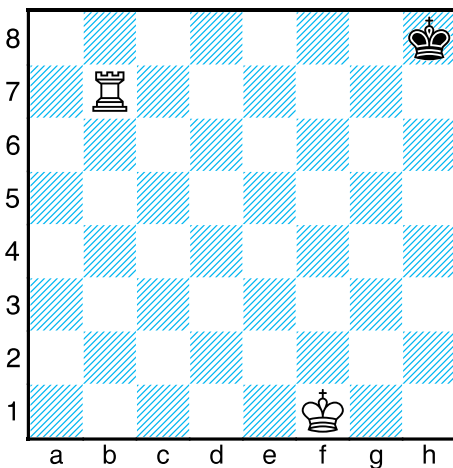


N175-N176. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე ეტლი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

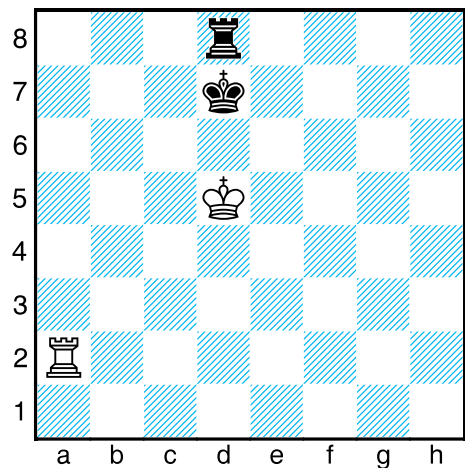
## 27 დაამატე მხედარი და გამოაცხადე შამათი

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

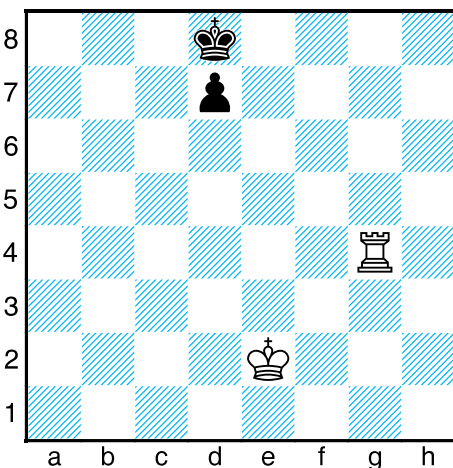
N177



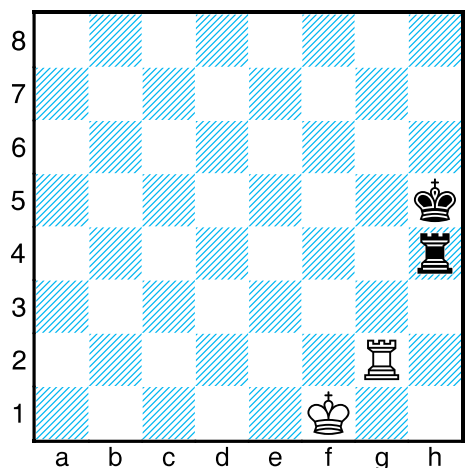
N178



N179

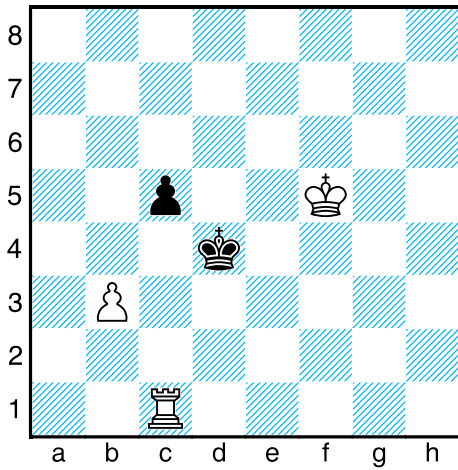


N180

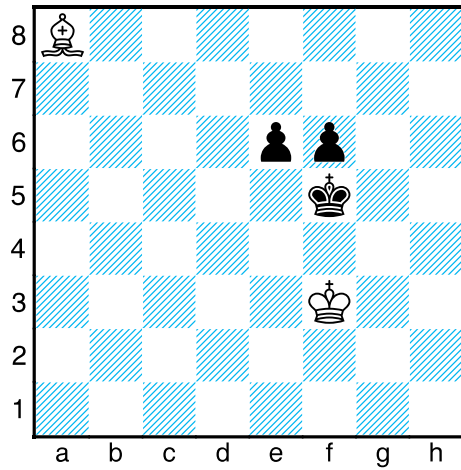


N177-180. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე მხედარი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

