

დავით გურგენიძე

ჭადრაკი 2

მასწავლებლის წიგნი



დავით გურგენიძე

ჭადრაკი

მეორე კლასი

მასწავლებლის წიგნი



ჭადრაკი – 2 კლასი
მასწავლებლის წიგნი
დ. გურგენიძე

გრიფმინიჭებულია საქართველოს განათლებისა
და მეცნიერების სამინისტროს მიერ 2023 წელს

რედაქტორი – გიორგი ბალათუროვი
მხატვარი – ნეიკო ნეიძე
დამკაბადონებელი – ლია მოსეშვილი
ტექნიკური რედაქტორი – ამირან 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

გამოცემის წელი: 2023

© გამომცემლობა „საქართველოს მაცნე“
© დ. გურგენიძე

ISBN 978-9941-16-861-1

სარჩევი

ჭადრაკის პედაგოგიური სტატუსი.....	4
ზოგადი ინფორმაცია ჭადრაკის I-II კლასების მასწავლებლის წიგნისა და მოსწავლის რვეულის შესახებ.....	5
ჭადრაკის სტანდარტი.....	8
ეროვნული სასწავლო გეგმა	11
მოსწავლეთა შეფასების სისტემა.....	12
ჭადრაკის ზოგადი ისტორია	14
ჭადრაკის ქართული ფენომენი	15
ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია	17
პირველი თავის მატრიცა.....	20
გაკვეთილების სცენარი.....	22
მეორე და მესამე თავის მატრიცა	34
მეოთხე და მეხუთე თავის მატრიცა	75

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 დაეთმო 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 ეთმოება მაგალითებს, რომელიც ითვალისწინებს დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში რომელიმე თეთრი ფიგურის დამატება და დაფაზე მყოფ სხვა ფიგურებთან ერთად პირველივე სვლით შამათის გამოცხადებას. ერთი გაკვეთილი ეთმოება იმ პარტიის გაცნობას, რომელიც ეგრეთ წოდებული საბავშვო შამათის სახელით არის ცნობილი.

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

მეორე კლასის მოსწავლეთათვის მასწავლებლის წიგნი ლოგიკური გაგრძელებაა პირველ კლასში შესწავლილი მასალისა. მათი განვითარების დონიდან გამომდინარე, უკვე შესაძლებელია საჭადრაკო ნოტაციის შესწავლა, რაც მათ საშუალებას აძლევს მოსწავლის რვეულში მოცემული მაგალითების პასუხები თეთრებისა და შავების სვლებით ჩაწერონ. სამი გაკვეთილი განკუთვნილია ელემენტარული საშამათო ფინალებისთვის (ლაზიერი, ორი ეტლი ან ეტლი შავების მეფის წინააღმდეგ).

საჭადრაკო დაბოლოების შესწავლა იწყება მარტივი პოზიციებით, რომლებშიც ორივე მხარის მეფეების გარდა დაფაზე მხოლოდ ერთი პაიკია. აუცილებელია, წიგნში მოყვანილი პოზიციების დახმარებით დაბოლოებაში გამსვლელი პაიკის მნიშვნელობაზე ყურადღების გამახვილება. წიგნში მოცემულია პაიკთა დაბოლოების ის

კლასიკური თეორიული პოზიციები, რომელთა ნიუანსებიც ამ ასაკის მოსწავლეებს არ უნდა გაუჭირდეთ. ამ პოზიციების თეორიული ნაწილის ახსნის შემდეგ სასურველია მოსწავლეთა დაწყვილება იმ პრინციპით, რომ ერთი და იგივე პოზიცია ერთმანეთში ითამაშონ, ჯერ – თეთრებით ხოლო შემდეგ – შავებით.

სამი გაკვეთილი ეთმობა დაბოლოებას, რომელშიც ყველაზე ძლიერი ფიგურა ლაზიერი დაპირისპირებულია ყველაზე სუსტთან – პაიკთან.

მარტივი დაბოლოებების შესწავლის შემდეგ, საჭიროა გარკვეული დოზით შუათამაშის (მიტელშპილის) ისეთი ტაქტიკური მოტივების ახსნა, როგორებიცაა: მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე, დახშული შამათი, გახსნილი ქიში, ფიგურის დაბმა, პატი და ორმაგი მუქარა. თეორიული მასალისა და საჩვენებელი მაგალითების გარდა, მოსწავლის რვეულში წარმოდგენილია დამატებითი თემატური პოზიციები, რომლებიც, სასურველია, მოსწავლეებმა დამოუკიდებლად ამოხსნან.

გარკვეული თეორიული ცოდნის დაგროვების შემდეგ მიზანშეწონილია მინიატურული პარტიების განხილვა. სასწავლო პარტიების ჩვენებისას ყურადღება უნდა გამახვილდეს ფიგურების სწრაფ განვითარებაზე, ინიციატივის მნიშვნელობაზე, როქის დროულად გაკეთებაზე, იერიშის დროს ფიგურათა შეთანხმებულ მოქმედებაზე.

სასწავლო გეგმის მიხედვით წარმოდგენილია ლამაზი და ეფექტური დაბოლოების (ენდშპილის) რამდენიმე კლასიკური ნიმუში. ამ ეტაპზე მოსწავლეებისთვის შეირჩა პაიკთა დაბოლოებისა და ეტლის ბრძოლა გამსვლელი პაიკის წინააღმდეგ. ამ მაგალითებს შემეცნებითის გარდა მოზარდში ჭადრაკის სვლების სილამაზისა და გონებამახვილობის წარმოჩენის დანიშნულებაც აქვს.

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/არგუმენტირება;
- 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, ნაგება, 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 (მისაღმება).

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).

მეორე კლასიდან

თამაში სანყისი პოზიციიდან (გალრმავება) – დებიუტი

- ფიგურების სწორი განვითარება – ცენტრის დაკავება, ფიგურების აქტიურ პოზიციებზე განლაგება; როქის დროულად გაკეთება;

ტაქტიკური ხერხები – შუა თამაში (მიტელშპილი)

- გახსნილი მუქარა
- ორმაგი მუქარა
- დამცველის (განეიტრალება);
- დახშული შამათი
- ფიგურის გატყუება;
- ფიგურის შეტყუება;

თამაშის დაბოლოება – ენდშპილი

- პაიკების ენდშპილი.

მეორე კლასის ჭადრაკის სასწავლო გეგმა არის პირველ კლასში შესწავლილი მასალის გაგრძელება. გეგმა მოიცავს რამდენიმე თავს:

1. შამათები
2. გამსვლელი პაიკი
3. ტაქტიკური მოტივები
4. სასწავლო პარტიები
5. სასწავლო დაბოლოებანი
6. ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

1. შამათები

წარმოდგენილია სავარჯიშოები თემაზე შექმენი შამათის მუქარა და მოძებნე დაცვა, აგრეთვე, შამათი ორი ეტლით, ლაზიერითა და ერთი ეტლით.

2. გამსვლელი პაიკი

გამსვლელი პაიკის თემას პაიკთა დაბოლოებასა და ლაზიერთან დაპირისპირებაში ცხრა გაკვეთილი დაეთმო, დაწყებული გამსვლელი პაიკის კვადრატიდან და დამთავრებული ლაზიერის წინააღმდეგ ბრძოლით.

3. ტაქტიკური მოტივები

ამ თავში წარმოდგენილია შუა თამაშისთვის დამახასიათებელი ისეთი ტაქტიკური მოტივები, რომლებიც დაკავშირებულია მერვე ჰორიზონტალის სისუსტესთან, დახშული შამათის იდეასთან. მოსწავლეები გაეცნობიან პოზიციებს, რომლებშიც გადამწყვეტი მნიშვნელობა ენიჭება პატის, გახსნილი ქიშის, დაბმისა და ორმაგი მუქარის მოტივებს.

4. სასწავლო პარტიები

რამდენიმე გაკვეთილი დაეთმო მინიატურულ პარტიებს, რომელშიც კარგად ჩანს რამდენად მნიშვნელოვანია დებიუტში ფიგურათა ჰარმონიული განვითარება და მათი შეთანხმებული მოქმედება.

5. სასწავლო დაბოლოებანი

რამდენიმე კლასიკური პოზიციის საშუალებით მოსწავლეები ჭადრაკის მომხიბლავ და ჯადოსნურ სამყაროს გაეცნობიან.

6. ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

ამ რუბრიკაში მოსწავლეები გაეცნობიან ქართული ინტელიგენციის გამორჩეული წარმომადგენლების გამონათქვამებს ჭადრაკზე.

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. ერთსვლიანი შამათების გამოცხადების უნარი
4. სავარჯიშოების ამოხსნის უნარი
5. შამათის შექმნისა და მისგან დაცვის უნარი
6. პაიკთა ელემენტარული დაბოლოებების ცოდნა
7. ფიგურათა შორის კორდინაციის დამყარების უნარი
8. სადებიუტო ხაფანგების ცოდნა

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.

2. ძირითადი საჭადრაკო ტერმინების ცოდნა

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

3. ერთსვლიანი შამათების გამოცხადების უნარი

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

4. სავარჯიშოების ამოხსნის უნარი

- მოსწავლის რვეულში მოცემულ მაგალითებზე დამოუკიდებელი მუშაობა

5. შამათის შექმნისა და მისგან დაცვის უნარი

- როგორც თეთრების, ასევე შავების მხრიდან საუკეთესო სვლის შერჩევის უნარი
- მეტოქის მეფის პოზიციაში სუსტი ადგილის მოძებნის უნარი
- მეტოქის მეფის მუქარის გამოცნობა და მისგან დაცვის უნარი

6. პაიკთა ელემენტარული დაბოლოებების ცოდნა

- კვადრატის წესის ცოდნა
- ოპოზიციის მნიშვნელობა
- ცუგცვანგი, სვლის გადაცემის წესი
- გარღვევა პაიკთა დაბოლოებაში

7. ფიგურათა შორის კოორდინაციის დამყარების უნარი

შემდეგი სავარჯიშოების გადაწყვეტა:

- 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. შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა (I ნაწილი)
- N2. შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა (II ნაწილი)
- N3. შამათი ორი ეტლით
- N4. შამათი ლაზიერით
- N5. შამათი ეტლით
- N6. გამსვლელი პაიკის კვადრატი
- N7. პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება
- N8. სვლის გადაცემის წესი
- N9. პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი (I ნაწილი)
- N10. პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი (II ნაწილი)
- N11. გარღვევა პაიკების დაბოლოებაში
- N12. შორეული გამსვლელი პაიკი
- N13. ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (I ნაწილი)
- N14. ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (II ნაწილი)
- N15. ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (III ნაწილი)
- N16. მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე
- N17. დახშული შამათი
- N18. პატი
- N19. გახსნილი ქიშის მოტივები
- N20. დაბმის მოტივის გამოყენება
- N21. ორმაგი მუქარა – „ჩანგალი“
- N22. რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის წინ
- N23. საჭადრაკო პარტია
- N24. ხაფანგი დებიუტში (I ნაწილი)
- N25. ხაფანგი დებიუტში (II ნაწილი)
- N26. სასწავლო პარტია I
- N27. სასწავლო პარტია II
- N28. სასწავლო პარტია III
- N29. სასწავლო პარტია IV
- N30. პაიკთა დაბოლოება
- N31. პაიკი ეტლის წინააღმდეგ
- N32. ეტლი პაიკების წინააღმდეგ

ჭადრაკის გობადი ისტორია

მიჩნეულია, რომ ჭადრაკი თანამედროვე სახით ინდოეთში მეექვსე საუკუნეში გამოიგონეს. არსებობს ლეგენდა, რომლის თანახმადაც, ვინმე სინმა ეს თამაში გამოიგონა და ის მიაღწია რაჯას. რაჯა მოიხიბლა ამ გონებამახვილური თამაშით. მას გამომგონებლისთვის უკითხავს, რა საჩუქარი მოგართვაო. სინს ხორბალი უთხოვია უცნაური პირობით: ხორბალი ისე დათვალეთ, რომ ჭადრაკის დაფის ერთ უჯრაზე ერთი მარცვალი 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 მარცვალი 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 გამოჩენილი 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 გამოჩენილი 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 ხუთგზის 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 ბრძენთა თამაშია



ილია ჭავჭავაძე და ვასილ მარაბელი, 1873 წ.

„კარგი მოჭადრაკე რომ გახდეს ჩვენი დიდი ილიასავით დინჯი და აუღელვებელი უნდა იყოს“.

გალაკტიონ ტაბიძე



აკაკი წერეთელი და ივანე მაჩაბელი
მიხეილ ვაძბოლსკის რეპროდუქცია ფოტოსურათიდან

საჭადრაკოა ქვეყანა
დიდი და მრავალფერია
ავი და კარგი იმისი
ერთ კაბადონზე წერია

აკაკი წერეთელი



გალაკტიონ ტაბიძე
მიხეილ ვაძბოლსკის ნახატი

„ღიახ, აქაც არის ერთგვარი პოეზია, ნეტავ როგორ
ვისწავლო კარგი თამაში“.

გალაკტიონ ტაბიძე

პირველი თავის მატრისა

თემა: შამათები

საკითხი/ქვესაკითხი:

- შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა
- შამათი ორი ეტლით
- შამათი ლაზიერით
- შამათი ეტლით

სამიზნე ცნება: ლოგიკა, კანონზომიერება

საკვანძო შეკითხვა: რას ნიშნავს შამათის მუქარა? როგორ ხდება შამათის გამოცხადება ორი ეტლით?

კომპლექსური დავალება:

შესასწავლია ორი ეტლით მეტოქის მეფის დაშამათება; ლაზიერით მეტოქის მეფის კიდებზე მიყვანის მეთოდი; მეფისა და ეტლის შეთანხმებული მოქმედებით მეტოქის მეფის დაშამათება.

შენი დავალება:

ისწავლოთ ორი ეტლით მეტოქის მეფის დაშამათება; ისწავლოთ ლაზიერით მეტოქის მეფის კიდებზე მიყვანის მეთოდი; მეფისა და ეტლის შეთანხმებული მოქმედებით მეტოქის მეფის დაშამათება;

სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები. <u>მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს რომ:</u>	შეფასების კრიტერიუმი. <u>მოსწავლეს შეუძლია:</u>	ნაშრომში პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინე.
ლოგიკა, კანონზომიერება 1. ორი ეტლის ლოგიკური მოძრაობა მეტოქის მეფის დაფის კიდებზე გადაყვანის მიზნით	1. ეტლის პირველი სვლით მეტოქის მეფის შეზღუდვა და მისი თანმიმდევრული გადაყვანა დაფის კიდებზე	1. ხაზგასმა იმის თაობაზე, რომ ორი ეტლით შამათი ცხადდება საკუთარი მეფის დახმარების გარეშე

კომპლექსური დავალების განხორციელებისთვის საჭირო რესურსები:

რესურსი წიგნი

ელექტრონული რესურსი

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

კომპლექსური დავალების განხორციელების ეტაპები (აქტივობები, რესურსები, შეკითხვები)

ეტაპი I – კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა

მასწავლებელი მოსწავლეებს ესაუბრება შესასწავლს საკითხებზე და დაუსვამს კითხვებს:

დისკუსიის შემდეგ, მასწავლებელი მისცემს დავალებას.

კრიტერიუმი 1,2,3: რას ნიშნავს შამათის მუქარა? რა განსხვავებაა ლაზიერით ან ეტლით მეტოქის ან მეფის დაშამათების დროს.

საკითხი/ქვესაკითხი:

- შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა
- შამათი ორი ეტლით
- შამათი ლაზიერით
- შამათი ეტლით

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 შეთანხმებულად მოქმედებენ ეტლი და მეფე მეტოქის მეფის დაშამათების დროს?
- როგორ შევექმნათ შამათის მუქარა?
- როგორ დავიცვათ მეფე შამათის მუქარისგან?
- როგორ ხდება ლაზიერით მეტოქის მეფის დაფის კიდეზე გადაყვანა?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 1-35

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

აღწერეთ, როგორ მიმდინარეობს/წარიმართა 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?

გაკვეთილების სცენარი

1 შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა (პირველი ნაწილი)

მიზანი

– იმ ხერხების ათვისება, რომელთა მეშვეობითაც შესაძლებელია შამათის მუქარის შექმნა და მეორე მხრიდან მისგან დაცვა

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

მასწავლებლის წიგნის მოყვანილ თემატურ პოზიციებში საჭიროა თეთრების მხრიდან შამათის მუქარის შექმნა და შესაბამისად, შავების მხრიდან მისგან დაცვა. პოზიციას მასწავლებელი ალაგებს სადემონსტრაციო დაფაზე, მოსწავლეები – თავიანთ დაფებზე. მოსწავლეებს მოსაფიქრებლად ეძლევა რამდენიმე წუთი თეთრების სვლის მოსანახად და შემდეგ უკვე დაცვითი სვლის მოსაფიქრებლად.

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

თეორიული ნაწილი

საშამათო ფინალების შესწავლის შემდეგ, მნიშვნელოვანია, თამაშის პროცესში შამათის მუქარის შექმნა. ერთ-ერთი მხარე აკეთებს სვლას და ისევ მისი რიგი რომ იყოს, მეორე სვლით გამოაცხადებდა შამათს.

განხილულ პოზიციებში თეთრები თავისი სვლით ქმნიან შამათის მუქარას. შავების ამოცანაა, გამოიცნონ ეს მუქარა და მოძებნონ შამათისგან დაცვის საშუალება.

ბავშვებთან მრავალწლიანმა მუშაობამ აჩვენა, რომ შამათის მუქარის შექმნა მათთვის გაცილებით მარტივია, ვიდრე მუქარისგან დაცვა.

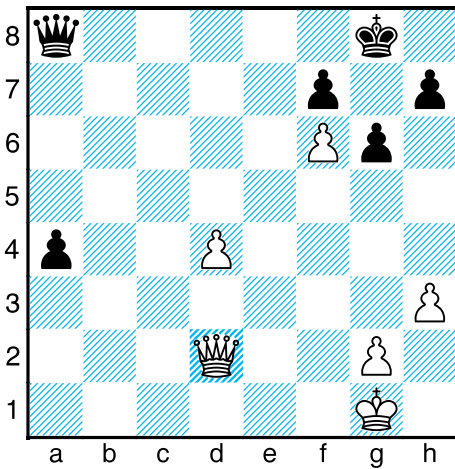


ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია

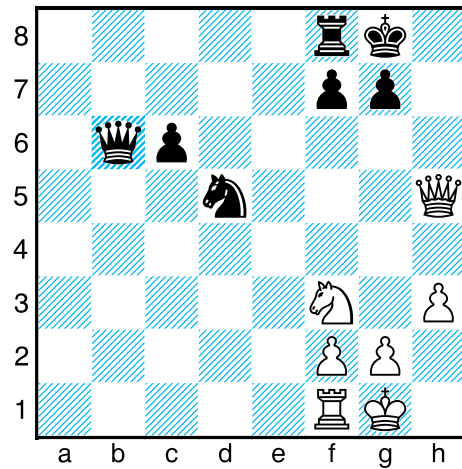
„ჭადრაკმა ადამიანის სულიერ ცხოვრებაში ისეთივე ადგილი უნდა დაიკავოს, როგორც უკავია მუსიკასა და ხელოვნებას. ეს თამაში ზნეობრივად ამაღლებს ადამიანს“.

ნიკოლოზ კანდელაკი, მოქანდაკე, საქართველოს სახალხო მხატვარი

N1



N2

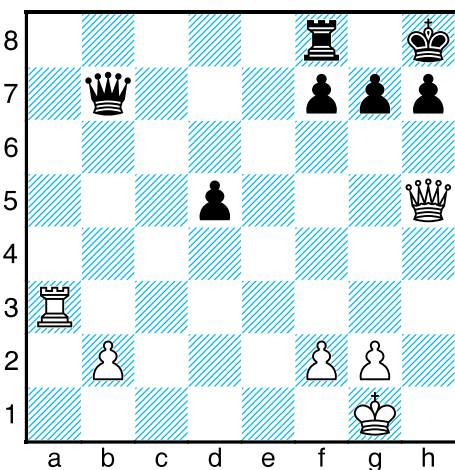


N1-N2. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

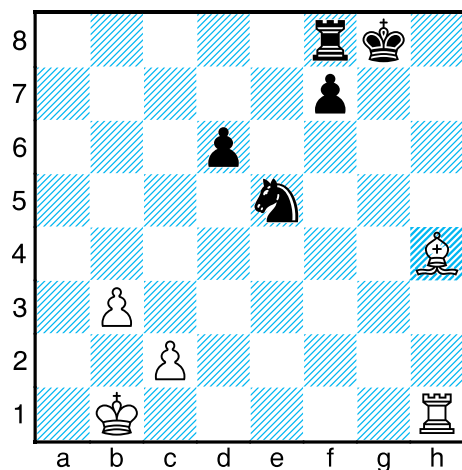
პასუხები: **N1.** პოზიციის ამოხსნის წინ, სასურველია მოსწავლეებს შემდეგი სახის შეკითხვა დაუფსვათ: მათი ნება რომ იყოს, რომელ უჯრაზე ისურვებდნენ თეთრების ლაზიერის დგომას? როდესაც ისინი მიაგნებენ **g7** უჯრას, შემდეგ უკვე ადვილად მოძებნიან თეთრების სვლას **1.ლh6**. შამათისგან დაცვა შესაძლებელია **g7** უჯრის დაცვით **1...ლf8** სვლით.

N2. თეთრების ლაზიერს შეტევაში ეხმარება მხედარი **მg5** და ქმნის ამ ორი ფიგურისთვის დამახასიათებელ შამათის მუქარას **2.ლh7#**. შავები უნდა მიხვდნენ თეთრების ჩანაფიქრს, დაიცვან **h7** უჯრა და ითამაშონ **1...მf6**.

N3



N4

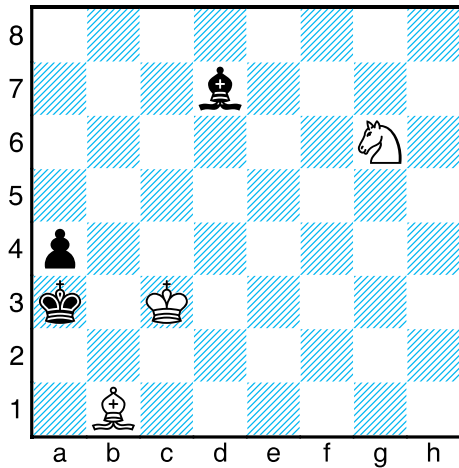


N3-N4. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

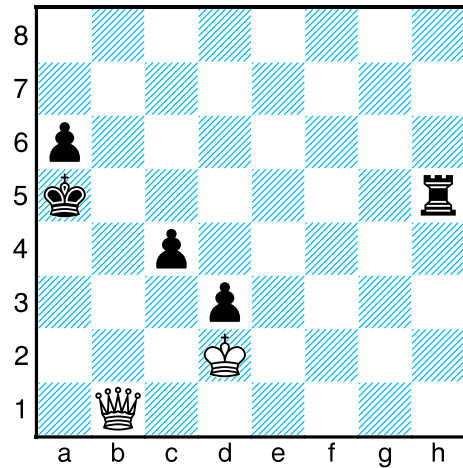
პასუხები: **N3.** **1.ეh3** და ეტლი ცდილობს ლაზიერს დაეხმაროს შამათის გამოცხადებაში **2.ლXh7#**. შავები თავს პაიკის წინ განევით იცავენ **1....h6**.

N4. **1.ქf6** და ეტლი ემზადება შამათის გამოსაცხადებლად **2.ეh8#**. მუქარისგან დაცვაა **1...მg6**.

N5



N6

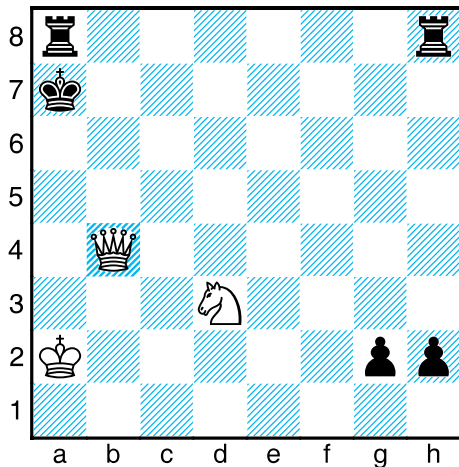


N5-N6. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

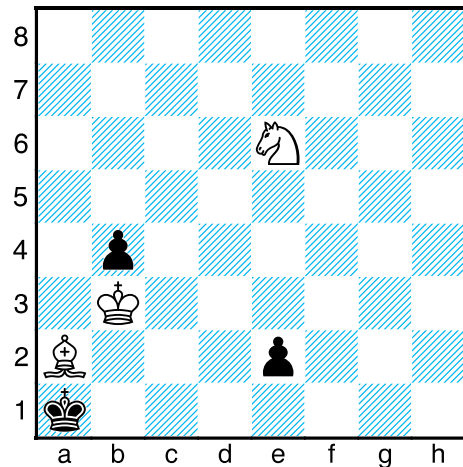
პასუხები: N5. 1.მე5მუქარაა 2.მც4#. შამათის მუქარას იგერიებს 1...ეხ5.

N6. შამათის გამოსაცხადებლად თეთრების ლაზიერს მეფე უნდა დაეხმაროს:1.მფც3. მუქარაა 2.ლბ4#. შამათის დაცვა შესაძლებელია 1...ეხ5-ით.

N7



N8



N7-N8. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

პასუხები: N7 1.მც5 და შეიქმნა მუქარა 2.ლბ7#. ეტლით b7 უჯრის დაცვა შავების ორი სვლით არის შესაძლებელი. 1...ეაბ8 შამათს კი იცავს, მაგრამ მეფეს b8 უჯრას ართმევს და თეთრები შამათს სხვა უჯრიდან აცხადებენ 2.ლა5#. მეფის გადარჩენა კი შესაძლებელია 1...ეი7 სვლით.

N8 1.მდ4 და მუქარაა 2.მც2#. შამათს იცავს პაიკის მხედარში გაცოცხლება 1.ე1!.

2 შექმენი შამათის მუქარა და იპოვე დაცვა (მეორე ნაწილი)

მიზანი

– იმ ხერხების ათვისება, რომელთა მეშვეობითაც შესაძლებელია შამათის მუქარის შექმნა და მეორე მხრიდან მისგან დაცვა

მოსწავლეთა აქტივობა

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

შეფასების ფორმა

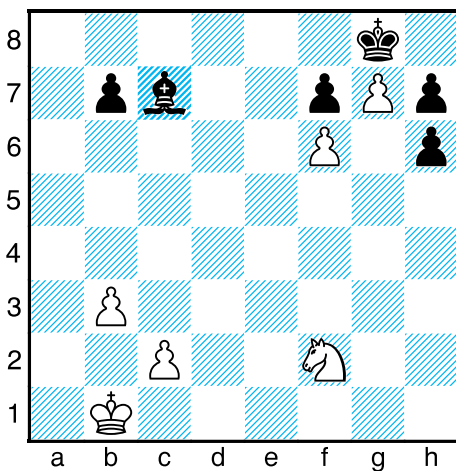
- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემული ტესტების პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

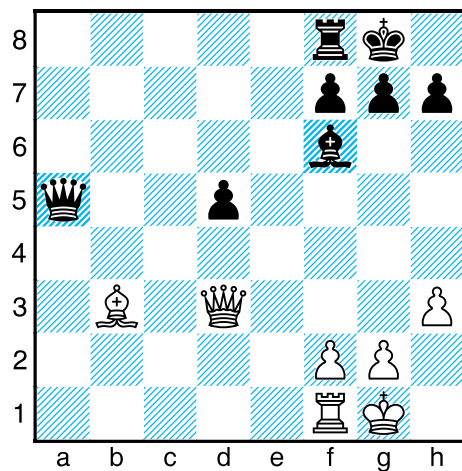
მასწავლებლის წიგნის მოყვანილ თემატურ პოზიციებში საჭიროა თეთრების მხრიდან შამათის მუქარის შექმნა და შესაბამისად, შავების მხრიდან მისგან დაცვა. პოზიციას მასწავლებელი ალაგებს სადემონსტრაციო დაფაზე, მოსწავლეები – თავიანთ დაფებზე. მოსწავლეებს მოსაფიქრებლად ეძლევათ რამდენიმე წუთი თეთრების სვლის მოსანახად და შემდეგ უკვე – დაცვითი სვლის მოსაფიქრებლად.