N181

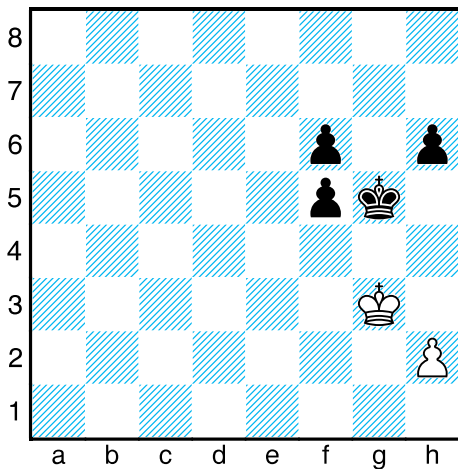


N182

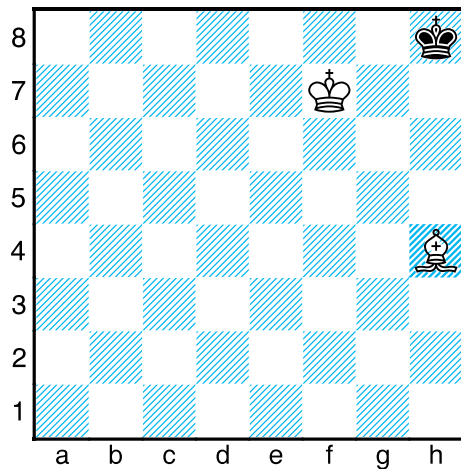


N181-182. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე მხედარი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

N183



N184



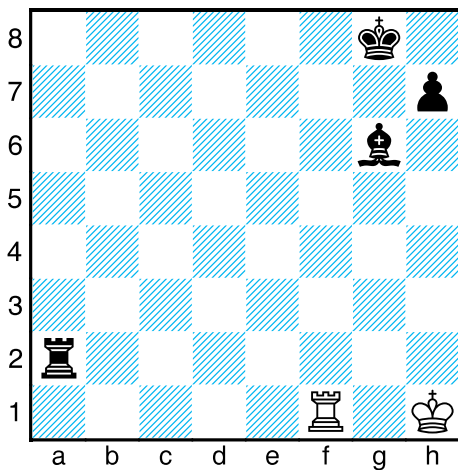
N183-184. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე მხედარი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.



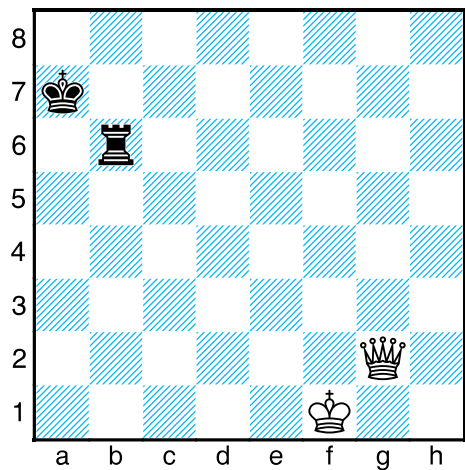
# 28 დაამატე კუ და გამოაცხადე შამათი

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.