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

N9



N10

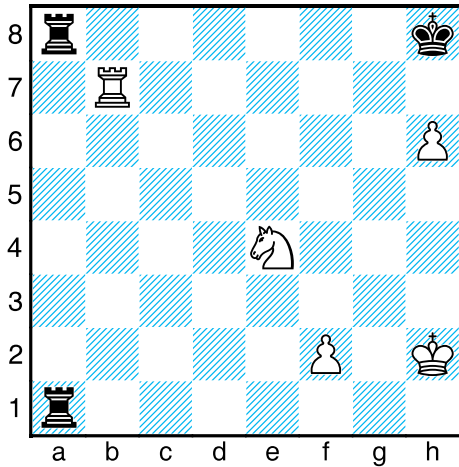


N9-N10. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

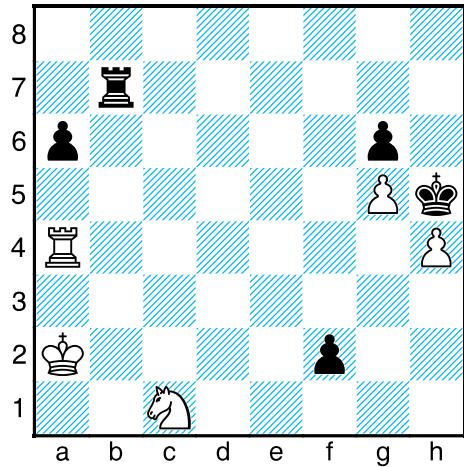
პასუხები: N9. 1.gg4 და მუქარაა 2.მXh6#. ამ მუქარას იცავს1...კf4.

N10. 1.კc2 და მუქარაა 2.ლXh7#. შავების დაცვითი სვლაა 1... g6.

N11



N12

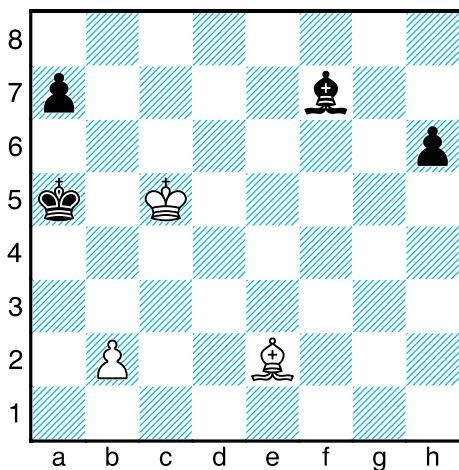


N11-N12. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

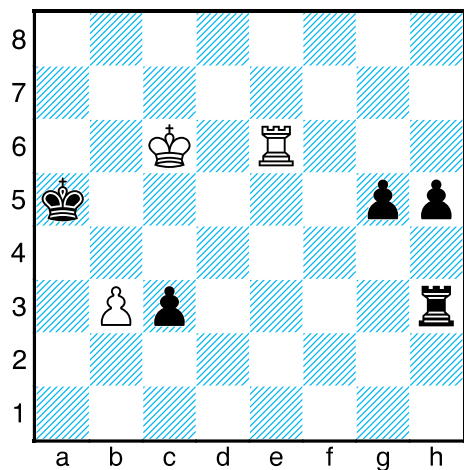
პასუხები: **N11.** 1.მf6 და შამათის მუქარაა 2.ეh7#. შავების რომელი ეტლი დაცავს h7 უჯრას? თუ 1...ე8a7, მაშინ 2.ეხ8#, ამიტომ 1...ე1a7!. როდესაც ორი ეტლი ერთ ვერტიკალზე დგას, მაშინ სვლის ჩანერის დროს აღინიშნება ჰორიზონტალის რიგიც.

N12. 1.მე2 და მუქარაა 2.მე3#. შავებს დაცვა მხოლოდ პაიკის მხედარად გაცოცხლებით შეუძლიათ: 1... f1მ!

N13



N14



N13-N14. ისრით აჩვენე ჯერ თეთრების სვლა, რომელიც შამათის მუქარას ქმნის და შემდეგ – შავებისა, რომელიც მუქარას იცავს.

პასუხები: **N13.** ამ პოზიციაში შამათის გამოცხადება თეთრების პაიკის სვლით შეიძლება, თუმცა წინასწარ a4 უჯრის დაცვაა საჭირო: 1.კb5. თეთრების პაიკის შეკავება მისი ბლოკირებით არის შესაძლებელი: 1....კb3!

N14. შავების მეფის დაფის კუთხეში ყოფნას თეთრები 1. ეე4 სვლით აპირებენ. იქმნება შამათის მუქარა 2.ეა4#. მეფის დახმარება შავების ეტლს დაფის მეორე კუთხიდან შეუძლია: 1...ეh4.

3 შამათი ორი ეტლით

მიზანი

- ორი ეტლით საშამათო პოზიციების ცოდნა;
- მეტოქის მეფის დაფის კუთხეში განდევნის მეთოდის შესწავლა.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- მოსწავლეთა შორის პოზიციის გათამაშება თემატური ფიგურებით;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

თავდაპირველად საჭიროა მოსწავლეებს გავაცნოთ ორი ეტლით საშამათო ფინალები, შემდეგ ვასწავლოთ მეტოქის მეფის კუთხეში განდევნის მეთოდი.

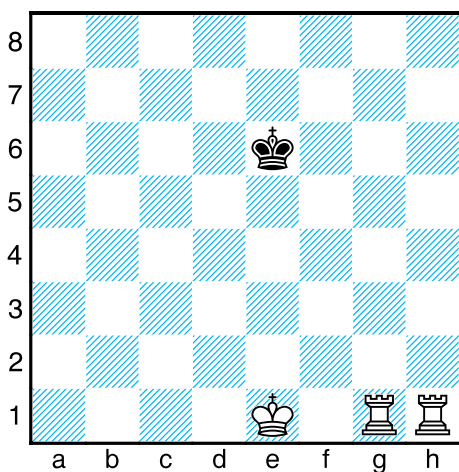
საჭიროების შემთხვევაში გავიმეოროთ სასწავლო პოზიცია და კითხვების საშუალებით პროცესში ჩავრთოთ მოსწავლეები.

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

თეორიული ნაწილი

ორი ეტლით მეტოქის მეფის დაშამათება დაფის კიდებუა შესაძლებელი, საკუთარი მეფის დახმარების გარეშე. მეტოქის მეფის დაფის კიდებუე მიყვანისთვის საჭიროა გადავწყვიტოთ დაფის რომელ კიდებუე გვინდა მისი მიყვანა. ერთი ეტლით ვიკავებთ მეტოქის მეფის წინა ჰორიზონტალს, შემდეგ კი ორივე ეტლი მონაცვლეობით განდევნის მეფეს დაფის კუთხისკენ.

N15



მეფის მერვე ჰორიზონტალზე მიყვანა ორი ეტლის თანმიმდევრული მოქმედებით ხდება. რადგან შავების მეფე მე-6 ჰორიზონტალზე დგას, ამიტომ ჯერ ეტლით წინა ჰორიზონტალი უნდა დავიკავოთ.

1. ♖h5 ♜f6 2. ♜a5 ♜e6

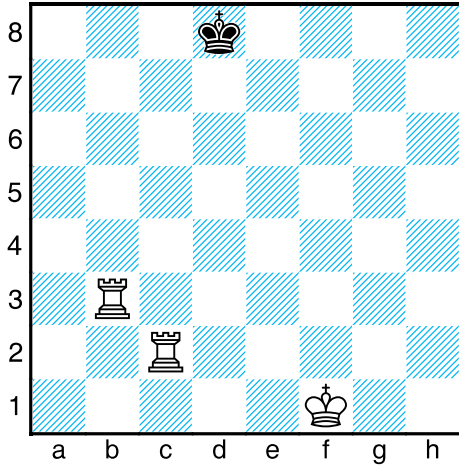
ახლა შესაძლებელია მე-6 ჰორიზონტალის დაკავებაც.

3. ♜g6+ ♜f7 4. ♜b6 ♜e7 ეტლი ცდილობს მეტოქის მეფეს შორიდან შეუტოს.

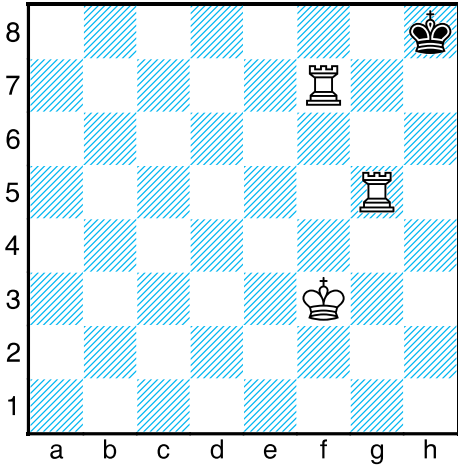
5. ♖a7+ ♕d8 6. ♖b8#

შამათი. ერთი ეტლი მერვე ჰორიზონტალზე უტევს მეტოქის მეფეს, ხოლო მეორე ეტლი კი მას მეშვიდე ჰორიზონტალზე გადაადგილების საშუალებას არ აძლევს.

N16



N17



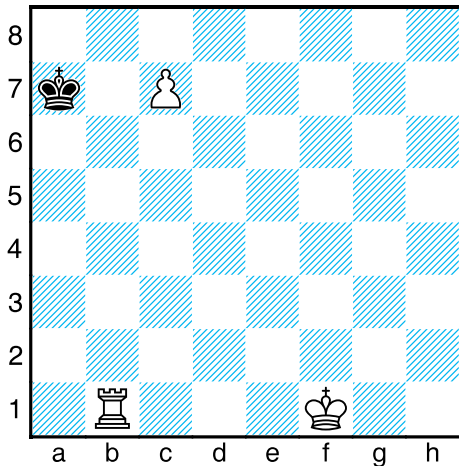
სვლა თეთრებისაა. შამათი ორ სვლაში.

პასუხები: **N16** ერთი ეტლით უნდა დავიკავოთ მეშვიდე ჰორიზონტალი 1.ეხ7 და შავების იძულებითი სვლის 1...მფე8 შემდეგ, მეორე ეტლით მერვე ჰორიზონტალიდან გამოვაცხადოთ შამათი 2.ეხ8#.

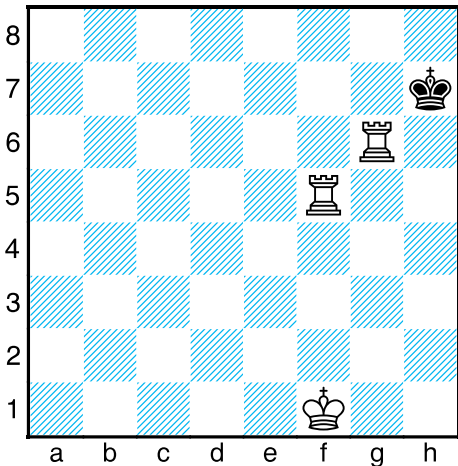
N17 შავების მეფე დაფის კუთხეშია. იბადება კითხვა, საიდან უფრო მოხერხებულა შამათის გამოცხადება: მერვე ჰორიზონტალიდან თუ „h“ ვერტიკალიდან? შევამოწმოთ ჯერ პირველი ვარიანტი. 1ეა5 მფე8 და მიზანს ვერ აღწევს 2.ეა8, რადგან თეთრების მეორე f7 ეტლს მეფე აიყვანს.

ორ სვლაში შამათი ცხადდება 1.ეფ4-ის შემდეგ. 1...მფh7 ეხ4#.

N18



N19



სვლა თეთრებისაა. შამათი ორ სვლაში.

პასუხები: **N18**. პაიკს თუ ლაზიერად გავაცოცხლებთ, მაშინ პატია. ამიტომ 1.ც8ე! და შავების მეფეს a6 უჯრა აქვს თავისუფალი. 1...მფა6 2.ეა8#.

N19 1.ეფგ5! მფh8 2.ეხ6#.

4 შამათი ლაზიერით

მიზანი

- მეფის დახმარებით ლაზიერით საშამათო ფინალების ცოდნა;
- მეტოქის მეფის დაფის კუთხეში განდევნის მეთოდი;
- მეტოქის მეფის პატის მდგომარეობის გათვალისწინება.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- სასწავლო პრობციების გარჩევაში აქტიური მონაწილეობა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პრობციებში სწორი პასუხების მოძიება.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პრობციებში პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

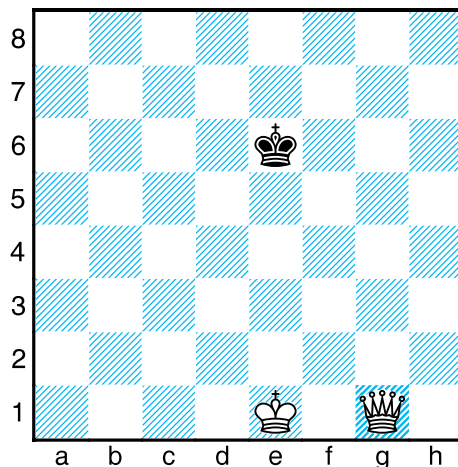
თავდაპირველად საჭიროა მოსწავლეებს გავაცნოთ ლაზიერით საშამათო ფინალები, შემდეგ ვასწავლოთ მეტოქის მეფის კუთხეში განდევნის მეთოდი, რომლის დროსაც სასურველია მოსწავლეთა ჩართვა.

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

თეორიული ნაწილი

ლაზიერით შამათის გამოცხადება შესაძლებელია დაფის კიდეზე. ლაზიერი დამოუკიდებლად ახერხებს მეტოქის მეფის შევიწროებას. შემდეგ თამაშში ერთვება თეთრების მეფე, რომელიც გადაადგილდება მეტოქის მეფის მიმართულებით. ლაზიერი შამათს კი საკუთარი მეფის დახმარებით აცხადებს.

N20



ლაზიერს მეფის დაშამათება შეუძლია დაფის პირველ და მერვე ჰორიზონტალზე ან „a“ და „h“ ვერტიკალზე. მეფე მეექვსე ჰორიზონტალზეა. მეფის დასაშამათებლად მერვე ჰორიზონტალია უფრო მოხერხებული, ამიტომ ლაზიერით მეხუთე ჰორიზონტალი უნდა დავიკავოთ.

1. ♖c5 ♜f6 2. ♚d5 ♜g6 3. ♚e5 ♜f7

ლაზიერი თანმიმდევრულად ავიწროებს მეტოქის მეფეს.

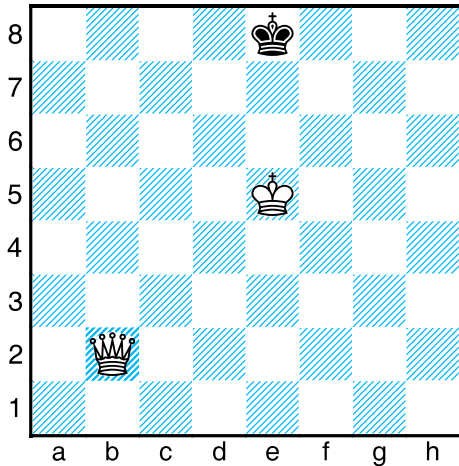
4. ♚d6 ♜g7 5. ♚e6 ♜h7 6. ♚f6 ♜g8 7. ♚e7 ♜h8

გეგმის პირველი ნაწილი შესრულდა, მეტოქის მეფე დაფის კიდებზეა, ახლა საჭიროა თეთრების მეფე მიეხმაროს თავის ლაზიერს. დამწყები მოჭადრაკეები აქ ხშირად შეცდომით თამაშობენ 8.♚f7-ს და პატის გამო თამაში ყაიმით მთავრდება.

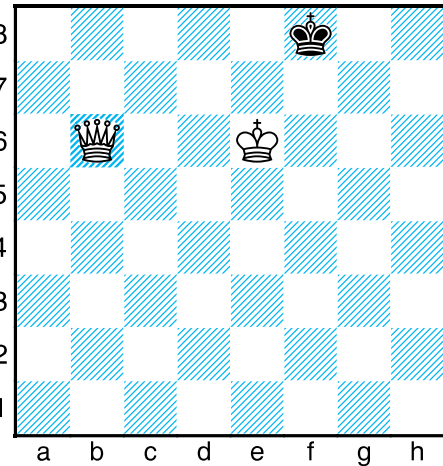
8.♚f2 ♖g8 9.♚g3 ♜h8 10.♚g4 ♖g8 11.♚g5 ♜h8 12.♚g6 ♖g8 13.♚e8# შამათი.

შავები მესამე სვლაზე 3...♜h6 რომ ნასულიყვნენ, მაშინ მათ მეფეს „h“ ვერტიკალზე დააშამათებენ იგივე მეთოდით 4.♚g3 ♜h7 5.♚f2 ♜h6 6.♚f3 ♜h7 7.♚f4 ♜h6 8.♚f5 ♜h7 9.♚f6 ♜h8 10.♚g7#

N21



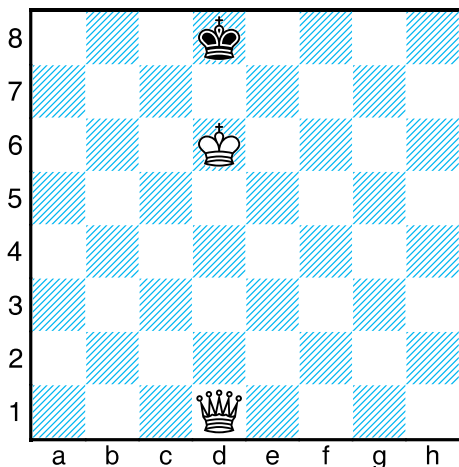
N22



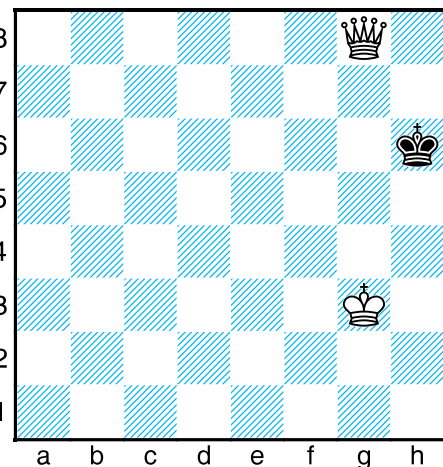
შამათი ორ სვლაში

პასუხები: N21 თეთრების მეფის აქტიურობა ორი შამათით მთავრდება **1.მფე6 მფd8 2.ლხ8#** ან **1...მფ8 2.ლხ8#**. **N22** შავების მეფეს სამი თავისუფალი უჯრა აქვს და მისი შეზღუდვა მხოლოდ **1.ლფ1**-ით შეიძლება. **1...მფე8 2.ლფ8#**.

N23



N24



შამათი ორ სვლაში

პასუხები: N23 **1.ლd5!** და შამათი იმისდა მიხედვით, რომელ უჯრაზე გადავა შავების მეფე **1...მფc8 2.ლა8#** ან **1...მფე8 2.ლფ8#**. **N24.** თეთრებმა შეცდომით რომ ითამაშონ **1.მფფ4** მაშინ პატია. ზუსტი სვლაა **1.მფფ4 მფh5 2.ლფ5#**.

5 შამათი ეტლით

მიზანი

- მეფითა და ეტლით საშამათო ფინალების ცოდნა;
- მეტოქის მეფის დაფის კუთხეში განდევნის მეთოდი.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- სასწავლო პრობლემების გარჩევაში აქტიური მონაწილეობა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პრობლემებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პრობლემებში პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

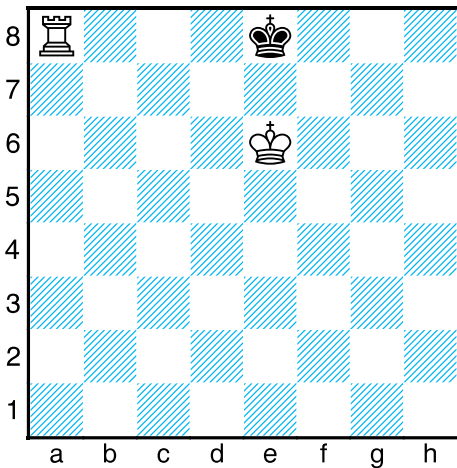
თავდაპირველად საჭიროა მოსწავლეებს გავაცნოთ ეტლით საშამათო ფინალები, შემდეგ ვასწავლოთ მეტოქის მეფის კუთხეში განდევნის მეთოდი, რომლის დროსაც სასურველია მოსწავლეთა ჩართვა.

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

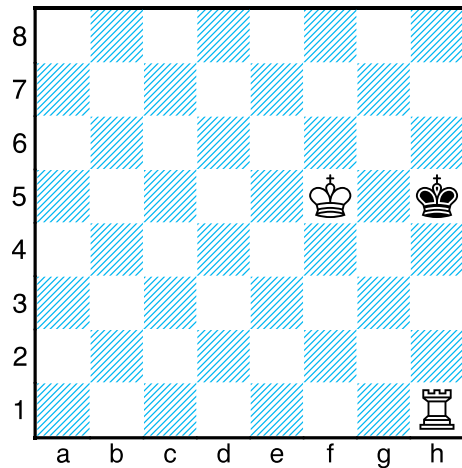
თეორიული ნაწილი

მეფე და ეტლი მეტოქის მეფეს აშამათებენ მხოლოდ დაფის კიდეზე.

N25



N26



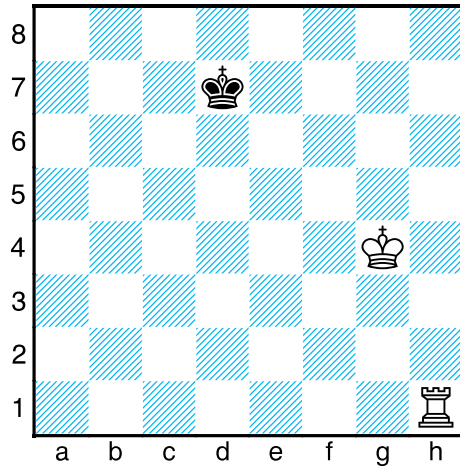
ეტლით შამათის ნიმუშები

N25 ეტლი მეფეს უცხადებს ქიშს და ართმევს უჯრებს მერვე ჰორიზონტალზე. შავის მეფეს არ შეუძლია მეშვიდე ჰორიზონტალზე გადაადგილება იმიტომ, რომ ამ უჯრებს თეთრების მეფე ემუქრება.

N26 ანალოგიური შამათია h ვერტიკალზე.

იმ შემთხვევაში, როდესაც შავების მეფე დაფის ცენტრში იმყოფება, თეთრების მეფისა და ეტლის შეთანხმებული მოქმედებით შესაძლებელია მეტოქის მეფის დაფის კიდეზე განდევნა.

N27



რადგან შავების მეფე მეშვიდე ჰორიზონტალზე იმყოფება, საჭიროა თეთრი ეტლით მეექვსე ჰორიზონტალი დავიკავოთ და მეფის მოძრავენარიანობა შევზღუდოთ.

1. ♖h6 ♜e7

შავების მეფის მერვე ჰორიზონტალზე გადასაყვანად აუცილებელი პირობაა, მეფეები ოპოზიციაში იმყოფებოდნენ და სვლა თეთრების იყოს.

2. ♜f5 ♜d7 3. ♜e5 ♜c7 4. ♜d5 ♜b7 5. ♜c5

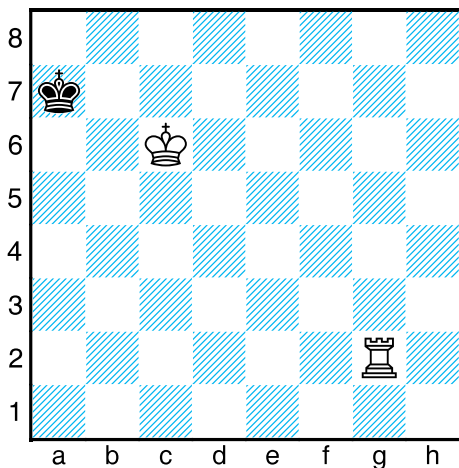
შავები ცუცვანგში არიან და იძულებულები ხდებიან მეფე თეთრი მეფის პირდაპირ დააყენონ.

5.... ♜c7.

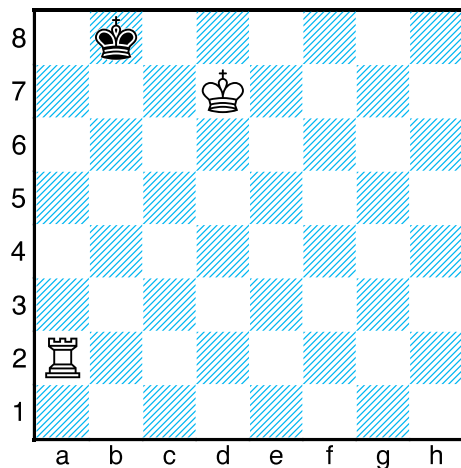
ამ პოზიციისკენ მიისწრაფოდნენ თეთრები. ახლა მათ მეტოქის მეფე დაფის კიდზე გადაჰყავთ.

6. ♖h7+ ♜d8 7. ♜d6 ♜e8 8. ♖a7 ♜f8 9. ♜e6 ♜g8 10. ♜f6 ♜h8 11. ♜g6 ♜g8 12. ♖a8#.

N28



N29

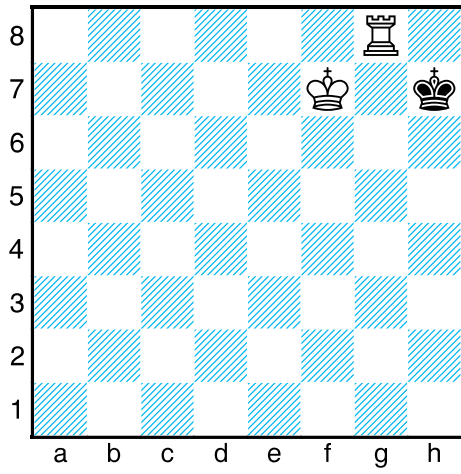


სვლა თეთრებისაა. შამათი ორ სვლაში.

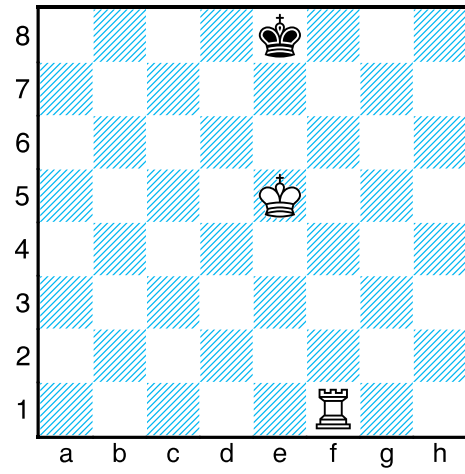
პასუხები: N28. 1. ♖g8.

N29. მფც6.

N30



N31



შამათი ორ სვლაში

პასუხები: N30 1. ეგ6.

N31 1.მფd6



მეორე და მესამე თავის მატრიცა

თემა: გამსვლელი პაიკი და ტაქტიკური მოტივები

საკითხი/ქვესაკითხი:

- გამსვლელი პაიკის კვადრატის წესი
- პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება
- სვლის გადაცემის წესი
- პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი
- გარღვევა პაიკების დაბოლოებაში
- შორეული გამსვლელი პაიკი
- ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი
- მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე
- დახშული შამათი
- პატი
- გახსნილი ქიშის მოტივები
- დაბმის მოტივის გამოყენება
- ორმაგი მუქარა – „ჩანგალი“

სამიზნე ცნება: ლოგიკა, კანონზომიერება

საკვანძო შეკითხვა: რას ნიშნავს გამსვლელი პაიკი? როგორ განისაზღვრება გამსვლელი პაიკის კვადრატი? როგორ ხდება პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება? რაში მდგომარეობს სვლის გადაცემის წესი? რომელი ფიგურა აცხადებს დახშულ შამათს?

კომპლექსური დავალება:

შესასწავლია რას ნიშნავს გამსვლელი პაიკი, გამსვლელი პაიკის კვადრატის განსაზღვრა, პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება

შენი დავალება:

შეისწავლო პაიკთა დაბოლოების მარტივი თეორიული პოზიციები.

სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები. <u>მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს რომ:</u>	შეფასების კრიტერიუმი. <u>მოსწავლეს შეუძლია:</u>	ნაშრომში პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინე.
ლოგიკა, კანონზომიერება 1. პაიკის ლაზიერად გაცოცხლების დროს თეორიული პოზიციების ცოდნა	1. მოსწავლის უნარი მეფის ზუსტი სვლებით თავი აარიდოს ცუგცვანგის პოზიციას	1. მარტივი თეორიული პოზიციების ცოდნით პაიკთა დაბოლოების ანალიზი

კომპლექსური დავალების განხორციელებისთვის საჭირო რესურსები:

რესურსი წიგნი

ელექტრონული რესურსი

liches.org, chess.com, youtube.com

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

მასწავლებელი მოსწავლეებს ესაუბრება შესასწავლ საკითხებზე და დაუსვამს კითხვებს.

დისკუსიის შემდეგ, მასწავლებელი მისცემს დავალებას.

კრიტიკრიუმი 1: მეორე ჰორიზონტალზე მდგომი რომელი ვერტიკალის პაიკი აღწევს ყაიმს ლაზიერის წინააღმდეგ? როგორ ხდება პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება პაიკთა დაბოლოებაში გარღვევის შედეგად?

საკითხი/ქვესაკითხი:

- გამსვლელი პაიკის კვადრატის წესი
- პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება
- სვლის გადაცემის წესი
- პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი
- გარღვევა პაიკების დაბოლოებაში
- შორეული გამსვლელი პაიკი
- ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი

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:

- მეორე ჰორიზონტალზე მდგომი რომელი ვერტიკალის პაიკი აღწევს ყაიმს ლაზიერის წინააღმდეგ?
- როგორ ხდება პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება პაიკთა დაბოლოებაში გარღვევის შედეგად?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 36-87

კრიტიკრიუმი 2,3: როგორ გამოვიყენოთ მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე?

ყველაზე ხშირად რომელი ფიგურის შენირვითაა შესაძლებელი დახშული შამათი?

საკითხი/ქვესაკითხი:

- მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე
- დახშული შამათი
- პატი
- გახსნილი ქიშის მოტივები
- დაბმის მოტივის გამოყენება
- ორმაგი მუქარა – „ჩანგალი“

კითხვები:

- როგორ გამოვიყენოთ მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე?
- ყველაზე ხშირად რომელი ფიგურის შენირვითაა შესაძლებელი დახშული შამათი?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 88-122

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

აღწერეთ, როგორ მიმდინარეობს/წარიმართა 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?

6 გამსვლელი პაიკის კვადრატის წესი

მიზანი

- გამსვლელი პაიკის განმარტება;
- გამსვლელი პაიკის წესის ცოდნა.

მოსწავლეთა აქტივობა

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

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

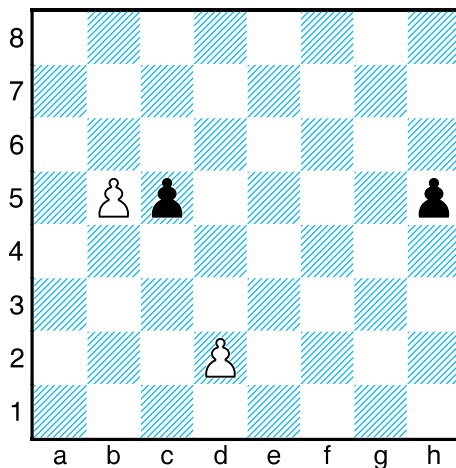
პირველ რიგში, სხვადასხვა პოზიციის მიხედვით გამსვლელი პაიკის ტერმინის განმარტება, გამსვლელი პაიკის მნიშვნელობის ახსნა და კვადრატის წესის გაცნობა.

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

თეორიული ნაწილი

პაიკს, რომლის წინ და მეზობელ ვერტიკალებზე მეტოქის არცერთი პაიკი არ დგას, გამსვლელი ეწოდება.

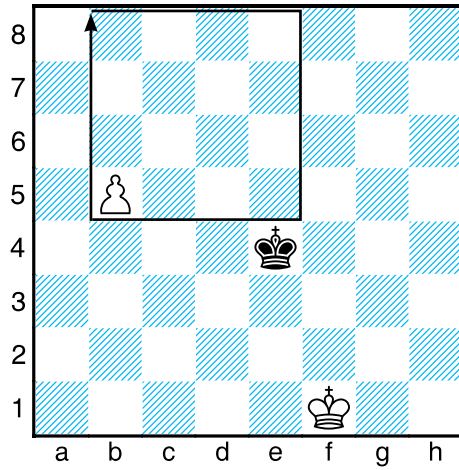
N32



დიაგრამაზე გამოსახულ პოზიციაში თეთრების გამსვლელი პაიკია **b5**, რადგან **b8** უჯრისკენ მიმავალ გზაზე მას **a**, **b** და **c** ვერტიკალებზე არცერთი პაიკი არ ეღობება, **c5** პაიკი გამსვლელი არ არის, რადგან მას **d2** პაიკი აკავებს. არც **d2** პაიკია გამსვლელი, მას **c5** პაიკი უშლის ხელს. შავების **h5** პაიკიც გამსვლელია.

პაიკს ლაზიერად გაცოცხლება ხშირად საკუთარი მეფის დახმარების გარეშე შეუძლია. ამის დადგენას კი კვადრატის წესის ცოდნა სჭირდება.

N33



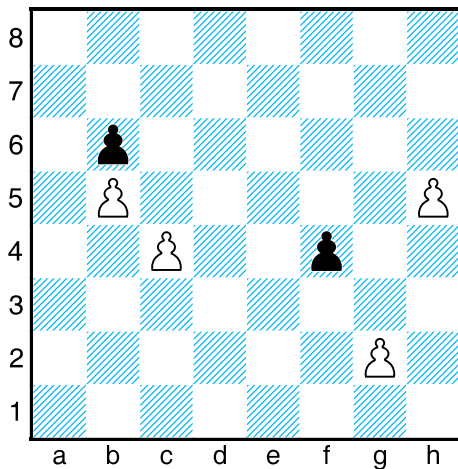
გამსვლელი პაიკის გვერდის სიგრძედ იღებენ მის დაცილებას მერვე ჰორიზონტალის უჯრამდე. რადგან კვადრატის გვერდები ტოლია, შესაბამისად ითვლება უჯრების დაცილებაც ჰორიზონტალზე მეტოქის მეფის მხარეს.

დიაგრამაზე ხაზებით აღნიშნულია **b5** პაიკის კვადრატი: **b5-b8-e8-e5** უჯრები.

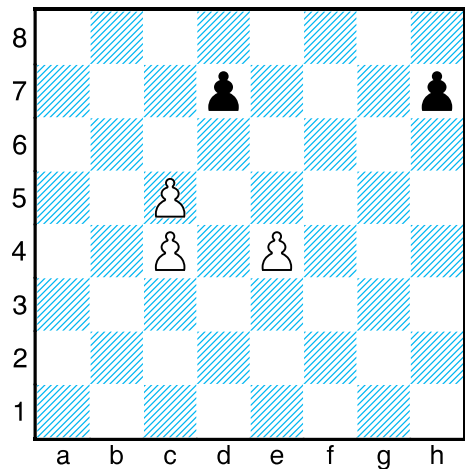
როდესაც შავეების მეფე არ იმყოფება პაიკის კვადრატში, მაშინ პაიკი იოლად მიაღწევს მერვე ჰორიზონტალს და ლაზიერად ან სხვა ფიგურად გაცოცხლდება.

იმ შემთხვევაში კი, თუ შავეების მეფე უკვე იმყოფება კვადრატში ან თავისი სვლის შემდეგ იკავებს კვადრატის რომელიმე უჯრას, მაშინ თეთრების პაიკს თავისი მეფის დახმარების გარეშე ლაზიერში გაცოცხლება არ შეუძლია.

N34



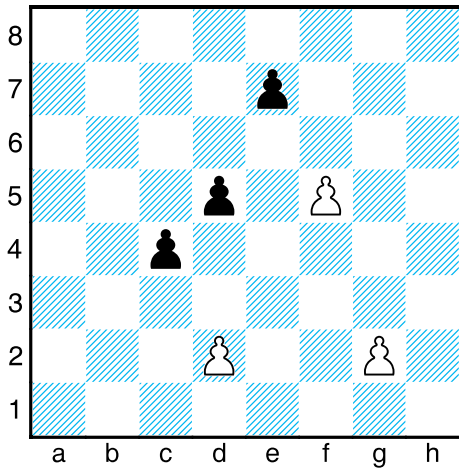
N35



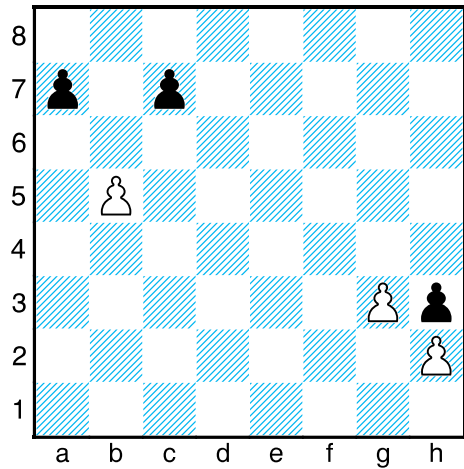
N34-N35 შემოხაზეთ გამსვლელი პაიკი.

პასუხები: N34 გამსვლელია პაიკი h5, N35 გამსვლელია პაიკი h7

N36



N37

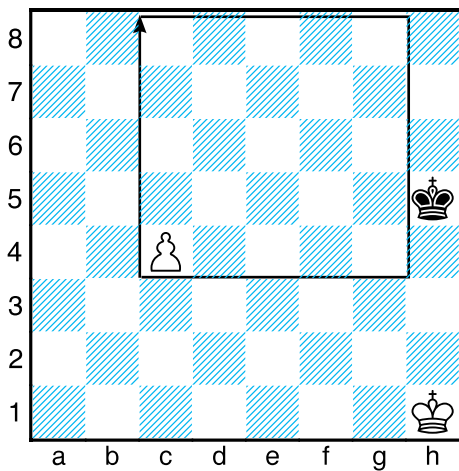


N36-N37 შემოხაზეთ გამსვლელი პაიკი.

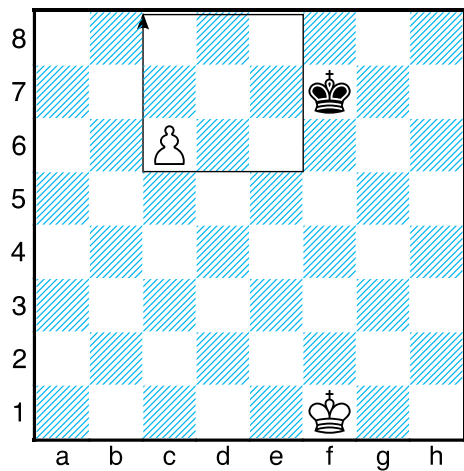
პასუხები: N36 პაიკი g2;

N37 პაიკი g3

N38



N39

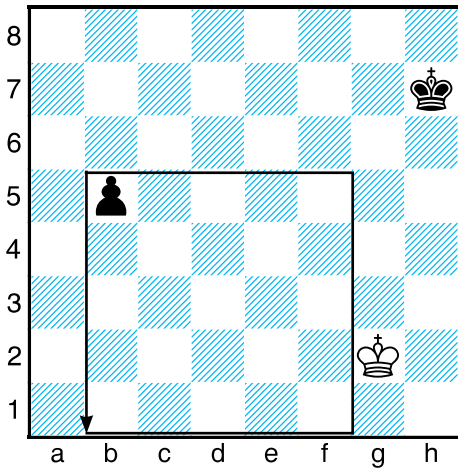


N38-N39 ისრებით აჩვენეთ თეთრი პაიკის კვადრატი.

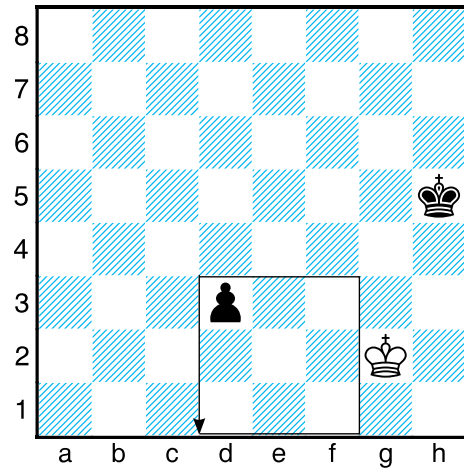
პასუხები: N38 თეთრების პაიკის კვადრატი განისაზღვრება c4 პაიკის c8 უჯრამდე მანძილით. შესაბამისად მივიღებთ კვადრატს c4-c8-g8-g4. შავების მეფე არ იმყოფება ამ კვადრატში, ამიტომ თეთრების სვლის შემთხვევაში, ის პაიკს ვერ დაეწევა. სულა შავების რომ იყოს, მაშინ ისინი 1....მფg5-ის შემდეგ პაიკის კვადრატში შედის და ყაიშია.

N39. თეთრების პაიკის კვადრატი განისაზღვრება c6 პაიკის c8 უჯრამდე მანძილით. შესაბამისად მივიღებთ კვადრატს c6-c8-e8-e6.

N40



N41



ისრებით აჩვენეთ შავი პაიკის კვადრატი.

პასუხები: N40 შავების b5 პაიკის კვადრატი განისაზღვრება b5-დან b1-მდე მანძილით. პაიკის კვადრატია b5-b1-f1-f5.

N41. შავების d3 პაიკის კვადრატი განისაზღვრება d3-დან d1-მდე მანძილით. შავების პაიკის კვადრატია d3-d1-f1-f3.



ჭადრაკი ბრძენთა თამაშია



„ჭადრაკი არის ლოგიკური კანონებისა და მუდმივი უსასრულო იმპროვიზაციის შერწყმა, რის გამოც ეს უძველესი თამაში მუდამ ახალია“.

მაია ჩიბურდანიძე
მსოფლიოს ხუთგზის ჩემპიონი



„ჭადრაკი მხოლოდ სპორტი არ არის. ჭადრაკი ცხოვრებისა და აზროვნების წესია, ალბათ ერთი ყველაზე საინტერესო და რთული დედამიწაზე.“

ჭადრაკი ხომ ერთდროულად პოეზიაცაა და მათემატიკაც, ომი და ფერწერაც, გამოცანა და ანეკდოტიც“.

აკა მორჩილაძე, მწერალი

7 პაიკის ლაზიერად გაცოცხლება

მიზანი

- გამსვლელი პაიკის განმარტება;
- გამსვლელი პაიკის წესის ცოდნა.

მოსწავლეთა აქტივობა

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

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

პირველ რიგში, სხვადასხვა პოზიციების მიხედვით გამსვლელი პაიკის ტერმინის განმარტება, გამსვლელი პაიკის მნიშვნელობის ახსნა და კვადრატის წესის გაცნობა. კონკრეტული პოზიციის მაგალითზე აჩვენებს რამდენად ეფექტურია ძლიერი მხარის მეფის აქტიურობა. უხსნის ცუგცვანგიდან გამომდინარე ოპოზიციის არსს და მის მნიშვნელობას პაიკთა დაბოლოებებში.

უცილებელია იმ მიზეზის განმარტება თუ რატომ არ არის შესაძლებელი მოგება კიდურა პაიკის შემთხვევაში და რატომ არის გამონაკლისი მოგების შესაძლებლობა მეექვსე ჰორიზონტალზე ოპოზიციის შემთხვევაში.

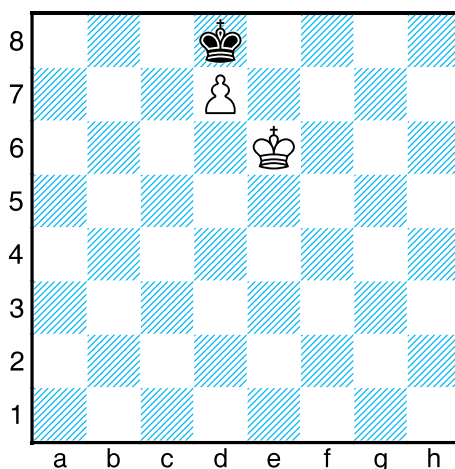
გაკვეთილის მიმდინარეობის პროცესში მასწავლებელი ნოტაციის საშუალებით კარნახობს მოსწავლეებს თემატურ პოზიციებს. ისინი ალაგებენ ფიგურებს დაფაზე და მასწავლებლის მიერ სვლების კარნახითა და ახსნით აკეთებენ სვლებს. სასურველია შემდეგ მოსწავლეებმა ახლიდან დააღაგონ იგივე პოზიცია და შეეცადონ და-მოუკიდებლად გაიმეორონ სვლები.

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

თეორიული ნაწილი

თეთრების მეშვიდე ჰორიზონტალზე და შესაბამისად, შავების მეორე ჰორიზონტალზე მდგომ პაიკს თავისი შემდგომი სვლით შეუძლია თავისი ფერის რომელიმე ფიგურა (ლაზიერი, ეტლი, კუ ან მხედარი) გააცოცხლოს. იშვიათი გამონაკლისის გარდა, არჩევანი ყველაზე ძლიერ ფიგურაზე – ლაზიერზე კეთდება. მარტოხელა პაიკის ლაზიერში გასაყვანად რამდენიმე პოზიციის ცოდნაა საჭირო.

N42



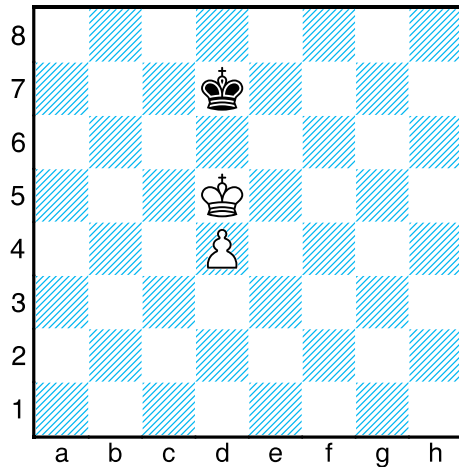
N42 ამ პოზიციაში არც თეთრებს, არც შავებს არ სურთ, რომ მათი სვლა იყოს.

შავების სვლის შემთხვევაში, ერთადერთია მფc7 და თეთრები მფe7-ის შემდეგ იგებენ. თეთრების სვლა თუ იქნებოდა, მაშინ მფd6-ის შემდეგ შავებს სვლა აღარ აქვთ და პატია. შემთხვევას, როდესაც თეთრები ან შავები ზარალდებიან მხოლოდ იმის გამო, რომ მათი სვლის რიგია, ცუგცვანგი ეწოდება.

ოპოზიცია

პაიკების დაბოლოებაში მეფეების პირდაპირ დგომას ვერტიკალური ან ჰორიზონტალური მიმართულებით ერთი ან სამი უჯრის დაშორებით ოპოზიცია ეწოდება. ოპოზიცია დაკავშირებულია ცუგცვანგთან და სვლის რიგითობა ორივე მხარისთვის არახელსაყრელია.

N43



თეთრები სვლის შემთხვევაში ყაიშია, რადგან მეფეები ოპოზიციაში იმყოფებიან.

1. ♖e5 ♜e7 2. ♜d5 ♜d7 3. ♜c5 ♜c7 4. d5 ♜d7 5. d6 ♜d8 6. ♜c6 ♜c8 7. d7+ ♜d8

8. ♜d6

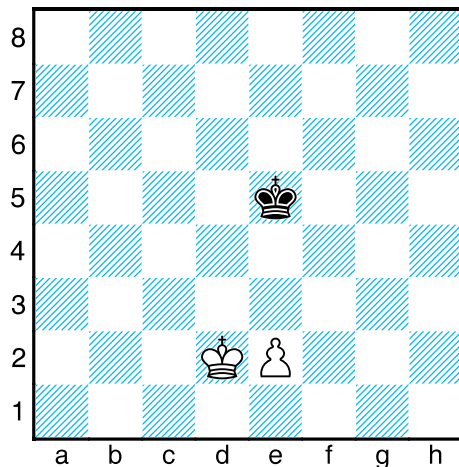
სიტუაცია იცვლება, თუ სვლა შავებისაა. მაშინ მათი მეფე გზას უთმობს თეთრებისას.

1... ♜e7 2. ♜c6 ♜d8 3. ♜d6 ♜c8 4. ♜e7 ♜c7 5. d5

ძლიერი მხარე ცდილობს მეფის მანევრებით შეავიწროოს მეტოქის მეფე. პაიკით სვლა კეთდება მხოლოდ მას შემდეგ, რაც თეთრების მეფე გაიუმჯობესებს პოზიციას.

გავარჩიოთ სასწავლო პოზიცია ზედმეტი პაიკით.

N44



1.♔e3 თეთრების მეფე ოპოზიციაში დგება შავ მეფესთან მიმართებაში.

1...♕d5 2.♔f4 თეთრების მეფე მეთოდურად იწყებს წინსვლას.

2....♔e6 3.♔e4 ♕f6 4.♔d5 ♔e7 5.♔e5 ♔d7 6.♔f6 ♔d6 7.e4

მეფის აქტიურ პოზიციაზე გადასვლის შემდეგ შესაძლებელი გახდა პაიკის წინსვლა

7....♔d7 8.e5 ♔e8 9.♔e6 კიდევ ერთხელ თეთრი მეფე ოპოზიციაში დგება

9....♔f8 10.♔d7 ♔f7 11.e6+ ♔f6 12.e7 და მიზანი მიღწეულია.

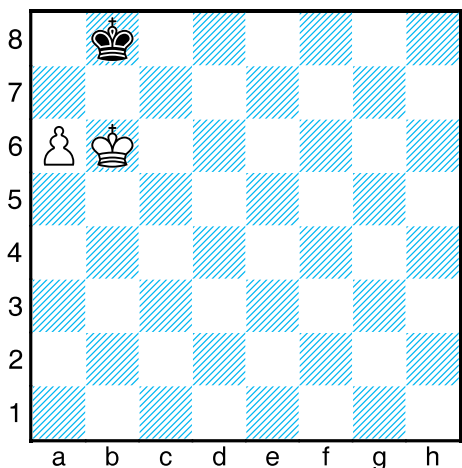
პირველ სვლაზე თეთრებს შეცდომით რომ ეთამაშათ 1.♔d3? მაშინ ოპოზიციაში შავები ჩადგებოდნენ და თამაში ყაიმით დასრულდებოდა.

1...♔d5 2.e4+ ♔e5 3.♔e3 ♔e6 4.♔d4 ♔d6 5.e5+ ♔e6 6.♔e4 ♔e7 7.♔d5 ♔d7 8.e6+ ♔e7 9.♔e5 ♔e8! მეფე პაიკის წინ დგება, რათა შემდეგ მეტოქის მეფეს ოპოზიციაში ჩაუდგეს. 10.♔d6 ♔d8 11.e7+ ♔e8 12.♔e6 და პატი.

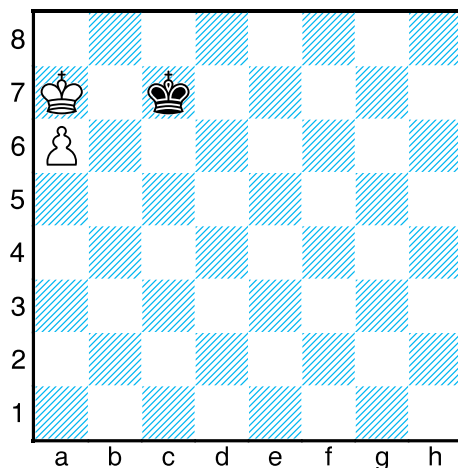
კიდურა პაიკი

ზემოთ აღწერილი წესები არ ვრცელდება კიდურა პაიკზე.

N45

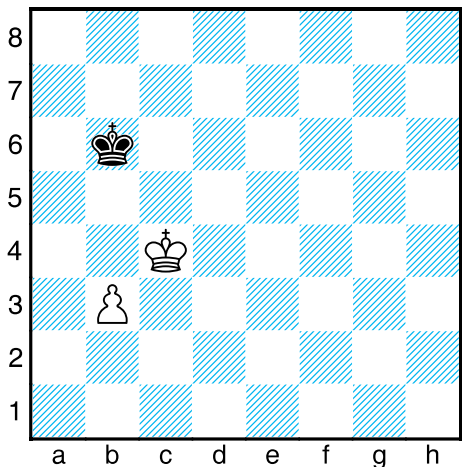


N46

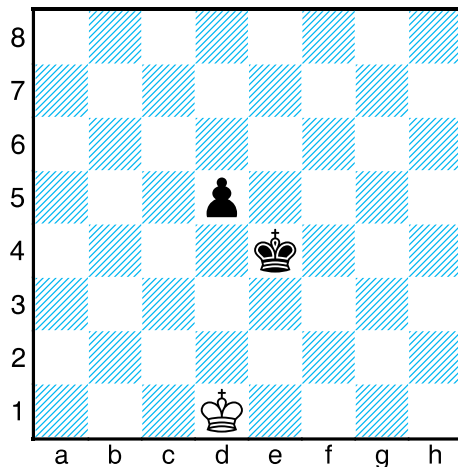


კუთხის პაიკი ვერ მოიგებს, თუ მეტოქის მეფემ მოასწრო მის წინ დადგომა. მეორე დიაგრამაზე ნაჩვენებია როგორ ჩაკეტა შავების მეფემ საკუთარი პაიკის წინ მდგარი თეთრი მეფე.

N47



N48

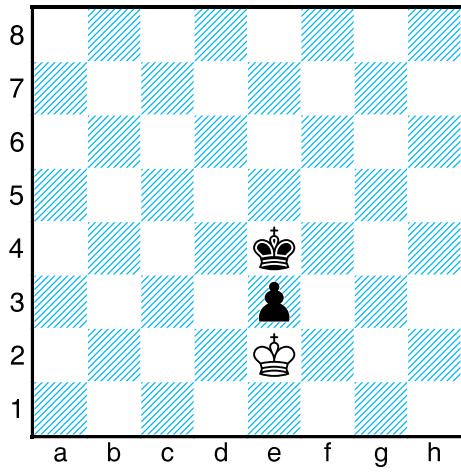


სვლა თეთრებისაა. მოძებნე საუკეთესო სვლა.

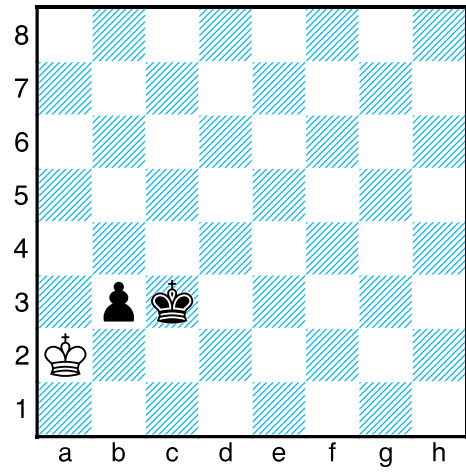
პასუხები: N47 1.♔b4.

N48 1.♔e2

N49



N50



სვლა თეთრებისაა. მოძებნე საუკეთესო სვლა.

პასუხები: N49 1. მფე1.

N50 1. მფა1! (ცუდი სვლაა 1. მფ b1? b2 და თეთრები აგებენ) 1... მფც2 პატი.



8 სვლის გადაცემის წესი

მიზანი

– როგორ ავარიდოთ თავი ცუგცვანგის პოზიციას

მოსწავლეთა აქტივობა

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

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

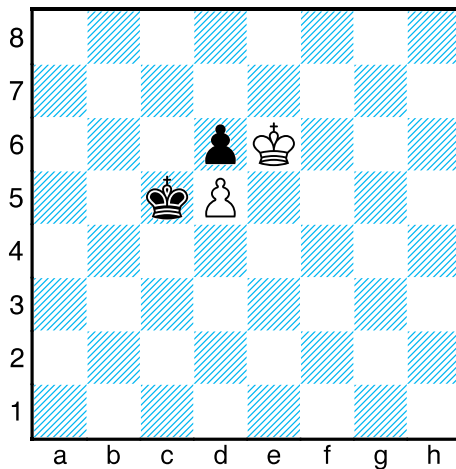
რამდენიმე პოზიციის მაგალითზე საჭიროა იმის ახსნა, თუ რატომ არის წამგებიანი კონკრეტულ პოზიციაში სვლის გაკეთების უფლება და რა საშუალებებია სვლის რიგის გადასაცემად.

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

თეორიული ნაწილი

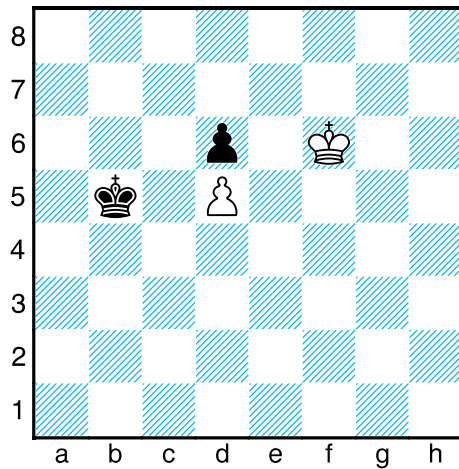
პაიკთა დაბოლოებაში განსაკუთრებით ხშირია ცუგცვანგის შემთხვევები, როდესაც რომელიმე მხარე მხოლოდ იმიტომ ზარალდება, რომ მისი სვლის რიგია. ამიტომ აუცილებელია ვისწავლოთ, თუ როგორ არის შესაძლებელი მეტოქისთვის სვლის გადაცემა.

N51



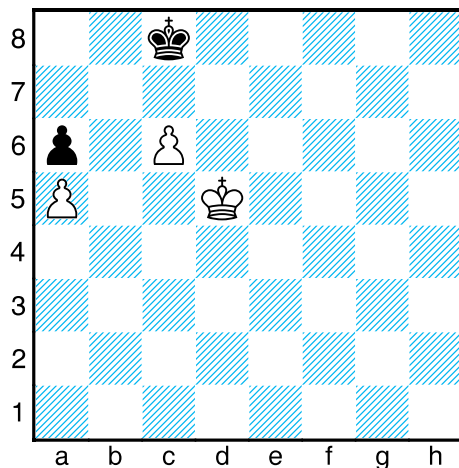
თეთრების სვლის შემთხვევაში, ისინი კარგავენ პაიკს. სვლის გაკეთება არც შავებს უნდათ, რადგან ისინიც იმავე მდგომარეობაში არიან. ამიტომ ორივე მხარე ცდილობს ეს პოზიცია მიიღოს მეტოქის სვლის შემთხვევაში.