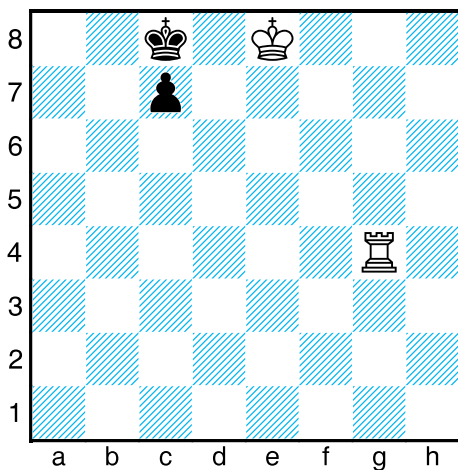
N185



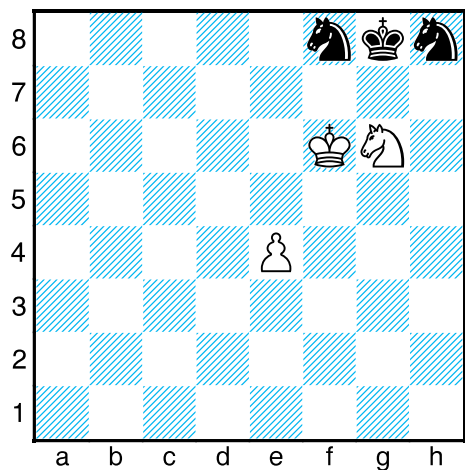
N186



N187

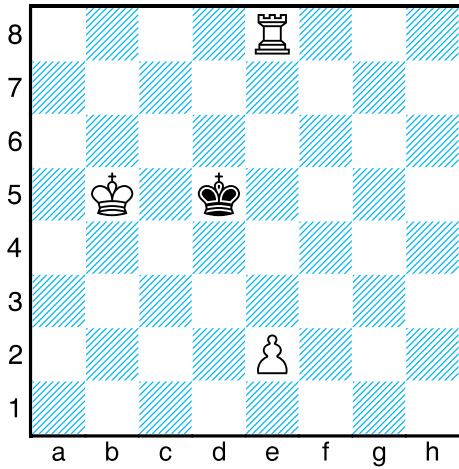


N188

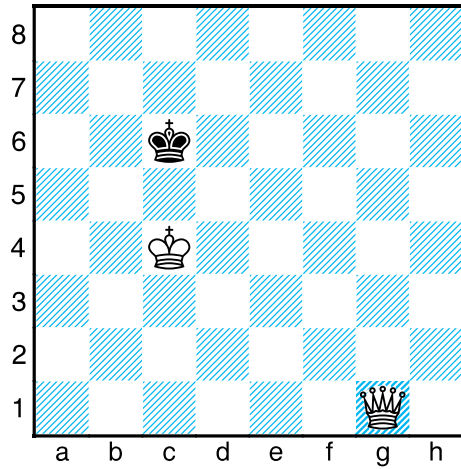


N185-188. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე კუ და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

N189

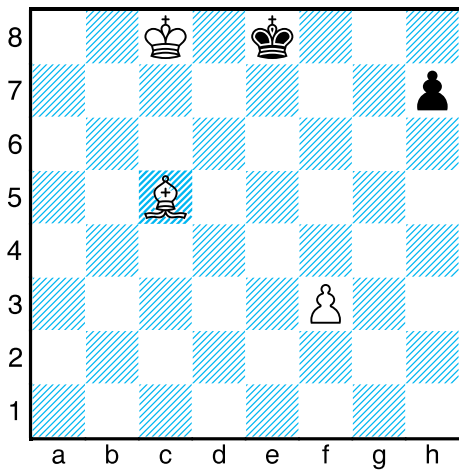


N190

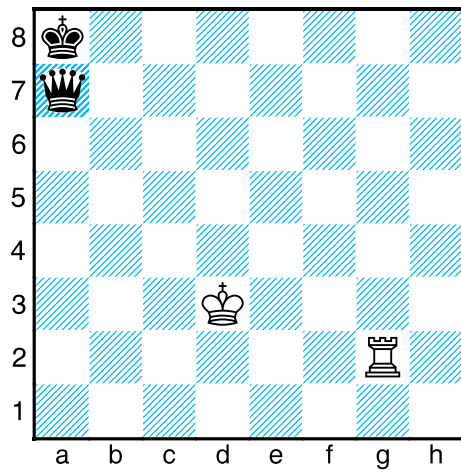


N189-190. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე კუ და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

N191



N192

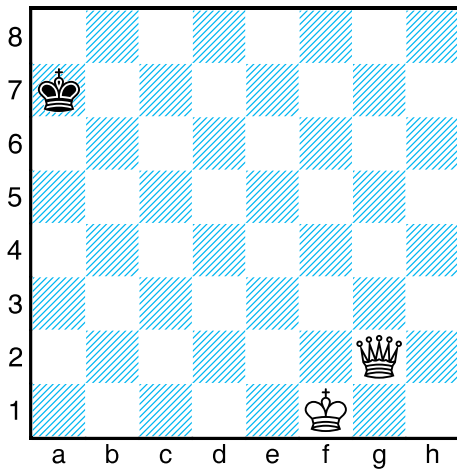


N191-192. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე კუ და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