N52



ერთი შეხედვით ბუნებრივი 1.♔e6? – ის შემდეგ შავები პაიკს იცავენ 1...♕c5 და რადგან თეთრების სვლაა, ისინი საკუთარ პაიკს კარგავენ. ამ პოზიციაში შავების სვლა რომ იყოს, თეთრები მეტოქის პაიკს ჯერ e7 უჯრიდან უნდა დაემუქრნენ და შავი მეფე c5 უჯრაზე მიიყვანონ 1.♔e7 ♕c5 და მხოლოდ შემდეგ ითამაშონ 2.♔e6.

N53



N53 სვლის გადაცემის კლასიკური მაგალითი, რომელიც ცნობილია სამკუთხედის წესის სახელით.

ვერ იგებს 1.♔d6? ♕d8 2.c7+ ♕c8 3.♔c6 და პატია. ასევე უშედეგოა შავი პაიკის მოგების მცდელობაც 1.♔c5 ♕c7 2.♔d5 ♕c8 და ისევ სანყისი პოზიცია მივიღეთ.

მსგავს სიტუაციაში ყოველთვის იბადება კითხვა, რა მოხდება სვლა თუ მეტოქის იქნება? 1....♔d8 2.♔d6 ან 1.... ♕c7 2.♔c5 და თეთრები ორივე შემთხვევაში იგებენ.

როგორც ხედავთ საჭიროა მივიღოთ სანყისი პოზიცია, მხოლოდ შავების სვლის შემთხვევაში.

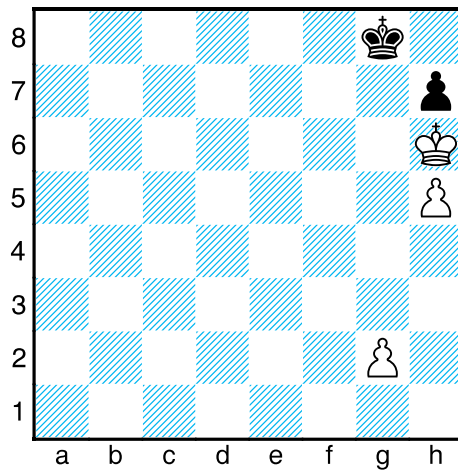
სვლის გადაცემა კი სამკუთხედის წესით ხდება:

1.♔d4 ♕d8 2.♔c4 ♕c8 3.♔d5 და მივიღეთ სანყისი პოზიცია უკვე შავების სვლით.
3...♔d8 4.♔d6 ♕c8 5.c7 ♕b7 6.♔d7 ♕a7 7.♔c6 და იგებენ. შეცდომა იქნებოდა 7.c8 ♖ პატი.

d4, c4, d5 უჯრები სამკუთხედს ქმნიან და სვლის გადაცემის წესის სახელიც აქედან მოდის,

სასწავლო პოზიცია

N54



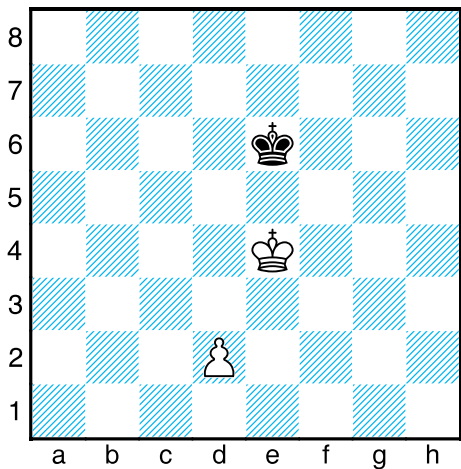
სვლის გადაცემა პაიკითაც არის შესაძლებელი. თუ პირდაპირ **1.g4**-ს ვითამაშებთ, მაშინ **1...♙h8 2.g5 ♗g8 3.g6 hxg6 4.hxg6 ♙h8 5.g7+ ♗g8** და თეთრების სვლის გამო **6.♗g6** პატი.

ამის გათვალისწინებით თეთრების პაიკი წინსვლას მხოლოდ ერთი უჯრით იწყებს:

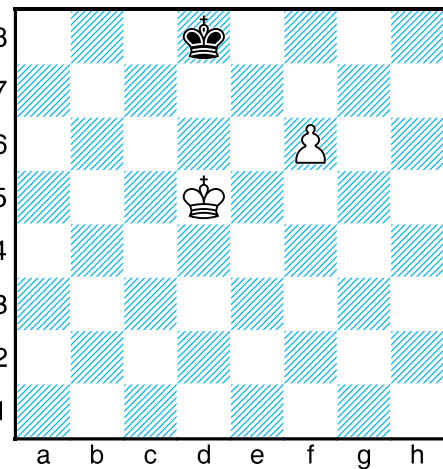
1.g3 ♙h8 2.g4 ♗g8 3.g5 ♙h8 4.g6 hxg6 5.hxg6 ♗g8 6.g7 მივიღეთ ზემოთ ნახსენები პოზიცია უკვე შავების სვლით.

6...♙f7 7.♙h7 და პაიკი ლაზიერად გაცოცხლდება.

N55



N56



სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

პასუხები: **N55** თეთრების განკარგულებაში პაიკის მარაგი ტემპია, ამიტომ ჯერ **1.d3!** და მივიღეთ კრიტიკული პოზიცია, მაგრამ უკვე შავების სვლით **1... მფd6 2.მფd4 მფc6 3.მფe5** და იგებენ. **N56** მსგავსი სახის პოზიციებში ყოველთვის არის ცუგცვანგში მოხვედრის შანსი. მაგალითად, თუ **1.მფe6? მფe8 2.f7+ მფf8 3.მფf6** პატი. ამ ვარიანტის გათვალისწინებით თეთრები **e6** უჯრას დაიკავებენ არა ერთ სვლაში, არამედ ორში. **1.მფd6! მფe8 2.მფe6 მფf8 3.f7** და იგებენ.

9 პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი (I ნაწილი)

მიზანი

– პაიკთა დაბოლოებებში ტიპური პოზიციების ცოდნა

მოსწავლეთა აქტივობა

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

შეფასების ფორმა

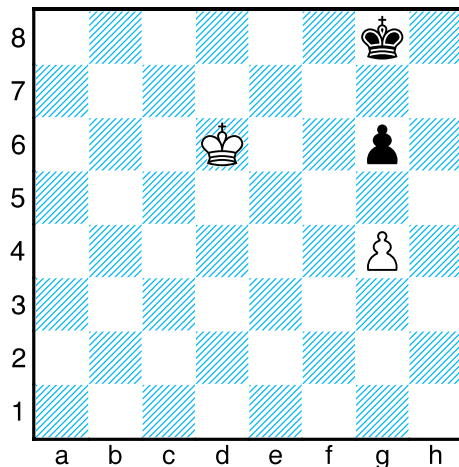
- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

თეორიული პოზიციების შესწავლის შემდეგ მოსწავლეები გაეცნობიან სამ დაბოლოებას, რომელშიც თეთრებსაც და შავებსაც თითო პაიკი ყავთ.

პაიკთა დაბოლოების თამაშისას აუცილებელია ტიპური პოზიციების ცოდნა. გავეცნოთ რამდენიმე მათგანს. როგორც წესი, ერთპაიკიან დაბოლოებაში მეფეების ოპოზიციაში დგომისას, არ აწყობთ სვლის რიგითობა. გამონაკლისია შემთხვევაა, როდესაც თეთრი მეფე მეექვსე ჰორიზონტალზეა, მაშინ შავებს ოპოზიციაში დგომაც ვერ შევლის.

N57



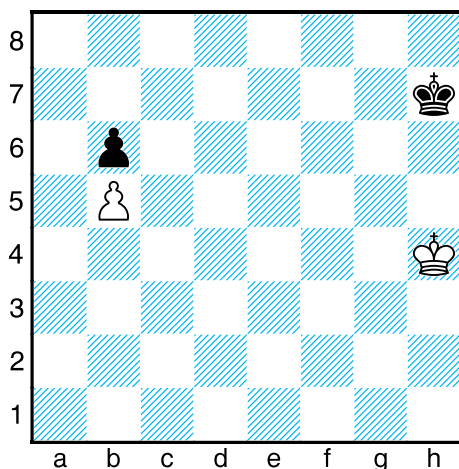
N57 შეცდომაა 1.♔e6? g5 ეს პაიკი განწირულია, მას თეთრები აუცილებლად აიყვანენ. განსხვავება მხოლოდ ისაა, რომ g5-ზე აყვანის შემთხვევაში თეთრები ვერ მოიგებენ 2.♕f6 ♕h7 3.♕xg5 ♔g7 4.♕f5 ♕f7 5.g5 ♔g7 6.g6 ♔g8 7.♕f6 ♕f8 8.g7+ ♔g8 9.♔g6 და ყაიშია.

ამიტომ 1.g5 ♕f7 2.♔d7 ♕f8 3.♔e6 ♔g7 4.♔e7 ♔g8 5.♕f6 ♕h7 6.♕f7 ♕h8 7.♕xg6 ♔g8

ეს ოპოზიციის გამონაკლისი შემთხვევაა, როდესაც თეთრი მეფე მეექვსე ჰორიზონტალზეა, მაშინ შავებს ოპოზიციაში დგომაც ვერ შევლით.

8.♔h6 ♕h8 9.g6 ♔g8 10.g7 ♕f7 11.♔h7+ და იგებენ.

N58



თეთრები იგებენ

N58 ამ პოზიციაში ნათლად იკვეთება ოპოზიციის მნიშვნელობა

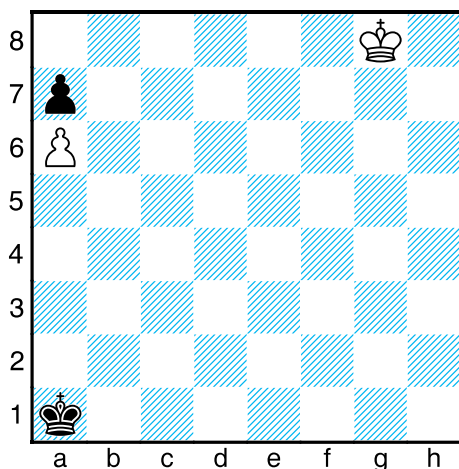
1. ჭh5! ჭg7 2. ჭg5 ჭf7 3. ჭf5 ჭe7 4. ჭe5 ჭd7 5. ჭd5

კრიტიკული პოზიცია, აქ გამოჩნდა პირველი სვლის მნიშვნელობა. შავების მეფემ უკან უნდა დაიხიოს.

5... ჭc7 6. ჭe6 ჭc8 7. ჭd6 ჭb7 8. ჭd7 ჭb8 9. ჭc6 ჭa7 10. ჭc7 ჭa8 11. ჭxb6

თეთრებმა მეთოდურად შეავინროვეს შავების მეფე და პაიკი მოიგეს.

N59



თეთრები იგებენ

1. ჭf7 ჭb2 2. ჭe6

თეთრების მოგების გეგმა, ერთი შეხედვით, მარტივია. მათ უნდა აიყვანონ შავების a7 პაიკი და თავისი პაიკი ლაზიერად გააცოცხლონ. შავებს დაცვა მხოლოდ თეთრების მეფის კუთხეში გამოკეტვით შეუძლიათ. ეს კარგად ჩანს შემდეგ ვარიანტში: **2. ჭe7 ჭc3 3. ჭd6 ჭd4 4. ჭc6 ჭe5 5. ჭb7 ჭd6 6. ჭxa7 ჭc7 7. ჭa8 ჭc8** ყაიმი.

ამ ვარიანტის გათვალისწინებით, თეთრები თავის გეგმას აზუსტებენ. ისინი ისე მიემართებიან a7 პაიკის ასაყვანად, რომ თან ხელი შეუშალონ შავების მეფეს c7 უჯრაზე დროულად მისვლაში.

2... ჭc3 3. ჭd5 ჭb4 4. ჭc6 ჭa5 5. ჭb7 ჭb5 6. ჭxa7 ჭc6 7. ჭb8 და იგებენ.

10 პაიკთა სასწავლო დაბოლოებანი (II ნაწილი)

მიზანი

– პაიკთა დაბოლოებებში ტიპური პოზიციების ცოდნა

მოსწავლეთა აქტივობა

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

შეფასების ფორმა

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

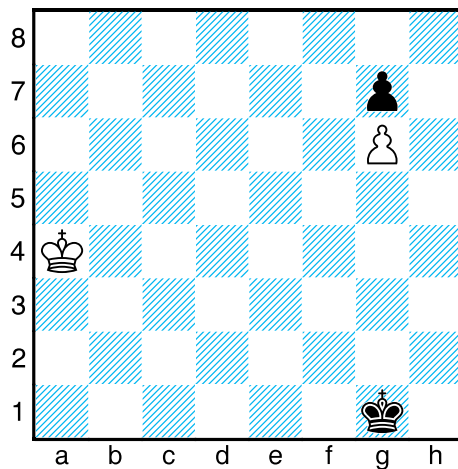
გაკვეთილის მსვლელობა

მოსწავლეებს ვაჩვენებთ პაიკთა ორ დაბოლოებას და კითხვების საშუალებით ვაზუსტებთ მათ ცოდნას.

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

თეორიული ნაწილი

N60



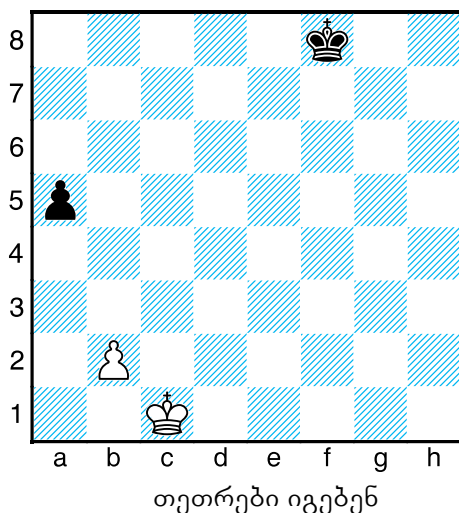
სვლა თეთრებისაა. ყაიმი

N60 ორივე მეფე დაცილებულია პაიკებიდან და მათი მარში 1.♖b4 ♗f2 2.♗c4 ♗f3 3.♗d5 ♗f4 4.♗e6 ♗g5 5.♗f7 ♗h6 თეთრების ცუგცვანგით მთავრდება. ამ ვარიანტიდან უნდა დავასკვნათ, რომ თეთრების პაიკი განწირულია. შავებს პაიკის ასაყვანათ 5 სვლა სჭირდება. თეთრებმა ყაიმს, რომ მიაღწიონ მეფით g4 უჯრა უნდა დაიკავონ, შავების მეფეს ოპოზიციაში ჩაუდგნენ.

g4 უჯრაზე მისვლას 6 სვლა სჭირდება, თუმცა თუ 1.♖b4 ♗f2 2.♗c3 ♗e3 3.♗c2 ♗e4 4.♗d2 ♗f5 5.♗e3 ♗xg6 6.♗f4 ♗h5 და შავები იგებენ

სწორია: 1.♖b3! ♗f2 2.♗c2 ♗e3 3.♗d1 ♗f4 4.♗e2 ♗g5 5.♗f3 ♗xg6 6.♗g4 და ცუგცვანგში შავები არიან, ამაზეა ნათქვამი – „შორი გზა მოიარე და შინ მშვიდობით მიდიო“.

N61



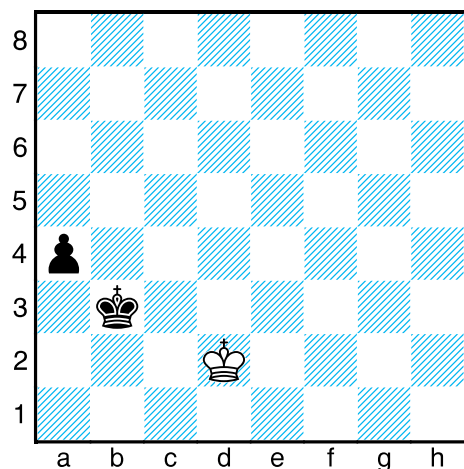
N61 რამდენიმე სვლაში თეთრები შავების a4 პაიკს აიყვანენ და წესით მოგება არ უნდა გაუჭირდეთ, მაგრამ შავებს დაცვის საინტერესო გეგმა აქვთ.

1. ♖c2 a4 შავებს სურთ თეთრების პაიკი „ა“ ვერტიკალზე გადაიყვანონ, კიდურა პაიკი კი ლაზიერში ვერ გადის. 2. ♖c3 a3 3. b4 ♕e7 4. ♖b3 ♖d6 5. ♖xa3 ♖c6 6. ♖a4 ♖b6 ყაიმი.

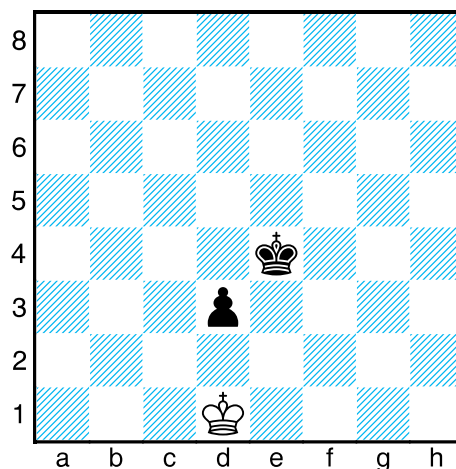
2. ♖b1! a3 3. b3 ♕e7 თეთრებმა შეინარჩუნეს პაიკი „b“ ვერტიკალზე. შეცდომა იყო 3. b4?, დაიბოგა პაიკის სვლა, რომლითაც თეთრებმა რამდენიმე სვლის შემდეგ ცუცგცვანგში ჩააყენეს მეტოქე.

4. ♖a2 ♖d6 5. ♖xa3 ♖c5 6. ♖a4 ♖b6 7. ♖b4 ♖a6 8. ♖c5 და მოგების გეგმა ჩვენთვის ცნობილია.

N62



N63



სვლა თეთრებისაა. ყაიმი

პასუხები: N62 კუთხის პაიკი ლაზიერად ვერ გაცოცხლდება, თუ მეტოქის მეფემ მოასწრო მის წინ დადგომა. 1. მფც1 მფა2 შავების მეფემ თეთრების მეფეს გზა ჩაუკეტა კუთხის უჯრისკენ, მაგრამ მათვე დროს ის საკუთარ პაიკსაც უშლის ხელს. 2. მფც2 ყაიმი, რადგან შავების მეფე და პაიკი ერთმანეთს უშლიან ხელს.

N63 მეფე უჯრას იკავებს პაიკის წინ 1. მფდ2 მფდ4 2. მფდ1 მფე3 და საჭირო დროს ღებვა შავების მეფის ოპოზიციაში 3. მფე1 და ყაიმი.

11 გარღვევა პაიკების დაბოლოებაში

მიზანი

– პაიკთა დაბოლოებებში ტიპური პოზიციების ცოდნა

მოსწავლეთა აქტივობა

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

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

მოსწავლეებმა უკვე იციან გამსვლელი პაიკის მნიშვნელობა. გაკვეთილის თემა ითვალისწინებს ყველაზე გავრცელებული საშუალების – პაიკების დაბოლოებაში გარღვევის სწავლას. ამ მეთოდის შესწავლა ხდება კლასიკური პოზიციის საშუალებით.

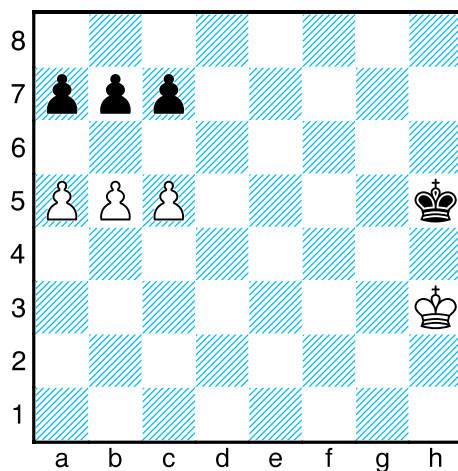
გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

პაიკების ენდშპილში გამსვლელი პაიკის მისაღებად ხშირად გამოიყენება ტაქტიკური ხერხი – გარღვევა.

გარღვევა ითვალისწინებს პაიკის ან პაიკების შეწირვას, იმ მიზნით, რომ სხვა პაიკს გზა გაეხსნას ბოლო ჰორიზონტალისკენ.

N64



N64 თეთრი პაიკი გარღვევის ხერხით ლაზიერად გაცოცხლებას ახერხებს.

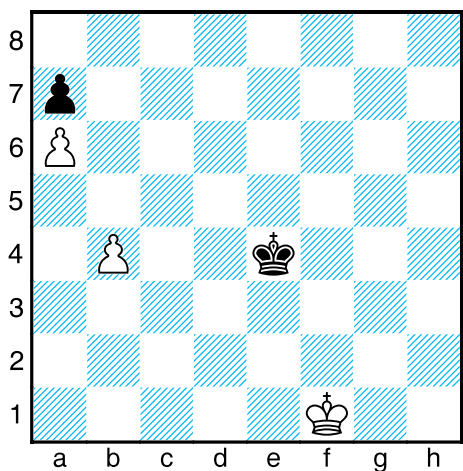
1.b6

შავებს დაცვის ორი გზა აქვთ:

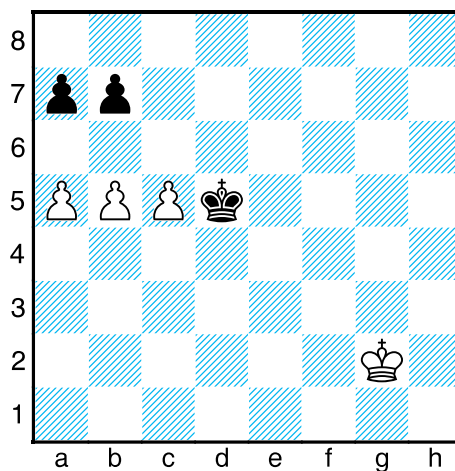
1...cxb6 2.a6 bxa6 3.c6 და პაიკი ლაზიერად გაცოცხლდება;

1...axb6 2.c6 bxc6 3.a6 და ისევ თეთრები იგებენ.

N65



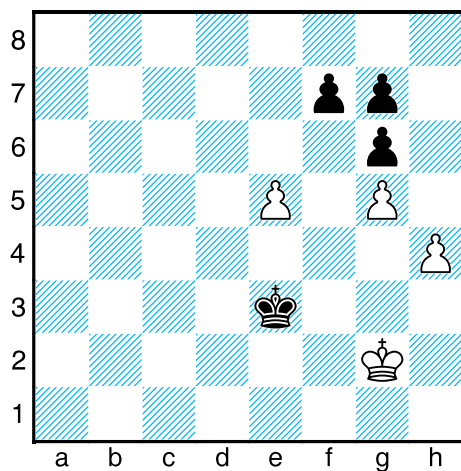
N66



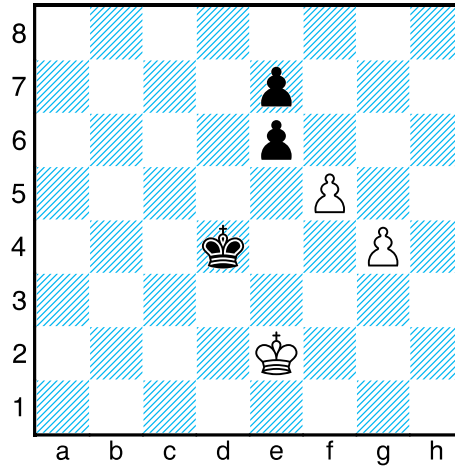
თეთრები იგებენ.

პასუხები: N 65 1.b5 მფd5 2.b6 მფc6 3.ba და იგებენ.
N66 1.c6 bc 2.b6 ab 3.a6.

N67



N68



თეთრები იგებენ

პასუხები: N67 1.h5 gh 2.g6 fg 3.e6 და იგებენ.
N68 1.g5 მფe5 2.f6 ef 3.g6 და პაიკი ლაზიერად გაცოცხლდება.

12 შორეული გამსვლელი პაიკი

მიზანი

– პაიკთა დაბოლოებებში ტიპური პოზიციების ცოდნა

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების მოძიება.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში პასუხების შემოწმება.

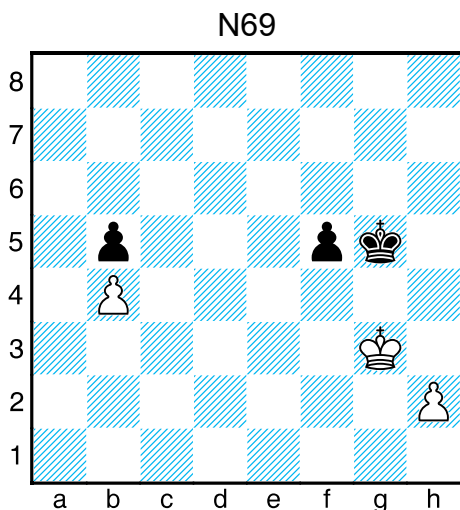
გაკვეთილის მსვლელობა

პაიკთა დაბოლოებების გათამაშებისას მნიშვნელოვანია ტიპური პოზიციების ცოდნა. მოსწავლეებს პრაქტიკული პოზიციების მაგალითზე უნდა ავუხსნათ მოგების მეთოდი შორეული გამსვლელი პაიკის მოგების შემთხვევაში.

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

თეორიული ნაწილი

ორივე მხარის პაიკთა ძირითადი განლაგებიდან ყველაზე დაცილებულ გამსვლელ პაიკს შორეული ეწოდება. მოგების გეგმა მარტივია, შორეული პაიკის განირვით, ხდება შავი მეფის დაცილება პაიკთა ძირითადი განლაგებიდან და ის თეთრების მეფეს მეორე ფლანგზე წინააღმდეგობას ვერ უწევს.



N69 თეთრების გამსვლელი პაიკი h2 და შავების f5 დაცილებული არიან ძირითად პაიკებს b4 და b5-ს.

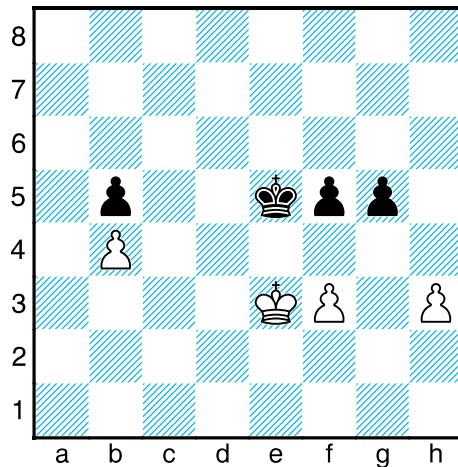
თეთრების პაიკი უფრო დაშორებულია b ვერტიკალზე მდგარი პაიკებისგან.

1.h4+ ♖h5 2.♗f4 ♖xh4 3.♗xf5 ♖h5

პაიკების გაცვლის შემდეგ თეთრების მეფეს წინააღმდეგობას ვერავინ უწევს.

4.♗e5 ♗g6 5.♗d5 ♗f6 6.♗c5 ♗e6 7.♗xb5 ♗d6 8.♗b6 ♗d7 9.b5 ♗c8 10.♗a7 და თეთრები იგებენ.

N70

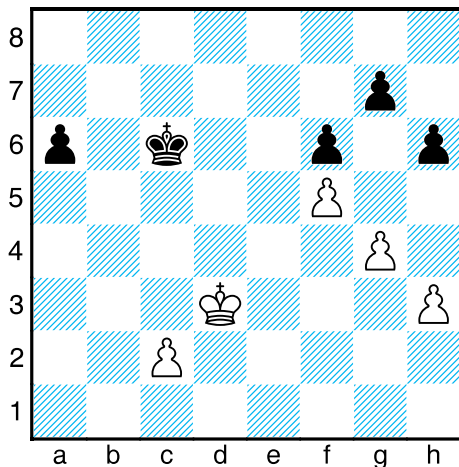


N70 ამ პოზიციაში პირველი სვლის შემდეგ თეთრები შორეულ გამსვლელ პაიკს მიიღებენ.