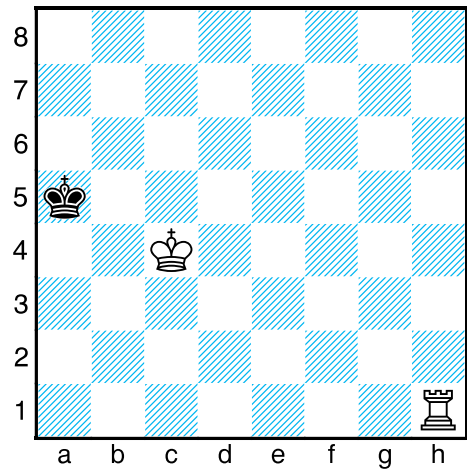
## 29 დაამატე პაიკი და გამოაცხადე შამათი

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.

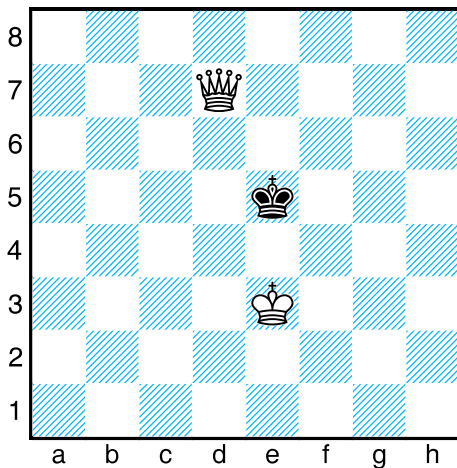
N193



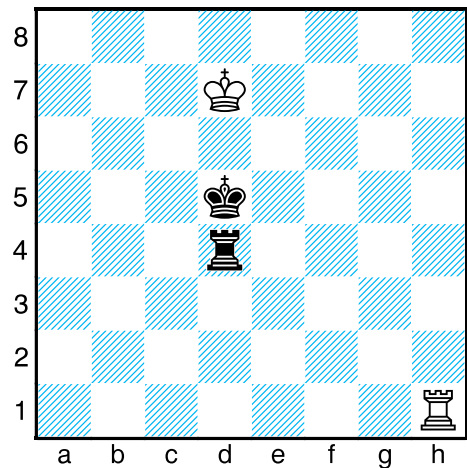
N194



N195

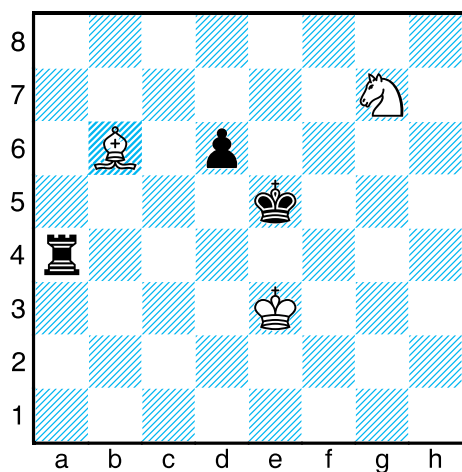


N196

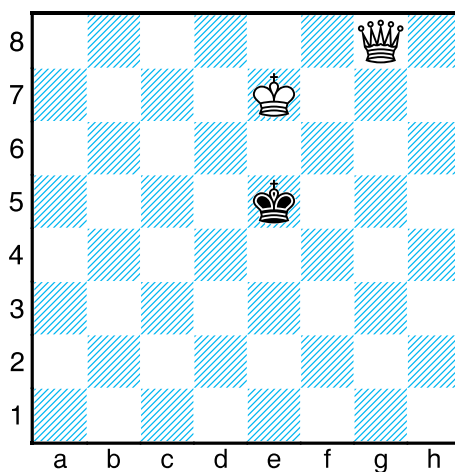


N195-196. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე პაიკი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