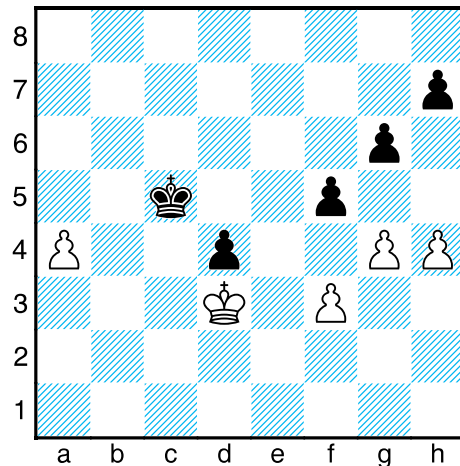
1.f4+ gxf4+ 2.♖f3 ♜e6 3.♜xf4 ♜f6 4.h4 ♜g6 5.♜e5 ♜h5 6.♜xf5 ♜xh4 და მოგების სტანდარტული გეგმა

7.♜e5 ♜g4 8.♜d5 ♜f5 9.♜c5 ♜e6 10.♜xb5 ♜d7 11.♜a6 ♜c7 12.b5 ♜b8 13.♜b6 ♜a8 14.♜c7 ♜a7 15.b6+ და პაიკი ლაზიერად გაცოცხლდება.

N71



N72

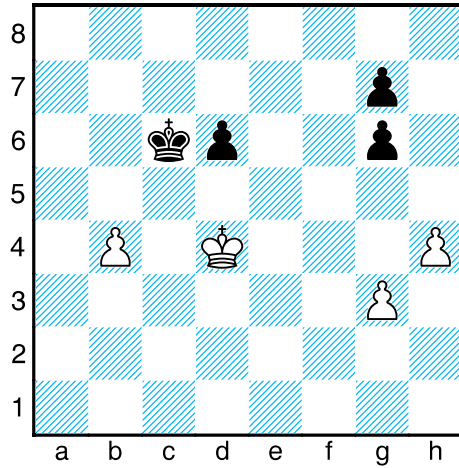


შემოხაზეთ შორეული გამსვლელი პაიკი.

პასუხები: N71 შორეული პაიკის დასადგენად უნდა განვსაზღვროთ პაიკთა ძირითადი ჯგუფი: თეთრების პაიკები f5, g4 და h3 და შავების f6, g7 და h6. თეთრების გამსვლელი პაიკი c2 უფრო ახლოს დგას ძირითად პაიკებთან ვიდრე შავების a6 პაიკი, ამიტომ ეს პოზიცია შავებისთვისაა მოგებული.

N72 პოზიცია თეთრებისთვის მოგებულია, რადგან მათი გამსვლელი a პაიკი უფრო დაშორებულია პაიკთა ძირითადი ჯგუფიდან ვიდრე შავების d4 პაიკი.

N74



შემოხაზეთ შორეული გამსვლელი პაიკი.

პასუხები: N73 პოზიცია თეთრებისთვის მოგებულა, რადგან მათი გამსვლელი a პაიკი უფრო დაშორებულია პაიკთა ძირითადი ჯგუფიდან ვიდრე შავების d4 პაიკი.

N74 ერთმანეთს უნდა შევადაროთ ორი პაიკი: თეთრების b4 და შავების d6. ძნელი მისახვედრი არაა, რომ თეთრები უკეთეს მდგომარეობაში არიან.



13 ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (I ნაწილი)

მიზანი

– ლაზიერის მანევრის შესწავლა მეტოქის გამსვლელი პაიკის წინააღმდეგ

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- გაკვეთილზე მოსწავლეთა შორის ამ დაბოლოების გათამაშება;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

სადემონსტრაციო დაფაზე თეორიული ნაწილის ახსნის შემდეგ, საჭიროა მოსწავლეთა დაწყვილება იმ მიზნით, რომ ერთ მხარეს ჰქონდეს ლაზიერი, ხოლო მეორეს კი პაიკი. შემდეგ კი ისინი ცვლიან ფიგურებს.

იმ შემთხვევაში თუ კლასში ჭადრაკების რაოდენობა საკმარისი არაა, მაშინ შესაძლებელია ორ ან რამდენიმე მოსწავლიანი ჯგუფის შექმნა. ისინი სვლას აკეთებენ ერთმანეთში კონსულტაციის შემდეგ.

გაკვეთილის დასასრულს მიზანშეწონილია კონსულტანცია მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებთან დაკავშირებით.

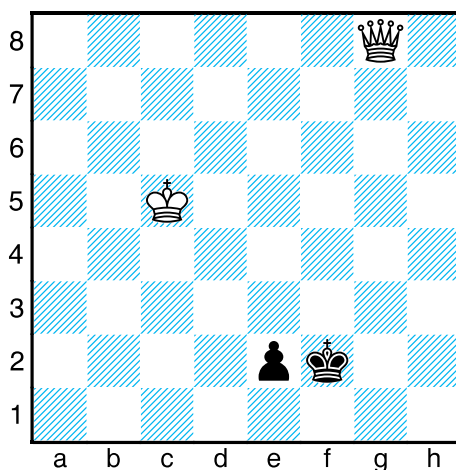
თეორიული ნაწილი

ლაზიერი პაიკზე ძლიერია. ამიტომ მხოლოდ იმ პოზიციებს განვიხილავთ, როდესაც შავების პაიკი მეორე ჰორიზონტალზეა (ან თეთრების მხრიდან მეშვიდე ჰორიზონტალზე) და ლაზიერად გაცოცხლებას აპირებს. ეს დაბოლოება ორ ნაწილად იყოფა:

- 1) პაიკი იმყოფება b,d,e და g ვერტიკალზე
- 2) პაიკი იმყოფება a,c,f და h ვერტიკალზე

პაიკი იმყოფება b,d,e და g ვერტიკალზე

N75



N75 ასეთ პოზიციებში ლაზიერი ქიშებით უახლოვდება შავების პაიკს და შემდეგ მეფეს აიძულებს პაიკის წინა უჯრის დაკავებას, ამით სარგებლობს თეთრების მეფე

და თანდათანობით უახლოვდება შავების პაიკს. თუ თეთრების მეფე რამდენიმე უჯრით არის დაცილებული შავების პაიკს, მაშინ ლაზიერი თავის მანევრს რამდენჯერმე იმეორებს.

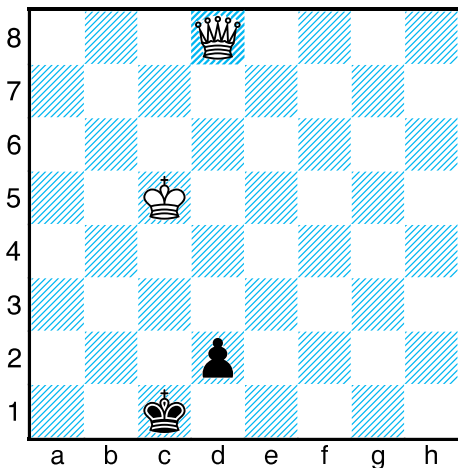
1. ♖f7+ ♜g2 2. ♚e6 ♜f2 3. ♖f5+ ♜g2 4. ♚e4+ ♜f2 5. ♖f4+ ♜g2 6. ♚e3 ამ დაბოლოების ძირითადი სვლა.

6... ♜f1 7. ♖f3+ ♜e1

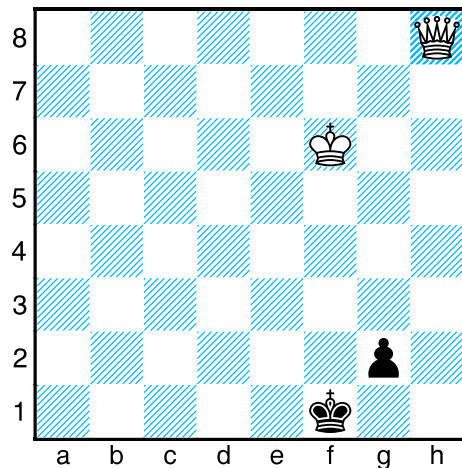
შავების მეფე იძულებულია პაიკის წინა უჯრა დაიკავოს, რითაც მაშინვე სარგებლობს თეთრების მეფე.

8. ♜d4 ♜d2 9. ♚d3+ ♜e1 10. ♜e3 და თეთრები იგებენ.

N76



N77



ისრით აჩვენე თეთრების პირველი მომგებიანი სვლა.

პასუხები: N76 როგორც წესი, ლაზიერი მეფეს ქიშებით უნდა მიუახლოვდეს, ამ პოზიციაში ლაზიერს ქიშის გამოცხადება არ შეუძლია. პაიკის შეკავება მხოლოდ მისი დაბმის შედეგად არის შესაძლებელი: 1.ღფ5!

N77 პოზიციაშიც დაბმის მოტივია თეთრების გამარჯვების ერთადერთი საშუალება: 1.ღჰ3.



„ჭადრაკი არა მარტო სპორტია, ხელოვნებაც არის“.

ვერიკო ანჯაფარიძე,
გამოჩენილი ქართველი მსახიობი



ჭადრაკი ყველა ბავშვმა უნდა ისწავლოს. ეს თამაში პატარას გონებას უხსნის და განცდების დაოკებას აჩვევს.

გიორგი ახვლედიანი, აკადემიკოსი

14 ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (II ნაწილი)

მიზანი

– ლაზიერის მანევრის შესწავლა მეტოქის გამსვლელი პაიკის წინააღმდეგ

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- გაკვეთილზე მოსწავლეთა შორის ამ დაბოლოების გათამაშება;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

სადემონსტრაციო დაფაზე თეორიული ნაწილის ახსნის შემდეგ, საჭიროა მოსწავლეთა დაწყვილება იმ მიზნით, რომ ერთ მხარეს ჰქონდეს ლაზიერი, ხოლო მეორეს კი a,c,f ან h პაიკი. შემდეგ კი ისინი ცვლიან ფიგურებს.

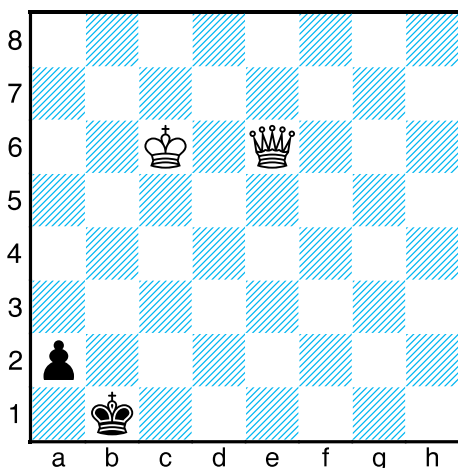
იმ შემთხვევაში თუ კლასში ჭადრაკების რაოდენობა საკმარისი არაა, მაშინ შესაძლებელია ორ ან რამდენიმე მოსწავლიანი ჯგუფის შექმნა. ისინი სვლას აკეთებენ ერთმანეთში კონსულტაციის შემდეგ.

გაკვეთილის დასასრულს მიზანშეწონილია კონსულტანცია მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებთან დაკავშირებით.

თეორიული ნაწილი

როდესაც ლაზიერი იბრძვის a,c,f და h ვერტიკალის მეორე ჰორიზონტალზე მყოფი პაიკის წინააღმდეგ, მაშინ შედეგი დამოკიდებულია თეთრების მეფის მდებარეობაზე. b,d,e და g ვერტიკალზე მდგომი პაიკებისგან განსხვავებით სუსტ მხარეს აქ პატის მოტივი ეხმარება. როდესაც ძლიერი მხარის მეფე გამსვლელ პაიკს დაცილებულია, მაშინ პატის მოტივი გადამწყვეტია და თამაში ყაიმით სრულდება.

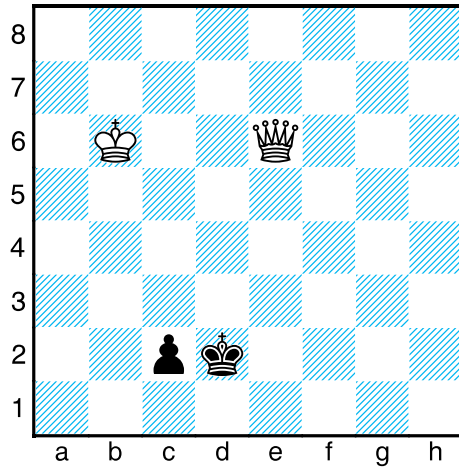
N78



N78 1.♔b3+ ♕a1 მეფე თვითონ იკავებს უჯრას პაიკის წინ და პატის გამო თეთრების მეფე ვეღარ ახერხებს მასთან მიახლოებას.

c და f ვერტიკალეებზე მდგომი პაიკისთვის სიტუაცია ოდნავ განსხვავებულია.

N79

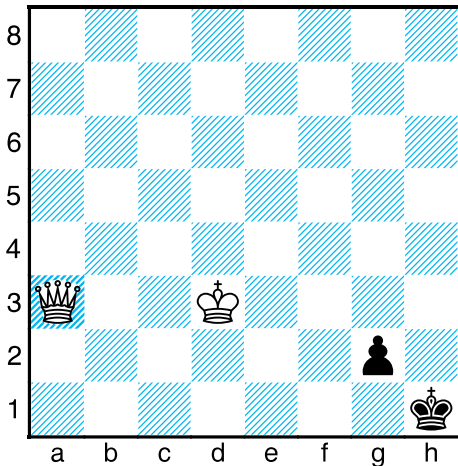


N79 1.♔d5+ ♔c1 2.♔b5 ♔b1 3.♔b3+ ♔a1

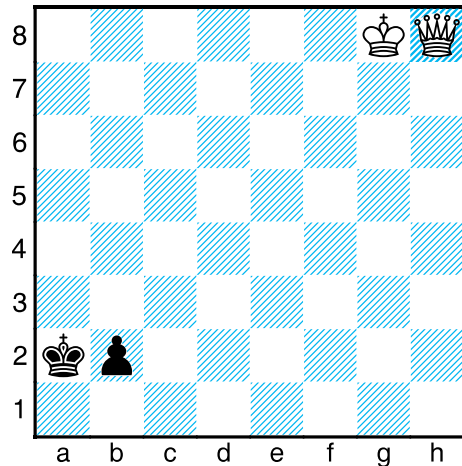
ამ სვლაშია პატის იდეა. აგებდა 3...♔c1 4.♔c4-ის შემდეგ.

4.♔xc2 და პატი

N80



N81



ისრით აჩვენე თეთრების პირველი მომგებიანი სვლა.

პასუხები: N80 ლაზიერი შორიდან აფერხებს პაიკის წინსვლას 1.ლა8! და შემდეგ ადვილად ახერხებს მის მოგებას.

N81 ამ პოზიციაში პაიკის დაბმამხოლოდ ჰორიზონტალიდან შეიძლება: 1.ლh2!

15 ლაზიერი და გამსვლელი პაიკი (III ნაწილი)

მიზანი

– ლაზიერის მანევრის შესწავლა მეტოქის გამსვლელი პაიკის წინააღმდეგ

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- გაკვეთილზე მოსწავლეთა შორის ამ დაბოლოების გათამაშება;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

სადემონსტრაციო დაფაზე თეორიული ნაწილის ახსნის შემდეგ, საჭიროა მოსწავლეთა დაწყვილება იმ მიზნით, რომ ერთ მხარეს ჰქონდეს ლაზიერი, ხოლო მეორეს კი a,c,f ან h პაიკი. შემდეგ კი ისინი ცვლიან ფიგურებს.

იმ შემთხვევაში თუ კლასში ჭადრაკების რაოდენობა საკმარისი არაა, მაშინ შესაძლებელია ორ ან რამდენიმე მოსწავლიანი ჯგუფის შექმნა. ისინი სვლას აკეთებენ ერთმანეთში კონსულტაციის შემდეგ.

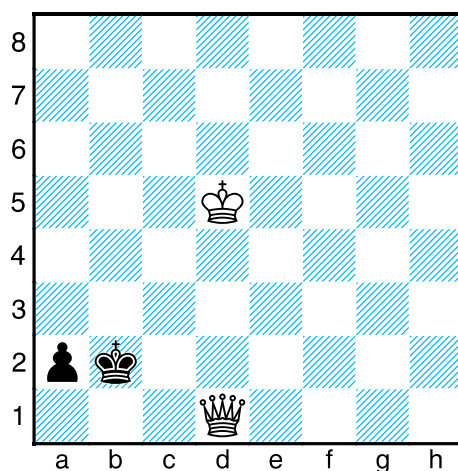
გაკვეთილის დასასრულს მიზანშეწონილია კონსულტანცია მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებთან დაკავშირებით.

თეორიული ნაწილი

როდესაც ლაზიერი იბრძვის a,c,f და h ვერტიკალის მეორე ჰორიზონტალზე მყოფი პაიკის წინააღმდეგ, მაშინ შედეგი დამოკიდებულია თეთრების მეფის მდებარეობაზე.

იმ შემთხვევაში თუ ძლიერი მხარის მეფე პაიკთან ახლოსაა, მაშინ კონკრეტულ პოზიციაში ისინი იგებენ.

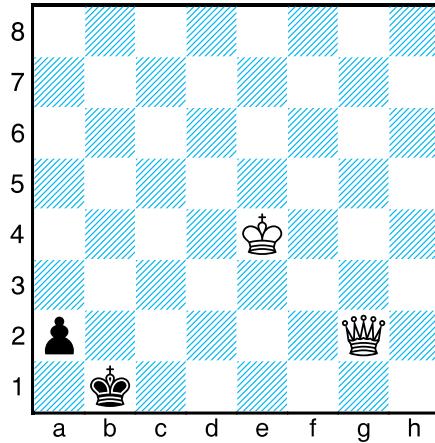
N82



N82. 1.♚d2+ ♖b1 თეთრების მეფე ახლოს არის შავების გამსვლელ პაიკთან, ამიტომ შესაძლებელია საშამათო მუქარების შექმნა.

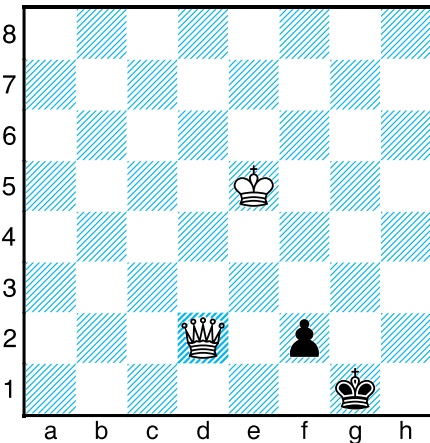
2. ♖c4 a1♚ 3.♖b3 და ახლადგაცოცხლებული ლაზიერი ვერ ეხმარება თავის მეფეს.

N83

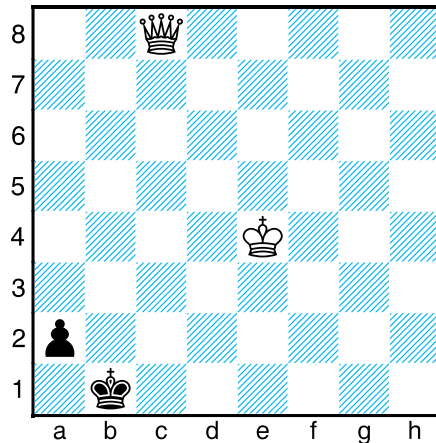


N81 1.♔d3 a1♚ 2.♚c2# მოგების კიდევ ერთი შესაძლებლობა. თეთრები შავებს აძლევენ პაიკის გაცოცხლების საშუალებას, მაგრამ მაშინვე აშამათებენ.

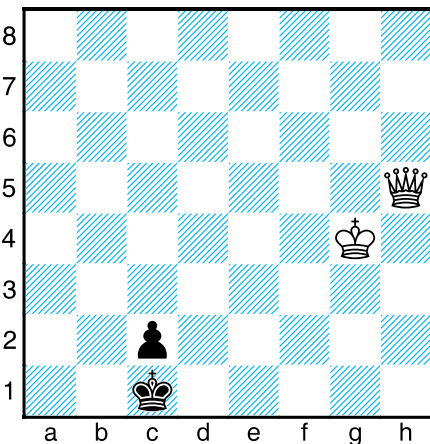
N84



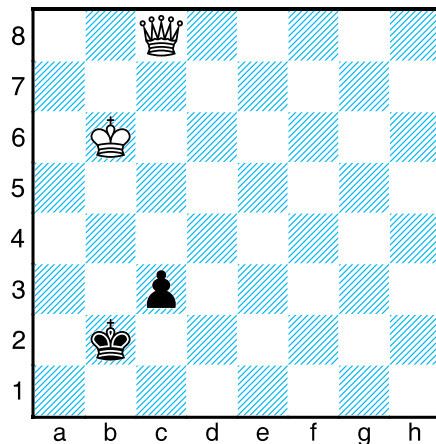
N85



N86



N87



ოთხივე პოზიციაში თეთრები იგებენ.

პასუხები: N84 1მფ4 f1ლ 2მფ3 და იგებენ; N85 1მფდ3 a1ლ 2ლც2#; N86. შავების მეფე b1-ზე თუ გადავა, მაშინ ყაიშია, ამიტომ 1.ლბ5! მფდ2 2.ლბ2 მფდ1 3.მფვ3 c1ლ 4.ლე2#; N87. შავების პაიკი თუ მეორე ჰორიზონტალზე გადავა, მაშინ ყაიშია. მისი შეკავება მხოლოდ 1.ლh8-ით არის შესაძლებელი.

16 მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე

მიზანი

– მერვე ჰორიზონტალის სისუსტის გამოყენება

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– გაკვეთილზე მოსწავლეების მიერ სასწავლო პოზიციების გათამაშება და ანალიზი;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში თეთრების მხრიდან სწორი სვლების მოძებნა.

გაკვეთილის მსვლელობა

საჭიროა სადემონსტრაციო დაფაზე ვაჩვენოთ რამდენიმე ტიპური პოზიცია, რომლებშიც ნაჩვენებია მერვე ჰორიზონტალის სისუსტე და მისი გამოყენების ხერხები. ამ დროს იგივე პოზიციებს მოსწავლეები არჩევენ თავის დაფებზე.

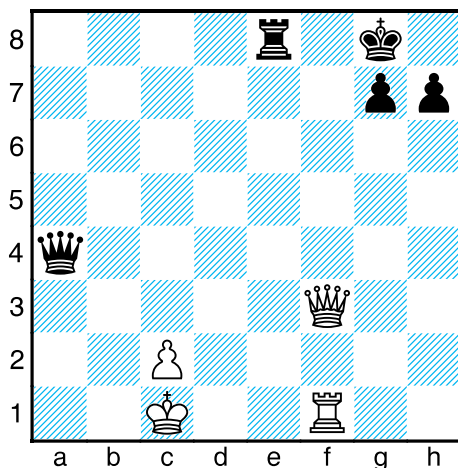
გაკვეთილის დასასრულს მიზანშეწონილია კონსულტანცია მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებთან დაკავშირებით.

თეორიული ნაწილი

როქის გაკვეთების შემდეგ, როგორც წესი, მეფეს წინიდან პაიკები იცავენ, ხოლო მერვე ჰორიზონტალს კი მძიმე ფიგურები – ლაზიერი და ეტლები. როდესაც მერვე ჰორიზონტალი საიმედოდ არ არის დაცული, შესაძლოა კომბინაციური თამაშით ამ სისუსტის გამოყენება.

შესაბამისად, ზემოთ ნათქვამი, ანალოგიურად ვრცელდება თეთრების პირველ ჰორიზონტალზე.

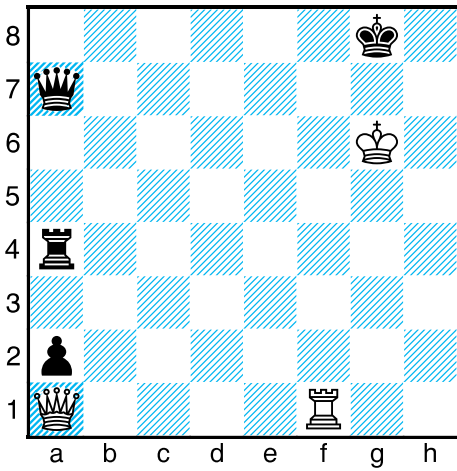
N88



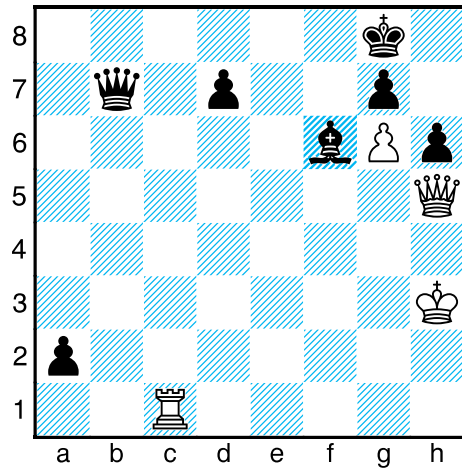
მერვე ჰორიზონტალს მხოლოდ შავი ეტლი იცავს, რასაც თეთრების ლაზიერი და ეტლი ეფექტურად იყენებენ:

1. ♖f7+ ♜h8 2. ♖f8+ ♜xf8 3. ♜xf8#

N89



N90

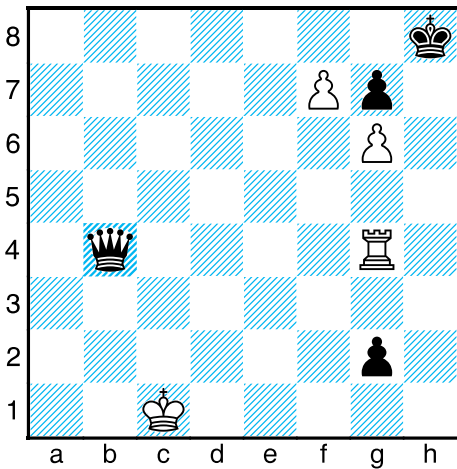


გამოიყენე მერვე პორიზონტალის სისუსტე.

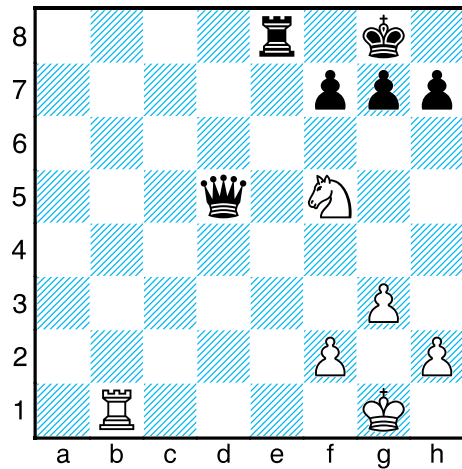
პასუხები: 1.ლh8+! მფXh8 2.ეფ8#.

1.ლd5+! ლXd5 2.ეც8+.

N91



N92



გამოიყენე მერვე პორიზონტალის სისუსტე.

პასუხები: N91 1.ეh4+! ლXh4 2 f8ლ#.

N92 1.მე7+ ეXe7 2. ებ8+.

17 დახშული შამათი

მიზანი

დახშული შამათის გამოცხადების მოტივი

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- გაკვეთილზე მოსწავლეების მიერ სასწავლო პოზიციების გათამაშება და ანალიზი;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში თეთრების მხრიდან სწორი სვლების მოძებნა.

გაკვეთილის მსვლელობა

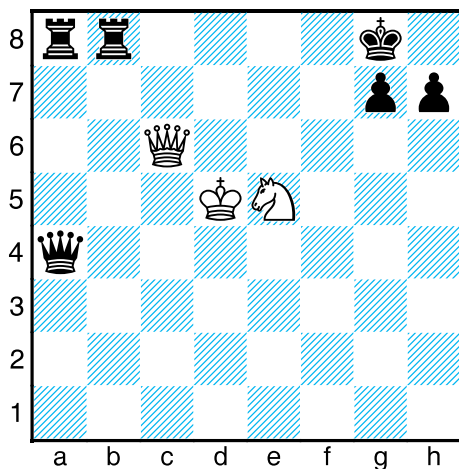
დახშული შამათის ყველაზე ცნობილი პოზიციის გაცნობის შემდეგ მოსწავლეები დამოუკიდებლად ცდილობენ მსგავსი შამათის გამოცხადებას რვეულში მოყვანილ მაგალითებში.

გაკვეთილის დასასრულს მიზანშეწონილია კონსულტანცია მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებთან დაკავშირებით.

თეორიული ნაწილი

დახშული შამათს მხედარი აცხადებს. ამ დროს მეტოქის მეფეს გადაადგილების ყველა უჯრა საკუთარი ფიგურებით აქვს ჩახერგილი. დახშული შამათის კლასიკური ნიმუშია ლუსენას პოზიცია, რომელიც 1497 წლით არის დათარიღებული.

N93



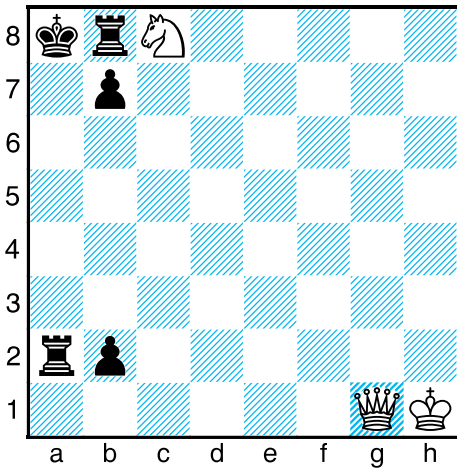
1. ♖e6+ ♜h8 2. ♝f7+ ♜g8 3. ♝h6+ ორმაგი ქიში
3... ♜h8

ერთ სვლაში შამათია 3... ♜f8-ის შემდეგ 4. ♚f7#

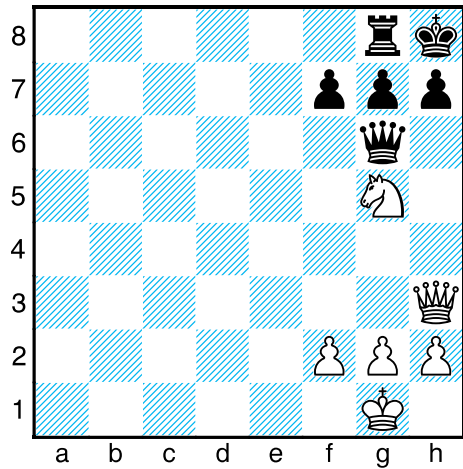
4. ♚g8+ დახშული შამათისთვის დამახასიათებელი შეწირვა.

4... ♚xg8 5. ♝f7#

N94



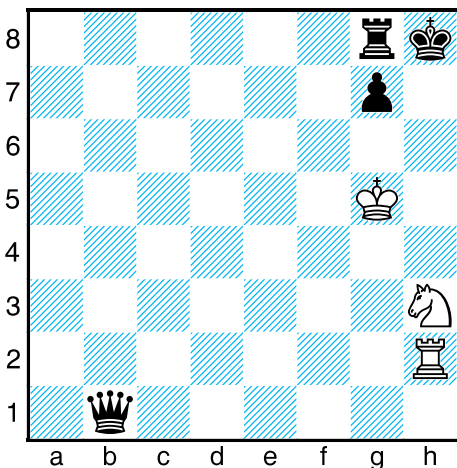
N95



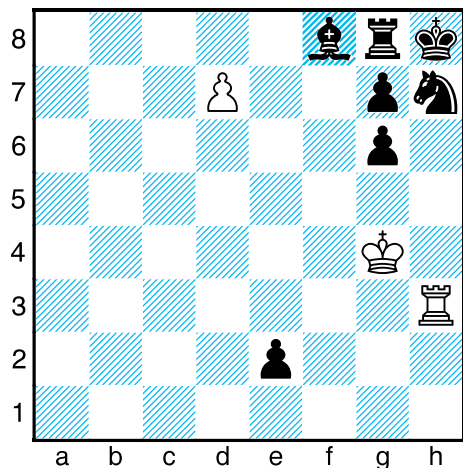
თეთრები აკეთებენ შამათს ორ სვლაში.

პასუხები: N94 1.ლa7+ეXa7 2.მb6#. N95 1.ლXh7+ ლXh7 2.მf7#.

N96



N97



თეთრები აკეთებენ შამათს ორ სვლაში.

პასუხები: N96 1.მf4+ლh7 2.მg6#. N97 1.d8მ e1ლ 2.მf7#.



„ქართული ჭადრაკის ფენომენი ჩვენი კულტურის სიამაყეა. ჭადრაკისა და საქართველოს გაცნობიერება მსოფლიოს ბევრ კუთხეში ერთდროულად ხდება.“

ნანა ალექსანდრია, მსოფლიოს ორგზის ვიცე-ჩემპიონ

18 პატი

მიზანი

– პატის მოტივების შესწავლა

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;
– გაკვეთილზე მოსწავლეების მიერ სასწავლო პოზიციების გათამაშება და ანალიზი;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში თეთრების მხრიდან სწორი სვლების მოძებნა.

გაკვეთილის მსვლელობა

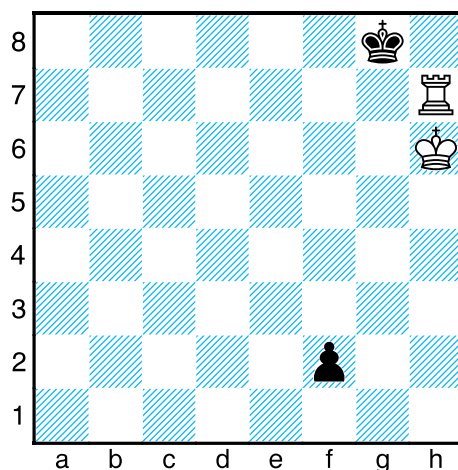
სადემონსტრაციო დაფაზე ვაჩვენებთ პოზიციას, რომელშიც პატი მიიღება თეთრების ეტლის შეწირვის შემდეგ. ყურადღება უნდა გამახვილდეს თეთრი მეფის მდგომარეობაზე. აუცილებელია, რომ ეტლის შეწირვის შემდეგ მას არ დარჩეს გადაადგილების საშალება.

გაკვეთილის დასასრულს მიზანშეწონილია კონსულტანცია მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებთან დაკავშირებით.

თეორიული ნაწილი

პატი ყაიმის ერთ-ერთი ნაირსახეობაა. მის მისაღწევად სუსტი მხარე ცდილობს მოიცილოს ზედმეტი ფიგურა ან ფიგურები და მიაღწიოს ისეთ პოზიციას, რომელშიც მას არ ექნება სვლის გაკეთების შესაძლებლობა და ამასთანავე მის მეფეს არ აქვს გამოცხადებული ქიმი.

N98



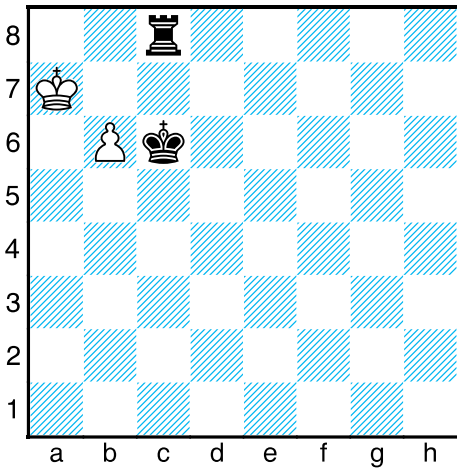
ეტლს არ შეუძლია პაიკის შეჩერება. გაცოცხლებული ლაზიერი კი, როგორც ნესი, უგებს ეტლს.

1. ♖g7+ ♜f8

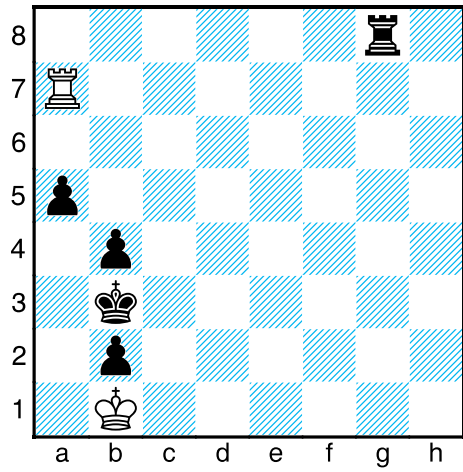
თეთრები გეგმავენ ეტლის შეწირვას და თანაც ისე, რომ შავების ლაზიერმა მათ მეფეს სამი თავისუფალი უჯრა – g5, g6 და h5 წაართვას.

2. ♖g5 f1 ♜ 3. ♖f5+ ♜xf5 პატი, თეთრების მეფეს სვლის გაკეთება არ შეუძლია და არც ქიმი გამოცხადებული.

N99



N100

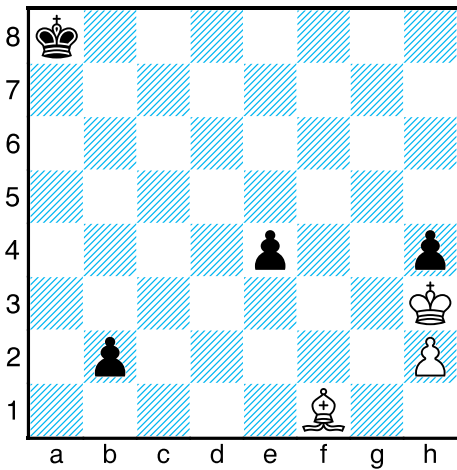


სვლა თეთრებისაა. მიაღწიეთ ყაიმს.

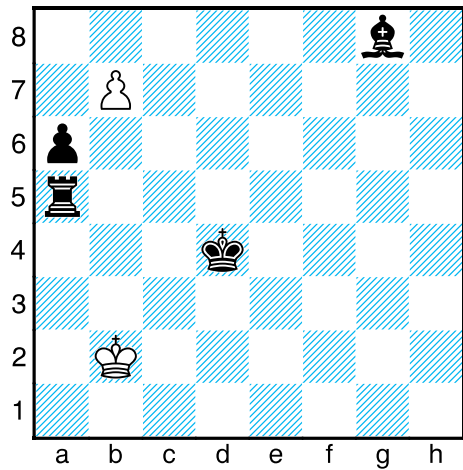
პასუხები: N99 1.b7 ეც7 2.მფა8 ეXb7 პატი.

N100 1.ეგ7! ეე8 2. ეე7! ედ8 3. ედ7! ეტლის აყვანის შემდეგ პატი.

N101



N102



სვლა თეთრებისაა. მიაღწიეთ ყაიმს.

პასუხები: N101 1.ეგ2 b1ლ 2.კXe4+ ლXe4 პატი.

N102 1.b8ლ ებ5+ 2. მფა1 ეXb8 პატი.

19 გახსნილი ქიშის მოტივები

მიზანი

– თამაშის დროს გახსნილი ქიშის მოტივების გამოყენება

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- გაკვეთილზე მოსწავლეების მიერ სასწავლო პოზიციების გათამაშება და ანალიზი;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში თეთრების მხრიდან სწორი სვლების მოძებნა.

გაკვეთილის მსვლელობა

საჭიროა სადემონსტრაციო დაფაზე ვაჩვენოთ რამდენიმე ტიპური პოზიცია, რომლებშიც ნაჩვენებია გახსნილი ქიშის მოტივები და მისი გამოყენების ხერხები. ამ დროს იგივე პოზიციებს მოსწავლეები არჩევენ თავის დაფებზე.

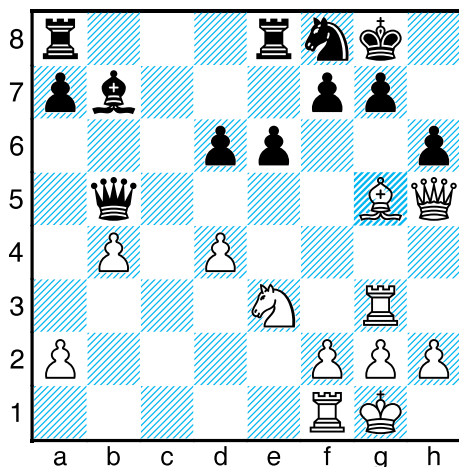
გაკვეთილის დასასრულს მიზანშეწონილია კონსულტანცია მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებთან დაკავშირებით.

თეორიული ნაწილი

გახსნილი ქიში პირველ კლასში ჩვენ უკვე ვისწავლეთ. ახლა კი გავეცნოთ როგორ იყენებენ მის თავისებურებას პარტიის თამაშის დროს.

დიაგრამაზე მოყვანილი პოზიცია კლასიკურია. ეტლისა და კუს შეთანხმებული მოქმედება „ნისქვილად“ მოინათლა. ვნახოთ გახსნილი ქიშის დახმარებით, თეთრები როგორ „ფქვავენ“ მეტოქის ფიგურებს.

N103



ერთი შეხედვით თეთრების კუ დაბმულია და სვლის გაკეთება არ შეუძლია ლაზიერის დაკარგვის შიშით.

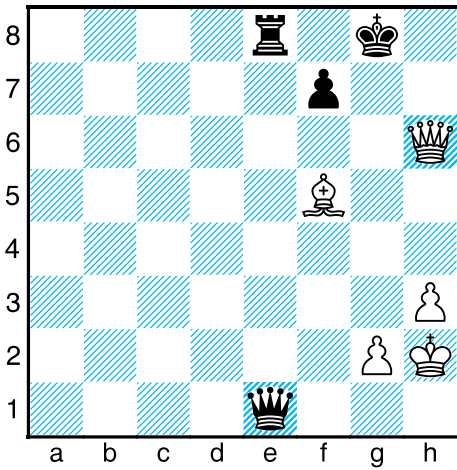
და მაინც **1. ♖f6 ♜xh5.**

ლაზიერზე მეტი სიკეთის მოტანა ეტლისა და კუს შეთანხმებულ მოქმედებას შეუძლია.

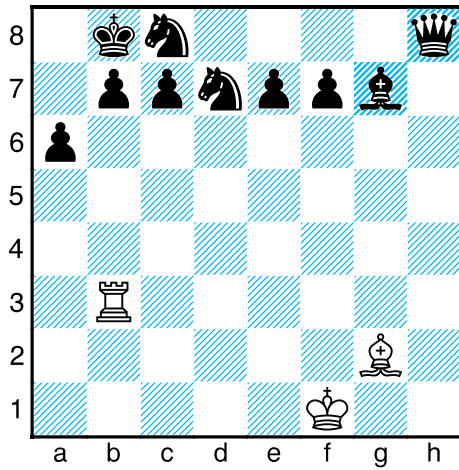
2. ♜xg7+ ♗h8 3. ♜xf7+ ♗g8 4. ♜g7+ ♗h8 5. ♜xb7+ ♗g8 6. ♜g7+ ♗h8.

მას შემდეგ რაც მეშვიდე ჰორიზონტალზე მდგარი შავი ფიგურები ერთი მეორის მიყოლებით „დაიფქვა“ ლაზიერის რიგიც მოვიდა **7.♟g5+ ♜h7 8.♟xh5 ♜g6 9.♟h3** და თეთრებმა მალე მოიგეს.

N104



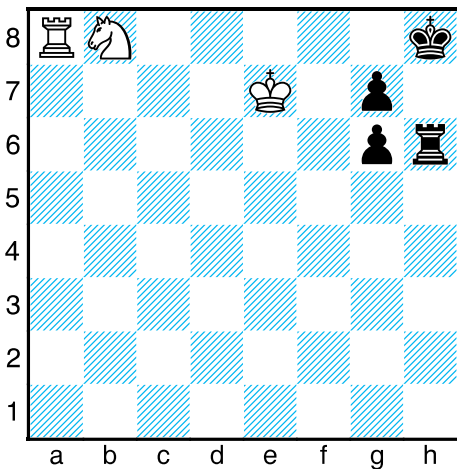
N105



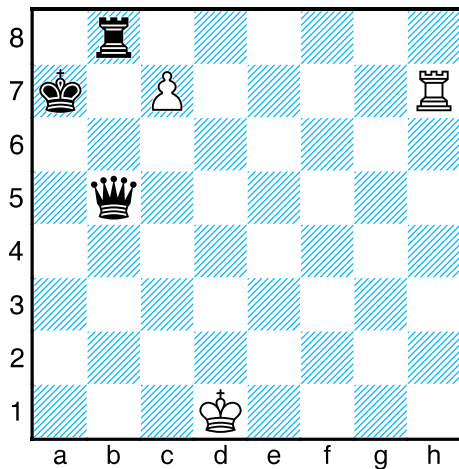
თეთრები იგებენ გახსნილი ქიშის საშუალებით.

პასუხები: **N104 1.კh7+ მფh8 2.კგ6+ მფგ8 3.ლh7+ მფf8 4.ლXf7#**
N105 1.ეXb7+მფა8 2.ეXc7+მფb8 3.ეb7+მფა8 4.ეXd7+მფb8 5.ეb7+მფა8
6.ეXe7+მფb8 7.ეb7+მფა8 8.ეXf7+მფb8 9.ეb7+მფა8 10.ეXg7+მფb8
11.ეb7+მფა8ეh7+ ლაზიერის მოგებით

N106



N107



თეთრები იგებენ გახსნილი ქიშის საშუალებით.

პასუხები: **N106 1.მd7+ მფh7 2.მf8+ მფგ8 3.მე6+ მფh7 4.მგ5#** თეთრებმა ორჯერ გამოიყენეს გახსნილი ქიში.
N107 1. c8მ+ მფა8 2.ეა7#.

20 დაბმის მოტივის გამოყენება

მიზანი

პოზიციაში დაბმის ცნების განმარტება და ამ მოტივის თამაშის დროს გამოყენება **მოსწავლეთა აქტივობა**

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- გაკვეთილზე მოსწავლეების მიერ სასწავლო პოზიციების გათამაშება და ანალიზი;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების მოძიება.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში თეთრების მხრიდან სწორი სვლების მოძებნა.

გაკვეთილის მსვლელობა

საჭიროა სადემონსტრაციო დაფაზე ვაჩვენოთ რამდენიმე ტიპური პოზიცია, რომლებშიც ნაჩვენებია თუ რას ნიშნავს ფიგურის დაბმა, რომელი ფიგურა ითვლება დაბმულად და როგორ ხდება ამ მომენტის გამოყენება. ამ დროს იგივე პოზიციებს მოსწავლეები ალაგებენ და არჩევენ თავის დაფებზე.

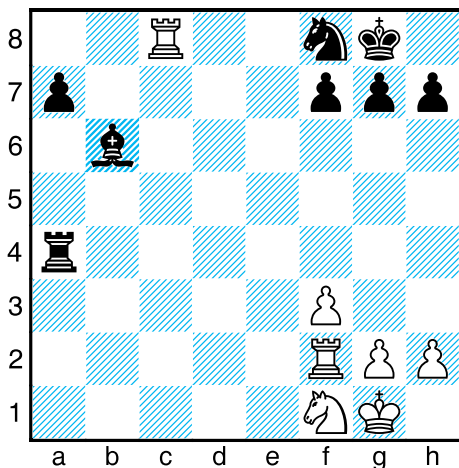
გაკვეთილის დასასრულს მიზანშეწონილია კონსულტანცია მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებთან დაკავშირებით.

თეორიული ნაწილი

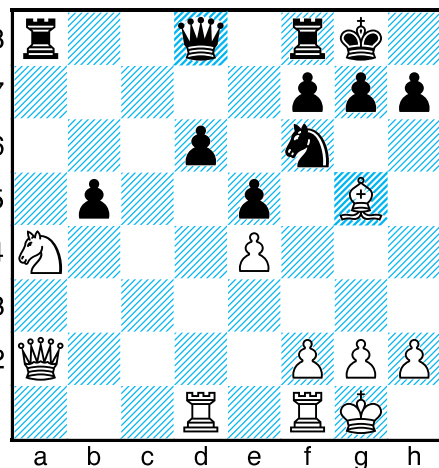
დაბმულია ის ფიგურა, რომელსაც არ შეუძლია სვლის გაკეთება იმ მიზეზით, რომ საკუთარ მეფეს ან სხვა ფიგურას ფარავს მეტოქის ლაზიერის, ეტლისა და კუსგან. დაბმა არის ორი სახის: სრული და არასრული. სრულია როდესაც დაბმული ფიგურის უკან დგას მეფე. ყველა სხვა ფიგურის შემთხვევაში დაბმა არასრულია.

სანიმუშო პოზიციები

N108



N109

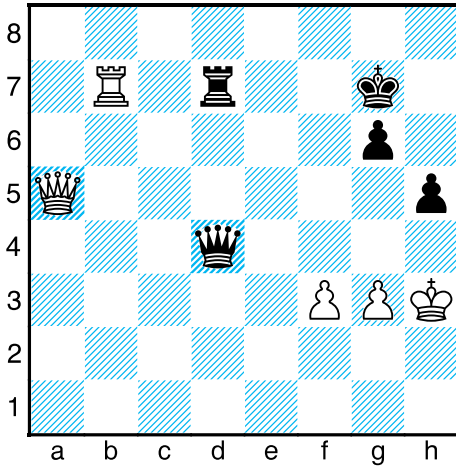


N108. დიაგრამაზე დაბმულია შავი მხედარი f8. მას არ შეუძლია სვლის გაკეთება, რადგან გაიხსნება ხაზი თეთრ ეტლსა და შავ მეფეს შორის. დაბმულია აგრეთვე თეთრების ეტლი შავების კუს გამო.

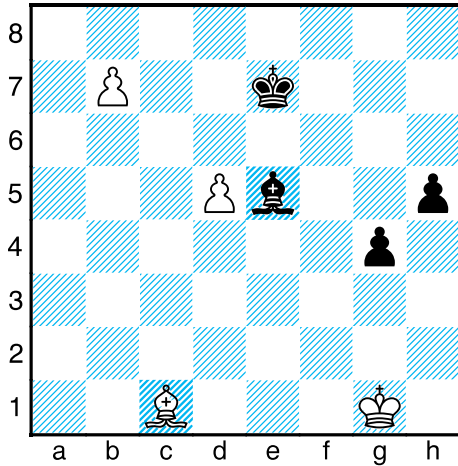
N109. დიაგრამაზე დაბმულია ორივე მხედარი, როგორც თეთრი, ასევე შავი. ორივე მათგანის უკან ლაზიერი დგას.

მეფეზე დაბმულ ფიგურას სვლის გაკეთება არ შეუძლია. ლაზიერის ან სხვა რომელიმე ფიგურის გამო დაბმული ფიგურა მოძრაობაში შეზღუდულია, მას სვლის გაკეთება შეუძლია, თუ დათმობს მის უკან მდგომ ფიგურას.

N110



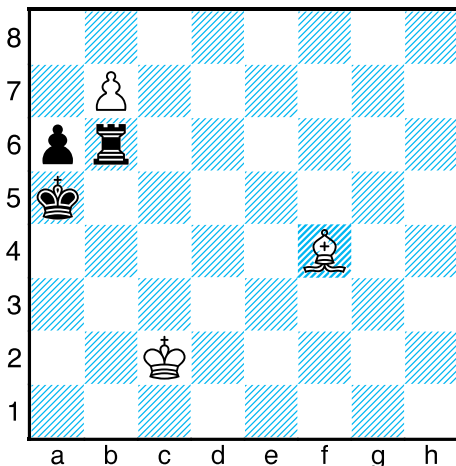
N111



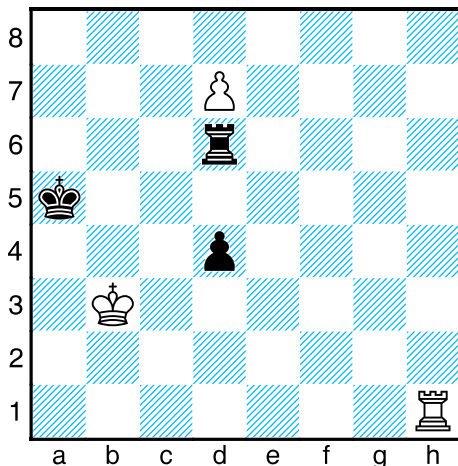
სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

პასუხები: **N110** 1.ღd8! ლამაზი სვლა. შავების ეტლი დაბმულია და ამიტომ ვერ აიყვანს თეთრების ლაზიერს. მას შეუძლია თეთრების ეტლის აყვანა, მაგრამ მაშინ განწირულია შავების ლაზიერი. **N111**. თეთრების გამსვლელ პაიკს კუ აკავებს. 1d6 კXd6 პაიკის შეწირვის შემდეგ შავების კუ და მეფე ერთ ხაზზე მოხვდნენ. ამ ნიუანს თეთრები დაბმის მოტივით იყენებენ 2.კა3.

N112



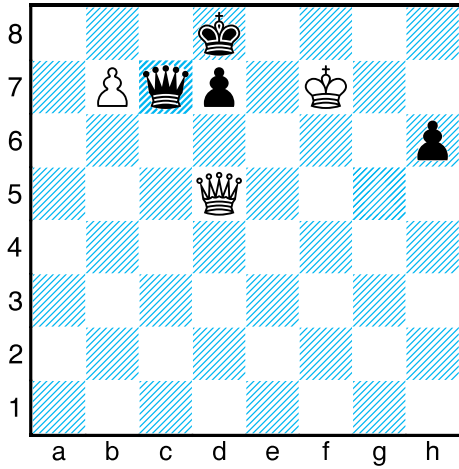
N113



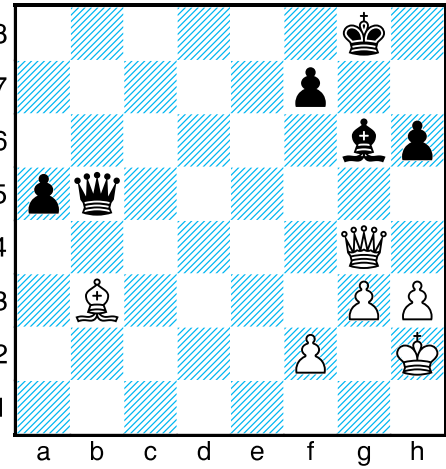
სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

პასუხები: **N112**. 1.კc7 კუმ დააბა ეტლი, ამიტომ ის პაიკის ლაზიერში გაცოცხლებას ხელს ვერ შეუშლის. **N113**. 1.ეh5+ მფხ6 2.ეh6! და პაიკის შეკავება შეუძლებელია.

N114



N115

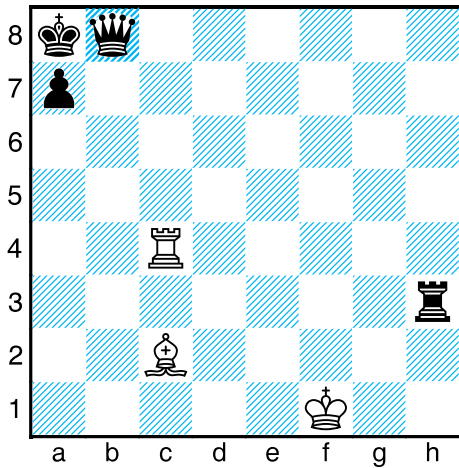


სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

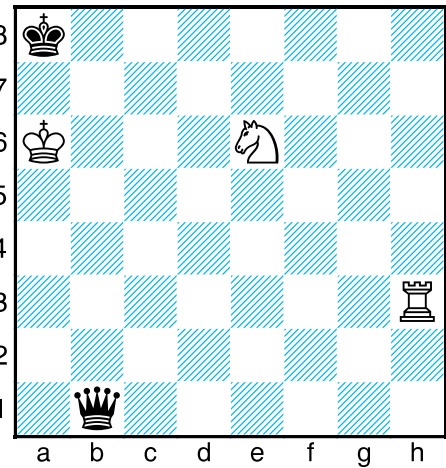
პასუხები N114 1.ლა5 d5+ 2.მფე6 ლXა5 3.ბ8ლ#.

N115 1.ლXg6#.

N116



N117



სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

პასუხები: N115. 1. კე4+ ლb7 2. ეc8#.

N116 1. ეh8+ ლb8 2.მc7#.

21 ორმაგი მუქარა – „ჩანგალი“

მიზანი

ორმაგი მუქარა, როგორც ფიგურის ან პაიკის მოგების საშუალება

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- გაკვეთილზე მოსწავლეების მიერ სასწავლო პოზიციების გათამაშება და ანალიზი;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხის მოძებნა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში თეთრების მხრიდან სწორი სვლების მოძებნა.

გაკვეთილის მსვლელობა

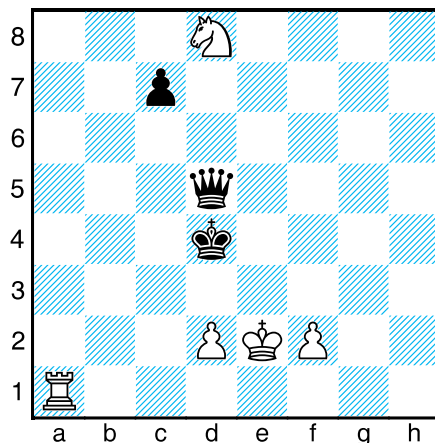
საჭიროა სადემონსტრაციო დაფაზე ვაჩვენოთ რამდენიმე ტიპური პოზიცია, რომლებშიც ნაჩვენებია ორმაგი მუქარის საშუალებით ფიგურის ან პაიკის მოგების ხერხები. ამ დროს იგივე პოზიციებს მოსწავლეები არჩევენ თავის დაფებზე.

თეორიული ნაწილი

მეტოქის მეფის დასაშამათებლად საჭიროა მატერიალური უპირატესობის მოპოვება, რაც დაბალი ძალის ფიგურით უფრო ძლიერი ფიგურის აყვანაში გამოიხატება. ფიგურისგან პაიკის მოსაგებად მას უნდა დავემუქროთ. თავის მხრივ მეტოქის ფიგურა ეცდება თავი დაიცვას. ფიგურის ან პაიკის მოგების ყველაზე გავრცელებული ხერხი ორმაგი მუქარაა, როდესაც ერთი თეთრი ფიგურა ორ შავ ფიგურას ემუქრება, ან პირიქით შავები თეთრებს. ორივე ფიგურის გადარჩენა, გამონაკლისი პოზიციების გარდა, ხშირად შეუძლებელია.