N197

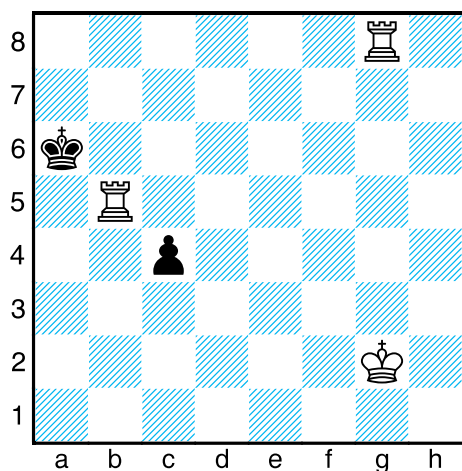


N198

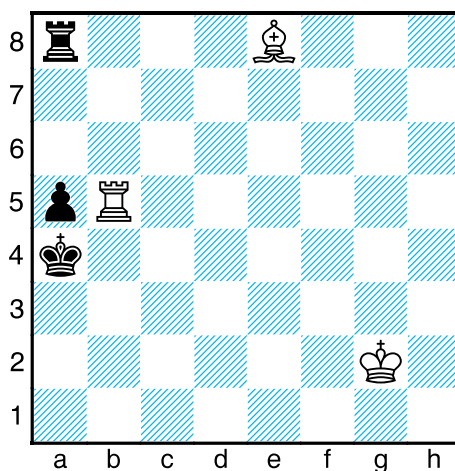


N197-198. შემოხაზე უჯრა, რომელზეც დაამატე პაიკი და ისრით აჩვენე სვლა, რომელიც აცხადებს შამათს.

N199



N200



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

# თავი მეოთხე

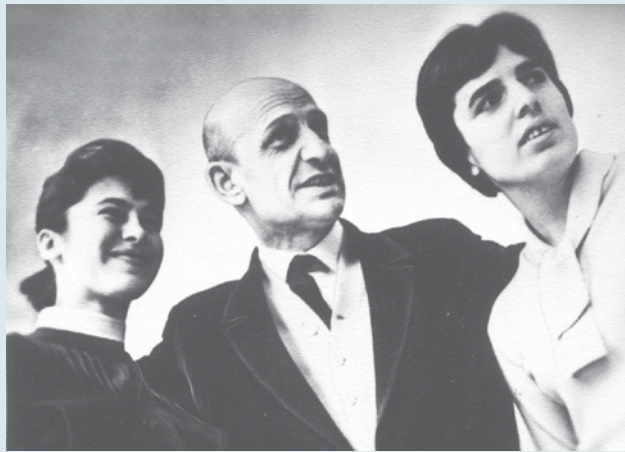
## ჭადრაკის ქართული ფენომენი



ნონა გაფრინდაშვილი – ქალთა შორის მსოფლიოს ხუთგზის ჩემპიონი. ამ ტიტულს ის 1962-1978 წლებში ფლობდა.



მაია ჩიბურდანიძე – ქალთა შორის მსოფლიოს ხუთგზის ჩემპიონი.  
ამ ტიტულს ის 1978-1991 წლებში ფლობდა.



გამოჩენილი პედაგოგი ვახტანგ ქარსელაძე და მისი ორი  
 აღზრდილი: ნონა გაფრინდაშვილი და ნანა ალექსანდრია



ოთხი ქართული მატჩი მსოფლიო ჩემპიონობისთვის

1. ნონა გაფრინდაშვილი – ნანა ალექსანდრია, 1975 წ.
2. ნონა გაფრინდაშვილი – მაია ჩიბურდანიძე, 1978 წ.
3. მაია ჩიბურდანიძე – ნანა ალექსანდრია, 1981წ.
4. მაია ჩიბურდანიძე – ნანა იოსელიანი, 1988 წ.

1980-1982 წწ. მსოფლიო საჭადრაკო ოლიმპიადის გამარჯვებული საბჭოთა კავშირის ნაკრების ოთხივე წევრი ქართველი იყო.

დამოუკიდებელი საქართველოს ქალთა ნაკრები ოთხჯერ გახდა მსოფლიო საჭადრაკო ოლიმპიადის ჩემპიონი (1992, 1994, 1996 და 2008 წწ.).



მაია ჩიბურდანიძე, ნანა ალექსანდრია, ნონა გაფრინდაშვილი, ნანა იოსელიანი



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, მეორეს – პედაგოგიური. 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.