პრაქტიკაში დამკვიდრებული ტერმინია – ჩანგალი, ეს მაშინ როდესაც ორმაგ მუქარას მხედარი ახორციელებს.

N118



თეთრები ლაზიერს ორმაგი მუქარის საშუალებით იგებენ

1. ♖a4+ ♜e5

სწრაფად აგებს 1...♜c5 2. ♖a5+-ის შემდეგ.

2. ♖a5

ლამაზი სვლაა, თეთრები მეტოქეს ეტლის აყვანას სთავაზობენ

2...c5

შავები ამ „საჩუქარზე“ უარს ამბობენ, რადგან თუ 2...♞xa5 მაშინ ჩანგალი 3.♖c6+ მხედარი ერთდროულად ემუქრება შავების მეფესა და ლაზიერს.

3.♞xc5

ლაზიერზე იერიში გრძელდება. ამჯერად ეტლის აყვანა აუცილებელია.

3...♞xc5 4.d4+

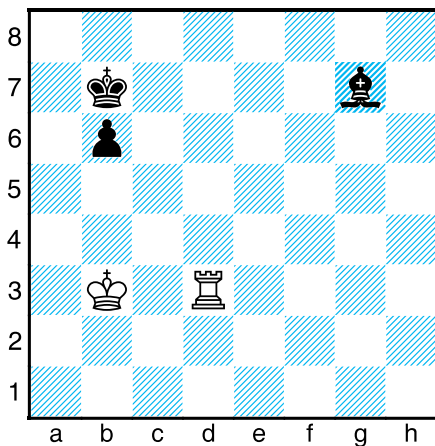
ორმაგი მუქარა პაიკის შესრულებით. შავებს არჩევანი აქვთ, პაიკის აყვანა მეფითაც შეუძლიათ და ლაზიერითაც.

როგორც პირველ შემთხვევაში **4...♗xd4 5.♕e6+**, ასევე მეორეში

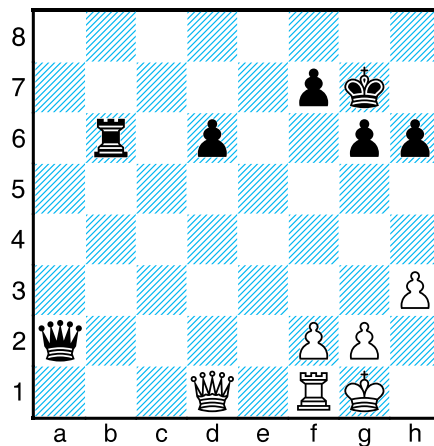
4...♞xd4 5.♖c6+ თამაშის შედეგს მხედრის „ჩანგალი“ განაპირობებს. ლაზიერის მოგების შემდეგ თეთრებს ზედმეტი პაიკი f2 დარჩათ.

პაიკის ლაზიერში გაყვანა და შემდეგ ლაზიერით მეფის დაშამათება წინა გაკვეთილებში ვისწავლეთ.

N119



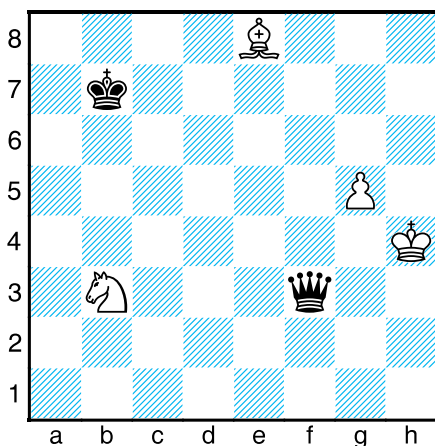
N120



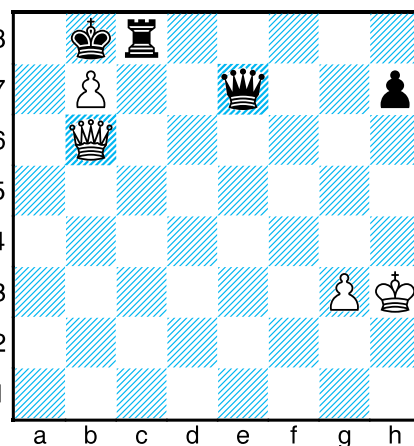
თეთრები იგებენ ფიგურას ორმაგი მუქარით.

პასუხები: N119 1.ეძ7+ ეტლი ქიშს უცხადებს მეფეს და ამავე დროს ემუქრება კუს. N120. 1.ღდ4+ ლაზიერი ქიშს უცხადებს მეფეს და ამავე დროს ემუქრება ეტლს.

N121



N122



თეთრები იგებენ ლაზიერს ორმაგი მუქარით.

პასუხები: N121. 1. კც6+ ლXc6 2.მა5+ ან 1...მფXc6 2. მძ4+ და თეთრები იგებენ. N122. 1.ღა7+ მფXა7 2. bcმ+ და თეთრები მომდევნო სვლაზე ლაზიერს აიყვანენ.

მეოთხე და მესამე თავის მატრიცა

თემა: სასწავლო პარტიები და სასწავლო დაბოლოებანი

საკითხი/ქვესაკითხი:

- რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის წინ
- საჭადრაკო პარტია
- ხაფანგი დებიუტში
- სასწავლო პარტია
- პაიკთა დაბოლოება
- პაიკი ეტლის წინააღმდეგ
- ეტლი პაიკების წინააღმდეგ

სამიზნე ცნება: ლოგიკა, კანონზომიერება

საკვანძო შეკითხვა: რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის დაწყებამდე? რა მნიშვნელობა აქვს ფიგურების განვითარებას დებიუტში?

კომპლექსური დავალება:

სასწავლო პარტიების გარჩევით სათამაშო უნარების ათვისება, ენდშპილის კლასიკური პოზიციების ანალიზი.

შენი დავალებაა:

სათამაშო უნარების ათვისება სასწავლო პარტიების გარჩევით

სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები. <u>მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს რომ:</u>	შეფასების კრიტერიუმი. <u>მოსწავლეს შეუძლია:</u>	ნაშრომში პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინე.
ლოგიკა, კანონზომიერება 1. სასწავლო პარტიების გარჩევისას ფიგურათა სწრაფი განვითარების მნიშვნელობა	1. მეტოქის პოზიციაში სუსტი უჯრის მოძიება მასზე იერიშის მიტანის მიზნით	1. იმ შეცდომების აღნიშვნა, რომელმაც გამოიწვიეს პოზიციის დასუსტება

კომპლექსური დავალების განხორციელებისთვის საჭირო რესურსები:

რესურსი წიგნი

ელექტრონული რესურსი

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

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

მასწავლებელი მოსწავლეებს ესაუბრება შესასწავლს საკითხებზე და დაუსვამს კითხვებს:

დისკუსიის შემდეგ მასწავლებელი მისცემს დავალებას.

კრიტიკრიუმი 1: რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის დაწყებამდე? რა მნიშვნელობა აქვს ფიგურების განვითარებას დებიუტში? დებიუტში რამდენი სახის ხაფანგი არსებობს?

საკითხი/ქვესაკითხი:

- რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის წინ
- საჭადრაკო პარტია
- ხაფანგი დებიუტში
- სასწავლო პარტია

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:

- რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის დაწყებამდე?
- რა მნიშვნელობა აქვს ფიგურების განვითარებას დებიუტში?
- დებიუტში რამდენი სახის ხაფანგი არსებობს?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 123-140

კრიტიკრიუმი 2,3: პაიკთა დაბოლოებაში აქტიური მეფისა და გამსვლელი პაიკის მნიშვნელობა;

საკითხი/ქვესაკითხი:

- პაიკთა დაბოლოება
- პაიკი ეტლის წინააღმდეგ
- ეტლი პაიკების წინააღმდეგ

კითხვები:

- პატის თავიდან აცილების მიზნით რომელ ფიგურად ცოცხლდება ყველაზე ხშირად პაიკი.

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები: N 141-177

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

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?

22 რა უნდა ვიცოდეთ თამაშის წინ

მიზანი

თამაშის დროს ქცევის წესების სწავლა

მოსწავლეთა აქტივობა

კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– გაკვეთილზე მოსწავლეების მიერ სასწავლო პოზიციების გათამაშება და ანალიზი;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების მოძებნა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში თეთრების მხრიდან სწორი სვლების მოძებნა.

გაკვეთილის მსვლელობა

მოსწავლეებთან საუბარი ჭადრაკის თამაშის დროს აუცილებელი ქცევის წესების შესახებ

თეორიული ნაწილი

ჭადრაკის თამაში გარკვეული წესების ცოდნას საჭიროებს. დაუშვებელია მოჭადრაკეთა შორის ერთმანეთთან ლაპარაკი, რაიმე ფორმით მეტოქისთვის ხელის შეშლა.

სატურნირო პარტიის თამაშისას თეთრი ფიგურებით მოთამაშეს ავლენს წილისყრით არჩეული ნომერი. მეგობრული პარტიის შემთხვევაში კენჭი იყრება თეთრი და შავი პაიკების საშუალებით.

თამაშის დროს აკრძალულია გაკეთებული სვლის უკან დაბრუნება. სვლა გაკეთებულად ითვლება, როდესაც მოთამაშე ფიგურას აიღებს, სხვა უჯრაზე დასვას და ხელს გაუშვებს. ფიგურისთვის ხელის გაშვებამდე, მას შეუძლია გადაიფიქროს და ეს ფიგურა სხვა უჯრაზე დასვას.

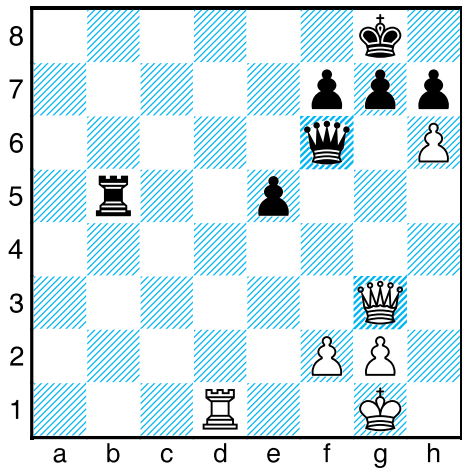
თუ მოთამაშეს სურს ფიგურის უჯრაზე გასწორება, ამის გაკეთების უფლება აქვს მხოლოდ თავისი სვლის შემთხვევაში. ამავე დროს, ფიგურისთვის ხელის მოკიდებამდე, აუცილებელია მან თქვას სიტყვა „ვასწორებ“.

თუ მოთამაშე ხელს კიდებს თავის ფიგურას და არ ამბობს სიტყვა „ვასწორებ“, მაშინ ის ვალდებულია ამ ფიგურით ითამაშოს. თუ ამ ფიგურით სვლის გაკეთება შეუძლებელია, მაშინ მოთამაშე სვლას სურვილისამებრ აკეთებს.

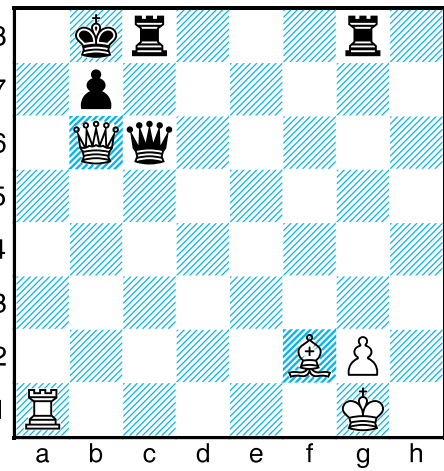
თუ მოთამაშე ხელს კიდებს მეტოქის ფიგურას და არ ამბობს სიტყვა „ვასწორებ“, მაშინ ის ვალდებულია ეს ფიგურა აიყვანოს. თუ ამ ფიგურის აყვანა შეუძლებელია, მაშინ მოთამაშე სვლას სურვილისამებრ აკეთებს.

მეტოქისთვის ყაიმის შეთავაზების უფლება გაქვთ მხოლოდ თქვენი სვლის დროს.

N123



N124



თეთრები შამათს აკეთენ ორ სვლაში

პასუხები: N123. 1.ეძ8+! ლXდ8 2ლXგ7#.
 N124. 1.ეა8+! მფXა8 2.ლა7#.



23 საჭადრაკო პარტია

მიზანი

სასწავლო პარტიის გარჩევა

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- გაკვეთილზე მოსწავლეების მიერ სასწავლო პოზიციების გათამაშება და ანალიზი;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხის მოძებნა.

შეფასების ფორმა

- მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში თეთრების მხრიდან სწორი სვლების მოძებნა.

გაკვეთილის მსვლელობა

სადემონსტრაციო დაფაზე სასწავლო პარტიის ჩვენება და სვლების ანალიზი

თეორიული ნაწილი

საჭადრაკო პარტია, თამაში თეთრი და შავი ფიგურებით ორ პიროვნებას შორის, პირობითად სამ ნაწილად იყოფა.

პარტიის დასაწყისი, რომელსაც **დებიუტი** ეწოდება. ამ დროს ხდება ორივე მხრიდან ფიგურათა განვითარება.

შუა თამაშს – **მიტელშპილი** ეწოდება, ხოლო დაბოლოებას კი **ენდშპილი**.

დამწყებმა მოჭადრაკეებმა თამაშის დაწყებისას უნდა გაითვალისწინონ ელემენტარული მოთხოვნები. პირველ რიგში ეს არის: პაიკებითა და მსუბუქი ფიგურებით (კუ და მხედარი) ცენტრალური უჯრების კონტროლი, როქის საშუალებით მეფის უსაფრთხოება და ბევრი სხვა მომენტი. საჩვენებელი პარტიების გარჩევით მოჭადრაკეები სწავლობენ როგორ წარმართონ თამაში პირველივე სვლებიდან.

სასწავლო პარტია

1.e4

ამ სვლის მიზანია ორ უჯრაზე: **d5** და **f5**-ზე კონტროლი, **f1** კუსა და ლაზიერისთვის ხაზების გახსნა და როქისთვის მზადების დაწყება.

1...e5

შავების სვლასაც იგივე მიზნები აქვს.

2.♖f3

თამაშში მხედარი ერთვება, რომელიც ამავე დროს **e5** პაიკს ემუქრება.

2...♗c6

შავებმა მხედარი განავითარეს და თან პაიკიც დაიცვეს.

3.♗c4

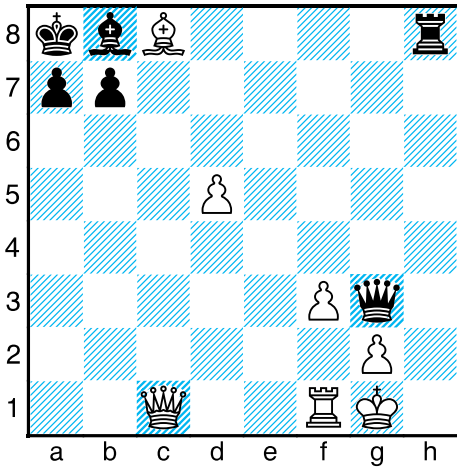
კუმ შემტევი პოზიცია დაიკავა და მიზანში ამოიღო ყველაზე სუსტი **f7** პაიკი შავების ბანაკში.

3...♗c5 4.d3 ♕ge7

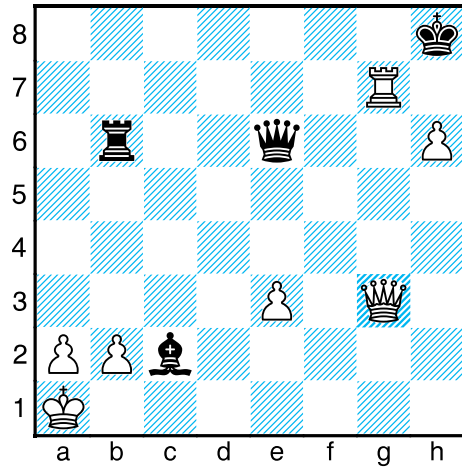
ეს სუსტი სვლაა. ამიტომ თეთრები მეფეზე პირდაპირ იერიშს იწყებს. შავებს რომ **4...♗f6** ეთამაშათ, მაშინ თეთრები იერიშს არ დაიწყებდნენ და ფიგურების განვითარებას გააგრძელებდნენ.

5.♗g5

N126



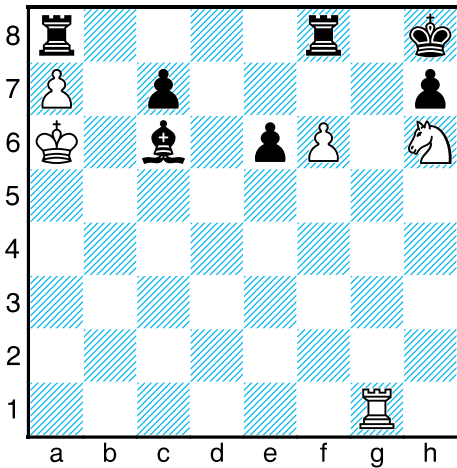
N127



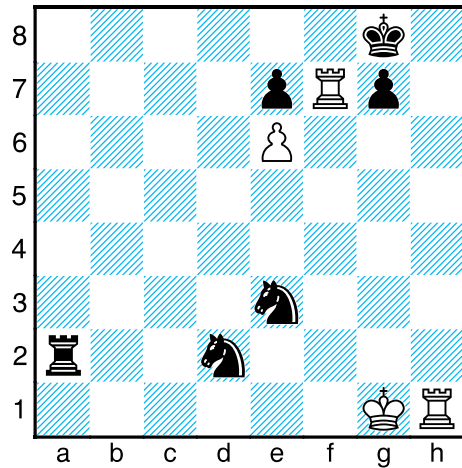
შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრებით, ასევე შავების სვლით.

პასუხები: N126. 1. კXb7+ მფXb7 2.ლc6#; 1...ეh1+! 2.მფXh1 ლh2#
 N127 1.ეh7+! მფXh7 2.ლგ7#; 1...ლXa2+! 2.მფXa2 ეა6#

N128



N129



შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრებით, ასევე შავების სვლით.

პასუხები: N128. 1.ეგ8+ ეXg8 2.მf7#; 1...ეXa7+ 2.მფXa7 ეა8#;
 N129. 1.ეf8+ მფXf8 2.ეh8#; 1...მf3+ 2.ეXf3 ეგ2#.

24 ხაფანგი დებიუტში (I ნაწილი)

მიზანი

- დებიუტში ფიგურათა განვითარების მნიშვნელობა;
- სადებიუტო მახეების შესწავლა.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- პარტიების გარჩევის პროცესში აქტიური ჩართვა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი სადემონსტრაციო დაფაზე აჩვენებს ორ პარტიას, მიუთითებს რამდენად საჭიროა სადებიუტო მახეების ცოდნა;

სასურველია თითოეული პარტიის ორჯერ ჩვენება. პარტიის მეორედ ჩვენების დროს აუცილებელია მოსწავლეების აქტიური ჩართვა;

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

თეორიული ნაწილი

დებიუტში მახის დაგება გავრცელებული ხერხია. ერთ-ერთი მხარე, სპეციალურად აკეთებს სვლას, რომელიც ერთი შეხედვით, მეტოქეს აძლევს დიდ უპირატესობას, მაგრამ სინამდვილეში ხდება მისი შეტყუება ნამგებიან პოზიციაში.

არსებობს ხაფანგის ორი სახეობა. პირველი დაკავშირებულია რისკთან, მეტოქე შეიძლება მიხვდეს თქვენ ჩანაფიქრს და სწორი სვლით უკეთესი პოზიცია მიიღოს. მეორე სახის ხაფანგი საკუთარ პოზიციას არ ასუსტებს.

სასწავლო პარტია

1.e4 e5 2.♁f3 ♁c6 3.d4 exd4 4.♁c4 ♁c5

პარტიის პირველი სვლები. ორივე მხარე იწყებს ფიგურების განვითარებას.

5.♁g5 ♁h6

ამ სვლით შავები f7 პაიკს იცავენ.

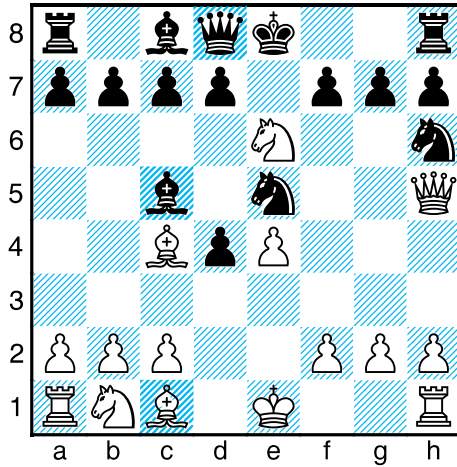
6.♁h5?

ამ სვლით თეთრებს მეტოქის ხაფანგში დაჭერა უნდათ. მესამე მუქარა f7 უჯრაზე დაცვას მოითხოვს. გამოუცდელი მოჭადრაკეები სიამოვნებით აკეთენ ხოლმე აქტიურ სვლას 6...♁e5, რომელიც არა მარტო იცავს f7 უჯრას, არამედ უტევს თეთრების c4 უჯრაზე მდგომ კუს. ამ სვლას ელოდებოდნენ თეთრები.

7.♁e6!!

ლამაზი და მოულოდნელი სვლაა. მიღებული პოზიცია წარმოდგენილია N130 დიაგრამაზე

N130



თუ 7...dxe6 8.♖xe5 ♗b4+ 9.c3 dxc3 10.bxc3 ♗f8 11.♗xh6 gh 12.♖xh8 თეთრების მოგებით. ასევე აგებს 7...♖f6 8.♗xc7+ ♔f8 9.♗xa8-ის შემდეგ.

ამ სახის ხაფანგის დაგება მეტოქისთვის სახიფათოა, რადგან მათ შეეძლოთ ჩანაფიქრის განჭვრეტა 6...♖f6 ეთამაშათ და უკეთესი პოზიცია მიიღოთ. გავეცნოთ ამ სახის კიდევ ერთ ხაფანგს.

სასწავლო პარტია

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗c4 ♗d4

დებიუტში ერთი ფიგურით ზედიზედ ორი სვლის გაკეთება მიზანშეწონილი არ არის. თეთრები თუ 4.♗xd4-ს ითამაშებენ მაშინ მათ უკეთესი პოზიცია ექნებათ, მაგრამ დამწყებ მოჭადრაკეებს უყვართ პაიკებზე ნადირობა.

4.♗xe5

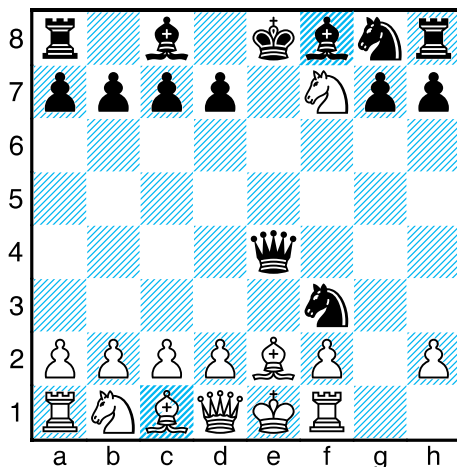
ამ სვლას გულისფანცქალით ელოდება ხაფანგების მოყვარული მოჭადრაკე

4...♖g5

ორმაგი მუქარა e5 მხედარსა და g2პაიკზე თეთრებისთვის უკეთესი იყო 5.♗xf7+, თუმცა მადა ჭამაში მოდის და ეტლის მოგებაც მოუწდათ. 5.♗xf7 ეს უკვე გადამწყვეტი შეცდომაა

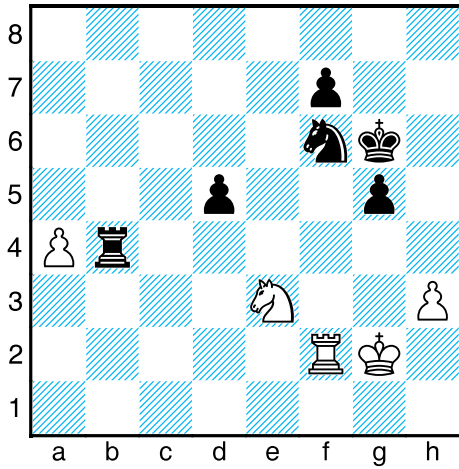
5...♖xg2 6.♖f1 ♖xe4+ 7.♗e2 ♗f3#

N131

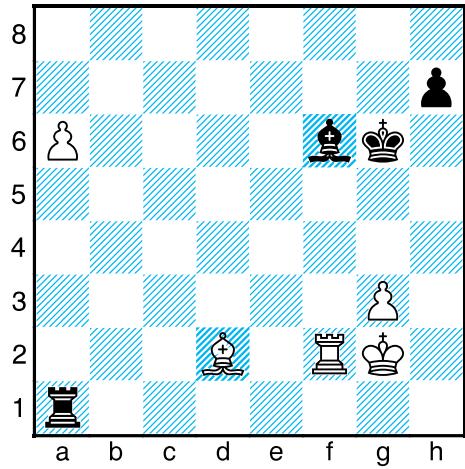


შავების დაგებული მახის ფინალი

N132



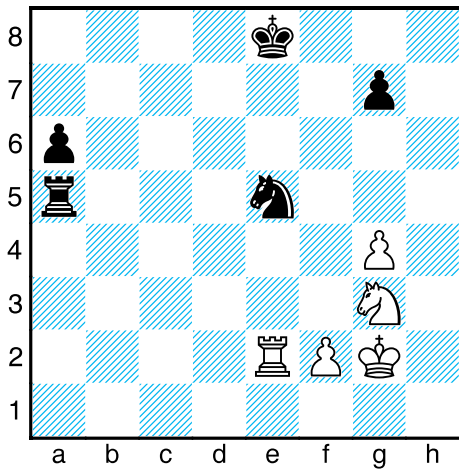
N133



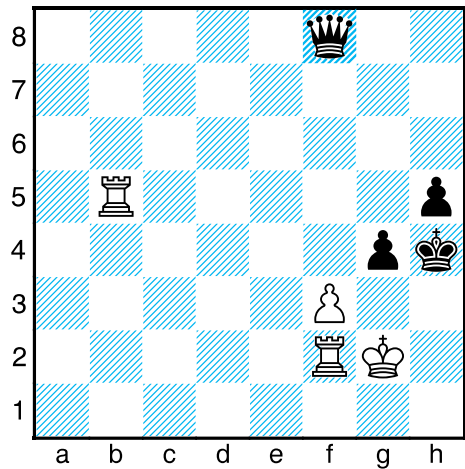
სვლა თეთრებისაა. მოიგე ფიგურა.

პასუხები: N132. 1. ეXf6+! მფXf6 2. მXd5+ და თეთრებმა ფიგურა მოიგეს.
 N133. 1. ეXf6+! მფXf6 2. კc3+ და თეთრებმა მოიგეს.

N134



N135



სვლა თეთრებისაა. მოიგე ფიგურა.

პასუხები: N134. 1. f4 და თეთრებმა მხედარი მოიგეს.
 N135. 1. ეXh5+! მფXh5 2. gh+ ლაზიერის მოგებით.

25 ხაფანგი დებიუტში (II ნაწილი)

მიზანი

- დებიუტში ფიგურათა განვითარების მნიშვნელობა;
- სადებიუტო მახეების შესწავლა.

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- პარტიების გარჩევის პროცესში აქტიური ჩართვა;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

მასწავლებელი სადემოსტრაციულ დაფაზე აჩვენებს პარტიას, მიუთითებს რამდენად საჭიროა სადებიუტო მახეების ცოდნა;

სასურველია პარტიის ორჯერ ჩვენება. პარტიის მეორედ ჩვენების დროს აუცილებელია მოსწავლეების აქტიური ჩართვა;

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

თეორიული ნაწილი

გავეცნოთ მეორე სახის ხაფანგებს, როდესაც მახის დაგება საკუთარი პოზიციის დასუსტების გარეშე ხდება.

სასწავლო პარტია

ეს პარტია ჯერ კიდევ 1750 წლიდან არის ცნობილი

1.e4 e5 2.♖f3 d6 3.♗c4 ♗c6 4.♗c3 ♗g4 5.h3

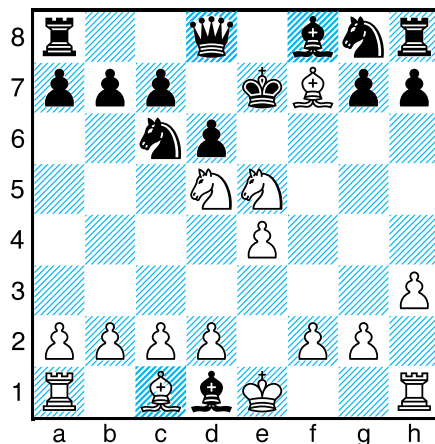
აქ ძალიან მაცდური სვლაა 5.♗xe5 ლაზიერის შეთავაზებით, მაგრამ შავები მახეში არ გაებმებიან და 5...♗xe5-ის შემდეგ ფიგურას იგებენ.

5...♗h5?

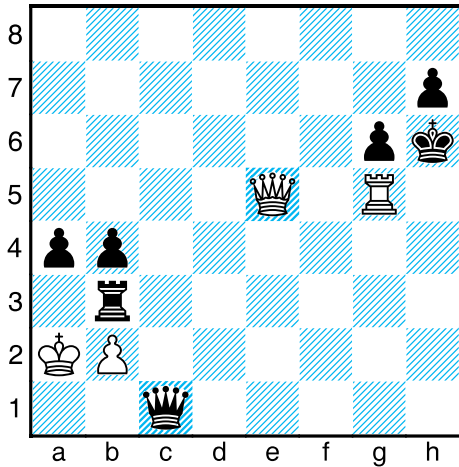
ეს სვლა უკვე შეცდომაა და შესაძლებელი გახდა 6.♗xe5

ამ პოზიციაში უამრავი ახალბედა სულმოუთქმელად იყვანს ხოლმე ლაზიერს **6...♗xd1** და ორი სვლის შემდეგ **7.♗xf7+ ♖e7 8.♗d5#** შეცბუნებული უყურებს თავის დაშამათებულ მეფეს (იხ. დიაგრამა N136).

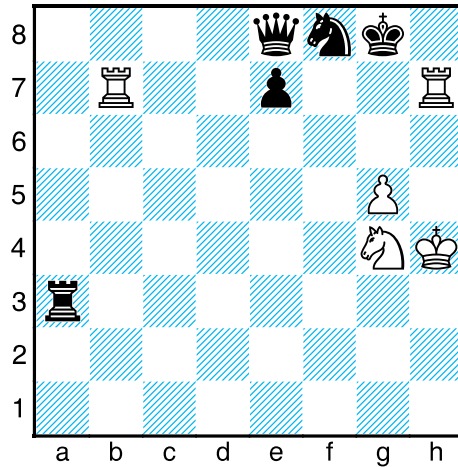
N136



N137



N138



შამათი ორ სვლაში, ჯერ თეთრებით, შემდეგ შავებით.

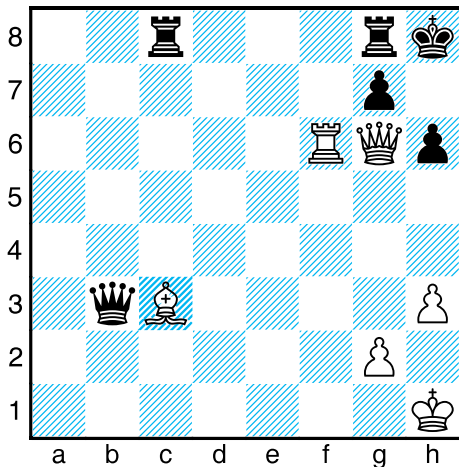
პასუხები:

N137 1.ეh5 gh 2.ლf6#; 1...ეa3+! 2.ბa b3#.

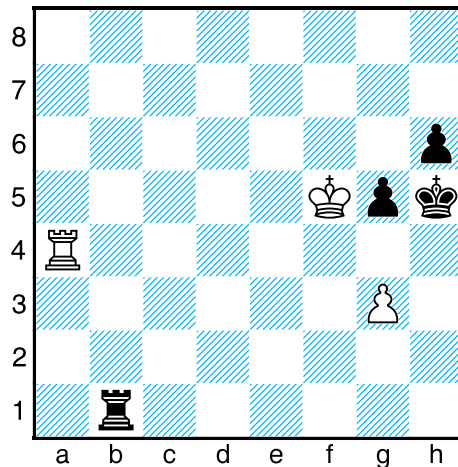
N138 1.მf6+ ef 2. ებg7# როდესაც რომელიმე უჯრაზე ერთი ფერის ორ ფიგურას შეუძლია გადაადგილება, მაშინ უნდა მივუთითოთ დამატებითი მარჯვენა-ბელი. რადგან შამათს აცხადებს b7 უჯრაზე მდგომი ეტლი, ამიტომ ვუთითებთ ვერტიკალის სახელს.

1...ლh5+! მფXh5 2.ეh3# ან 1...ეXh5 2.მგ6#.

N139



N140



თეთრები შამათს აკეთენ ორ სვლაში

პასუხები: N139. 1.ლXh6+!gh 2.ეXh6#.

N140. 1.ეh4+!gh. 2.g4#.

26 სასწავლო პარტია (I ნაწილი)

მიზანი

– ფიგურების განვითარების მნიშვნელობა

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხების აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე;

– მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში პასუხების შემოწმება.

გაკვეთილის მსვლელობა

მოსწავლეები უნდა გაეცნონ მოკლე პარტიას, რომლის ჩვენების პროცესში საჭიროა განვმარტოთ თითოეული სვლის მნიშვნელობა;

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

თეორიული ნაწილი

პარტიაში ნაჩვენებია, რამდენად სახიფათოა თამაშის საწყის ფაზაში ფიგურების პასიურად განვითარება.

1.e4 e5 2.♞f3 d6 3.♙c4

თეთრების პირველი სამი სვლის აზრი უკვე ცნობილია. თეთრებს თამაშში შეჭყავეთ მსუბუქი ფიგურები და ამზადებენ როქს.

3...♞d7 დებიუტში სასურველია ფიგურების ისე განლაგება, რომ მათ ერთმანეთს ხელი არ შეუშალონ. ამ შემთხვევაში კი მხედარი გზას უხერგავს ლაზიერსა და კუს. ამ უჯრიდან მას ნაკლები გავლენა აქვს ცენტრალურ უჯრებზე.

4.d4 ♙e7 კიდევ ერთი პასიური სვლა, რომელიც სწრაფად ამთავრებს პარტიას.

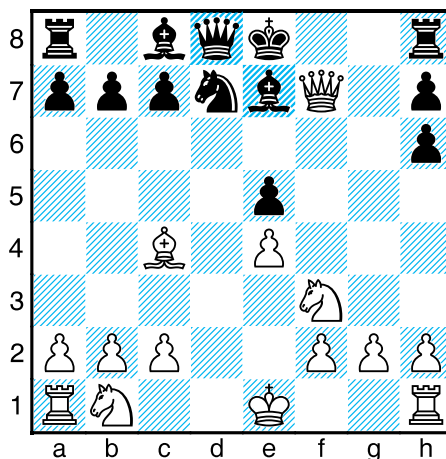
5.dxe5 dxe5 6.♞d5

თეთრები მეტოქის შეცდომებს პირდაპირი მუქარის შექმნით იყენებენ. ამჯერადაც იერიშის ობიექტი შავების ყველაზე სუსტი პაიკი f7-ია. მას მხოლოდ მეფე იცავს, მასზე თვალი კი მეტოქის ლაზიერსა და კუს უჭირავს.

6...♞h6 ეს იძულებითი სვლა, რომელიც მხოლოდ დროებით იცავს პაიკს.

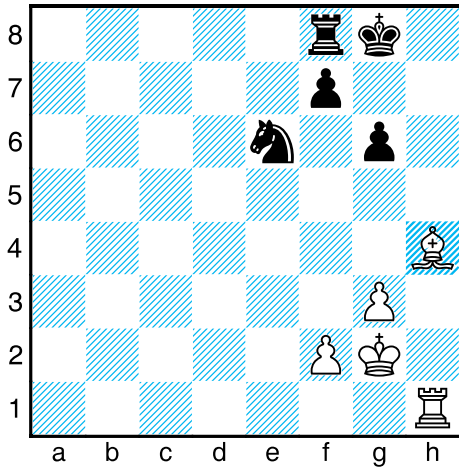
7.♙xh6 მეტოქის მეფეზე იერიშის დროს ეფექტური საშუალებაა დამცველი ფიგურის განადგურება. 7...gxh6 8.♞xf7# და მაინც შამათი (იხ. დიაგრამა N141).

N141

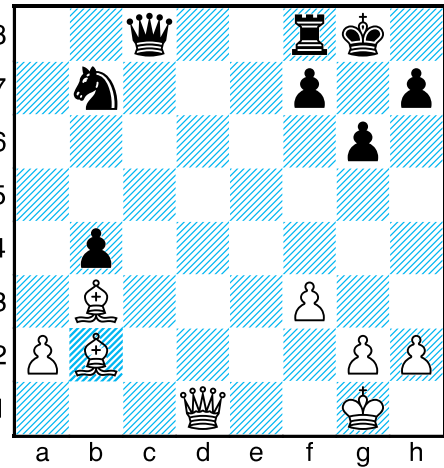


მესუთე სვლაზე შავებს პაიკის მხედრით აყვანაც შეეძლოთ:
 5... ♖xe5 6. ♗xe5 dxe5 7. ♚h5 g6 8. ♚xe5 თეთრებმა პაიკი მოიგეს და მეტოქეს ფიგურათა განვითარებაშიც გაასწრეს.

N142



N143

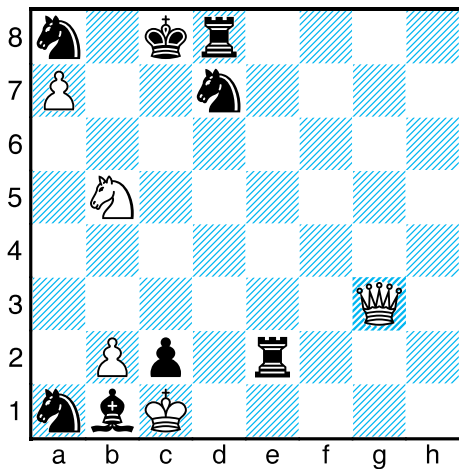


ორივე პოზიციაში თეთრებით შექმენით შამათის მუქარა და შავებით მონახეთ დაცვა.

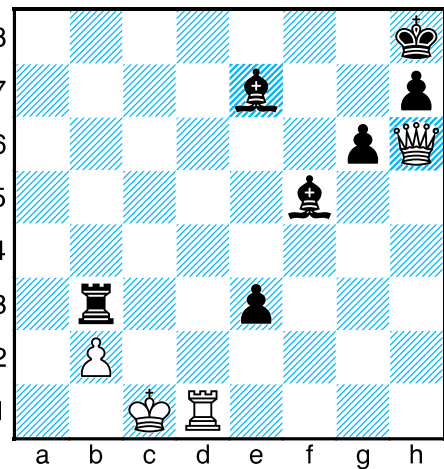
პასუხები: N141. 1. კf6 მგ7.

N142. 1. ლd4 ლc5! თეთრი ლაზიერი დაბმულია და შამათს ვერ გამოაცხადებს.

N144



N145



შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრების, ასევე შავების მხრიდან.

N 144 1. ლc7+ მXc7 2. მd6#; 1... ეe1+ 2. ლXe1 2. მb3#.

N 145 1. ეd8+ კXd8 2. ლf8#; 1... ეc3+ 2. bc კa3#.

27 სასწავლო პარტია (II ნაწილი)

თეორიული ნაწილი

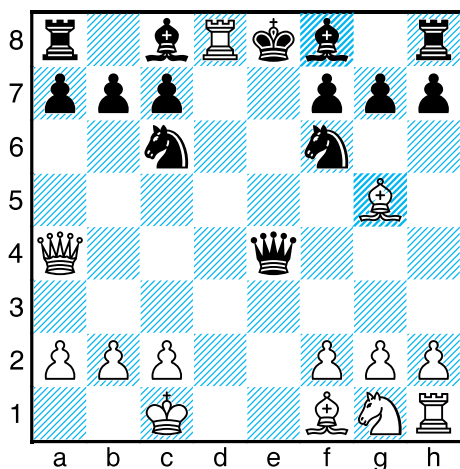
ეს პარტია გამოირჩევა ორივე მხრიდან ცენტრალური (d და e) პაიკების თავიდან-ვე თამაშში ჩართვით. თეთრებმა ეფექტურად გამოიყენეს შავების შეცდომა მეშვიდე სვლაზე.

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♖xd4 ♗c6 4.♚a4 ♜f6 5.♞c3 d5 6.♙g5 dxe4 7.♞xe4 ♚e7?

ეს შეცდომაა. სწორი გაგრძელება იყო 7...♙e7

8.0-0-0 ♚xe4 ლაზიერი მხედრითაა დაცული, მაგრამ... **9.♙d8+!**

N146

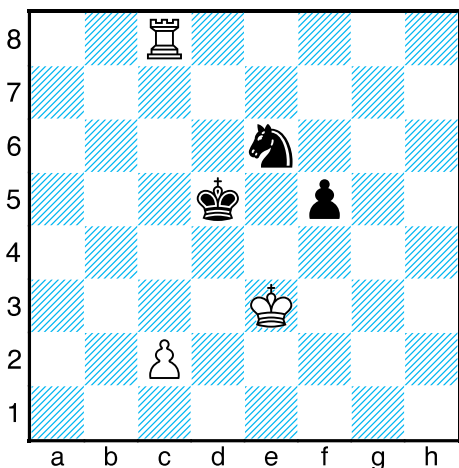


9...♙xd8

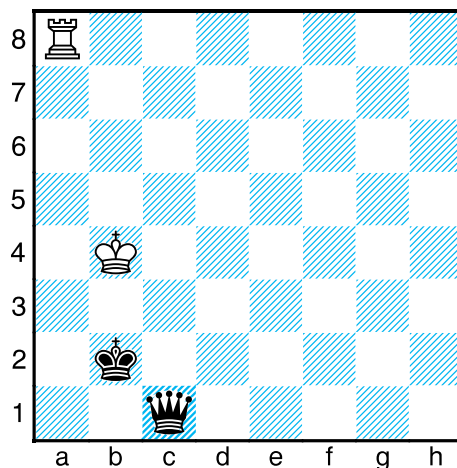
ეტლის შეწირვის შემდეგ სიტუაცია შეიცვალა. თუ მანამდე c6 მხედარი იყო დაბ-მული, ახლა უკვე მეორე მხედრის მოძრაობისუნარიანობა შეიზღუდა,

10.♚xe4 თეთრებმა ლაზიერი მოიგეს.

N147



N148

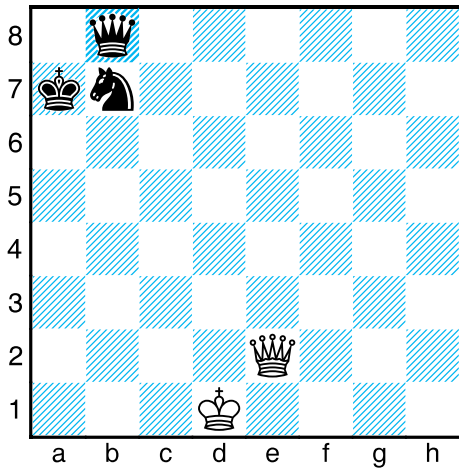


დაამატე თეთრი მხედარი და გამოაცხადე შამათი ერთ სვლაში.

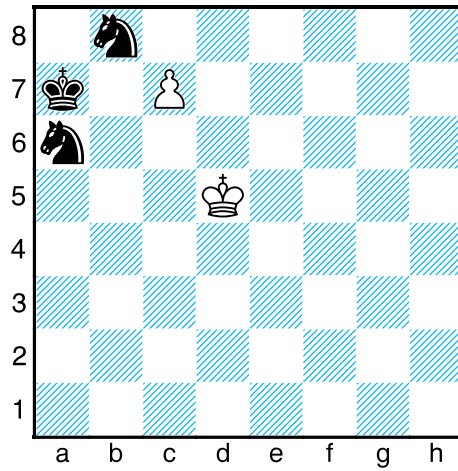
პასუხები: N147 თეთრი მხედარი ემატება f7 უჯრაზე 1.c4#.

N148 თეთრი მხედარი ემატება c3 უჯრაზე 1.ეა2#.

N149



N150



დაამატე თეთრი კუ და გამოაცხადე შამათი ერთ სვლაში.

პასუხები: N149 თეთრი კუ უნდა დავამატოთ f1 უჯრაზე, საიდანაც ის ლაზიერს ეხმარება შამათის გამოცხადებაში 1.ლა6#.

N150 თეთრი კუ უნდა დავამატოთ c6 უჯრაზე და ამის შემდეგ გამოვაცხადოთ შამათი 1.ც8მ#.



28 სასწავლო პარტია (III ნაწილი)

თეორიული ნაწილი

პირველი სვლებიდან გამომდინარე ყველა დებიუტს თავისი სახელი აქვს. თავის მხრივ დებიუტები სამ ნაწილად იყოფა; ღია, ნახევრადღია და დახურული. პირველ ეტაპზე ჩვენ მხოლოდ ღია დებიუტებს გავეცნობით. ეს პარტიები **1.e4 e5-ით** იწყება. ღია დებიუტებიდან ერთ-ერთი ყველაზე ცნობილი დასაწყისი იტალიური პარტიაა.

1.e4 e5 2.♟f3 ♚c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3

თეთრები ამ სვლით ლაზიერის პაიკის ორ უჯრაზე გადაადგილებას გეგმავენ.

4...♟f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+ 7.♟c3 0-0

თეთრიაში სწორ გაგრძელებად ითვლება **7...♟xe4**

8.e5 ♟e4 9.0-0 ♟xc3 10.bxc3 ♙xc3 11.♟g5

თეთრები ეტლს მუქარის ქვეშ ტოვებენ და მეფეზე იერიშს იწყებენ. ამის საფუძველს მათ შავი ფიგურების განუვითარებლობა აძლევს.

11...♙xa1

დებიუტში პაიკებზე ნადირობა ყოველთვის ცუდად მთავრდება. შავები ვერ გრძნობენ საფრთხეს და არც ეტლზე ამბობენ უარს. საბოლოოდ ხუთი შავი ფიგურა მეფეს ვერ დაეხმარება, ამ მომენტს კი თეთრები ეფექტურად იყენებენ.

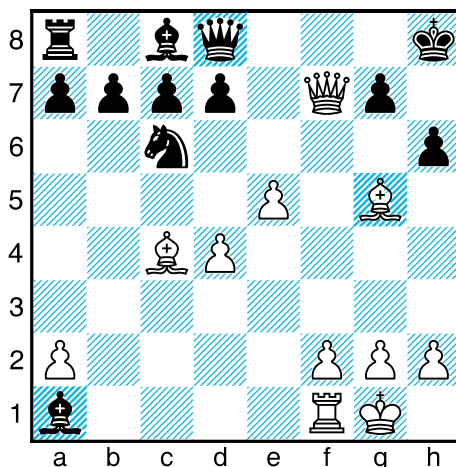
12.♙h5 h6 13.♟xf7 ♚xf7 14.♙xf7+ ♔h8

ვნახოთ როგორ იგებენ თეთრები **14...♔h7 15.♙xh6 ♔xh6 16.♙d3 ♟xe5 17.dxe5 ♙g5 18.♙e8 ♙g4 19.♙h8+ ♔g5 20.f4+**

15.♙g5! ლამაზი და ეფექტური სვლა.

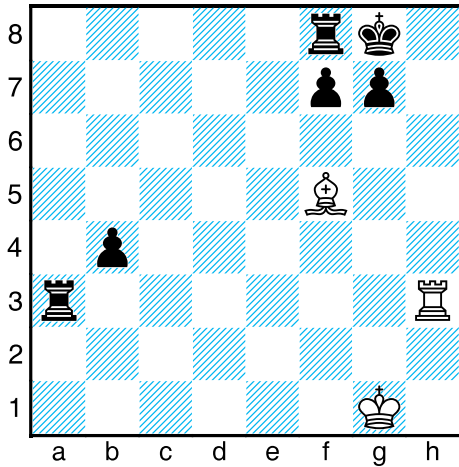
15...hxg5 16.♙h5#

151

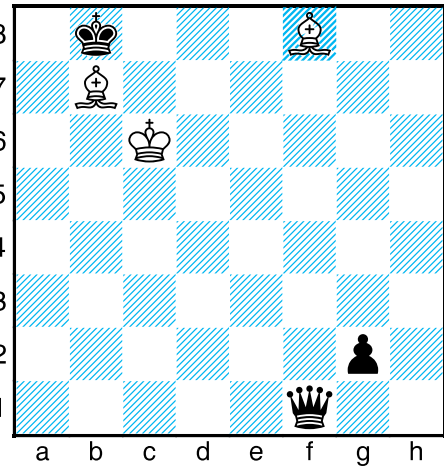


კუს აყვანა ლაზიერსაც შეეძლო, მაგრამ
15...♙xg5 16.♙g8#

N152



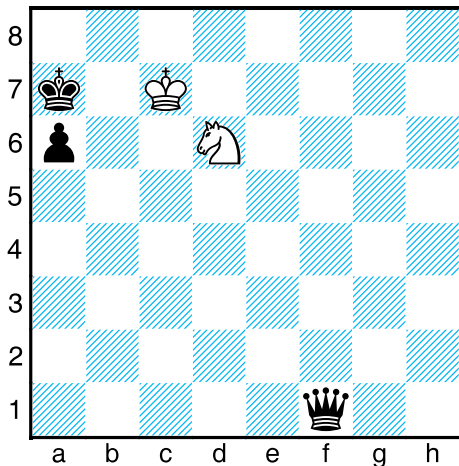
N153



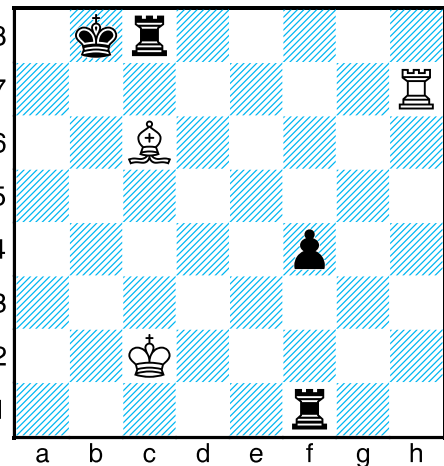
სვლა თეთრებისაა. გამოაცხადე მუდმივი ქიში.

პასუხები: N152. 1.კh7+ მფh8 2.კd3+! მფg8 3.კh7+.
N153. 1.კd6+ მფa7 2.კc5+ მფb8 3.კd6+.

N154



N155



სვლა თეთრებისაა. გამოაცხადე მუდმივი ქიში.

პასუხები: N154. შავებს დიდი მატერიალური უპირატესობა აქვთ, მაგრამ თეთრები მხედრით მუდმივ ქიშს აცხადებენ 1.მc8+ მფa8 2.მb6+ მფa7 3.მc8+. N155. თეთრების პოზიცია უიმედოდ გამოიყურება. 1.ეb7+ მფa8 2.ეc7+ მხოლოდ ასე, უბრალოდ ქიშის გამოცხადება არაფერს იძლევა, საჭიროა თეთრების კუს გადაფარვა. 2...მფb8 3.ეb7+ და პოზიცია ისევ განმეორდა.

29 სასწავლო პარტია (IV ნაწილი)

თეორიული ნაწილი

ამ გაკვეთილისთვის ორი პარტია შეირჩა. პირველ მათგანში ნაჩვენებია, რამდენად სახიფათოა თამაშის სანყის ფაზაში ფიგურების განვითარების ნაცვლად მეტოქის პაიკის აყვანა.

სასწავლო პარტია

1.e4 e5 2.♟f3 ♚c6 3.♟c3 ♟f6 4.♟b5 ♟d4 5.♟a4 ♟c5 6.0-0 0-0 7.♟xe5

პაიკზე ნადირობა, ფიგურების განვითარებამდე, ყოველთვის სახიფათოა. უკეთესი იყო 7.d3

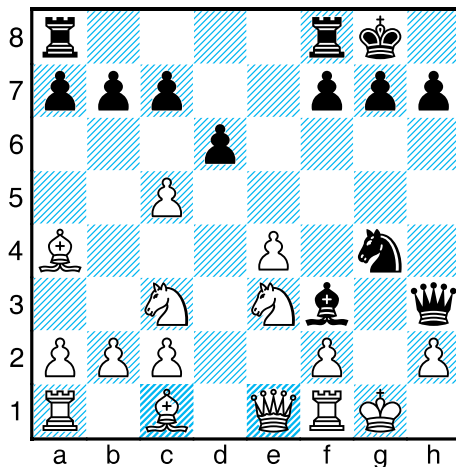
7...d6 8.♟c4 ♟g4 9.♚e1 ♟f3+ 10.gxf3 ♟xf3

თეთრების მეფე საშამათო ქსელშია, მათი ფიგურები მეფეს ველარ ეხმარებიან **11.d4 ♚c8**

საჭიროა ლაზიერის ჩართვა იერიშში და მისი გადაყვანა **g2** უჯრაზე.

12. ♟e3 ♚h3 13. dxc5 ♟g4

N156



თეთრებმა შამათის მუქარა **g2** უჯრაზე მოიგერიეს, შავი მხედრის იერიშში ჩართვამ ახალი მუქარა შექმნა **h2** უჯრაზე. თეთრების მხედარს კი ორივე მუქარაზე პასუხი არ აქვს.

სასწავლო პარტია

კიდევ ერთი საჩვენებელი პარტია, რომელშიც თეთრებმა ოსტატურად გამოიყენეს შავების პასიური თამაში

1.e4 e5 2.♟f3 d6 3.d4 ♟g4 4.dxe5 ♟xf3 5.♚xf3 dxe5

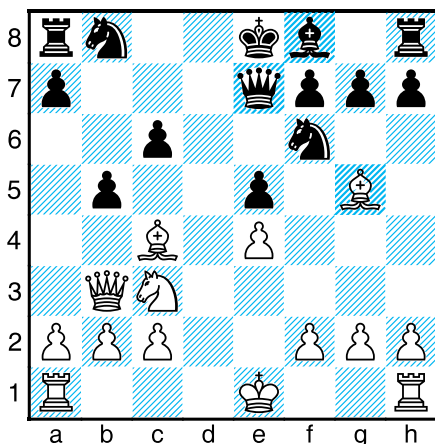
6.♟c4 ♟f6 7.♚b3 ♚e7

თეთრებმა მიზანში ამოიღეს შავების ყველაზე სუსტი პაიკი **f7** და სანამ მეტოქე მის დაცვაზე ზრუნავს სწრაფად შემოიყვანეს სხვა ფიგურები

8.♟c3 c6 9.♟g5 b5

მივიღეთ პოზიცია, რომელიც წარმოდგენილია N157 დიაგრამაზე.

N157



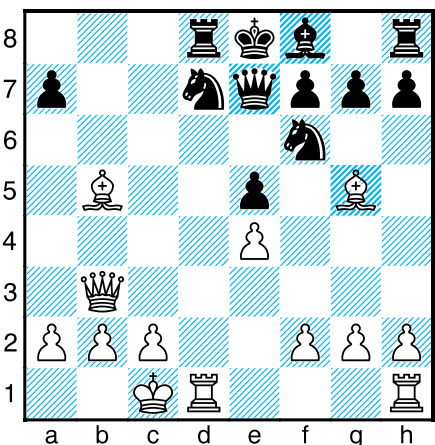
პაიკი კუს დაემუქრა და თეთრები არჩევანის წინაშე დადგნენ: ან კუ უნდა დაწიონ უკან, ან ფიგურის შეწირვით შავების მეფეს შეუტეონ. პირველ ვარიანტში შავები ფიგურების განვითარებას გააგრძელებენ და თამაშს გაათანაბრებენ. თეთრებმა მეორე ვარიანტი აირჩიეს, იმის გათვალისწინებით, რომ მათი ოთხი ფიგურა აქტიურ პოზიციაზე იმყოფება, ეტლები კი მზად არიან მათ დასახმარებლად. მათ წინააღმდეგ შავების მხოლოდ ორი ფიგურაა თამაშში ჩართული. ისიც მხედველობაშია მისაღები, რომ შავების მხედარი დაბმულია, ლაზიერის არახელსაყრელი მდგომარეობის გამო ვერ ხერხდება კუს გამოყვანა და როქის გაკეთება.

10. ♖xb5 cxb5 11. ♙xb5+ ♖bd7 12. 0-0-0

თეთრების გრძელი როქიც კი იერიშის ნაწილია, არადა, როგორც წესი, როქი საკუთარი მეფის მეფის უსაფრთხოებისთვის კეთდება.

12... ♜d8

N158

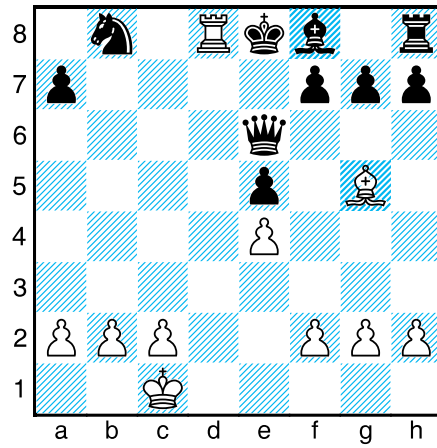


შავები ერთადერთი სვლებით ახერხებენ პოზიციის დაცვას. მართალია მათ ზედმეტი ფიგურა აქვთ, მაგრამ მისი გამოყენება უჭირთ შეზღუდული მდგომარეობის გამო. განსაკუთრებით ძლიერია თეთრების ორივე კუ.

იერიშის დასკვნით ნაწილს თეთრები ეფექტურად წარმართავენ.

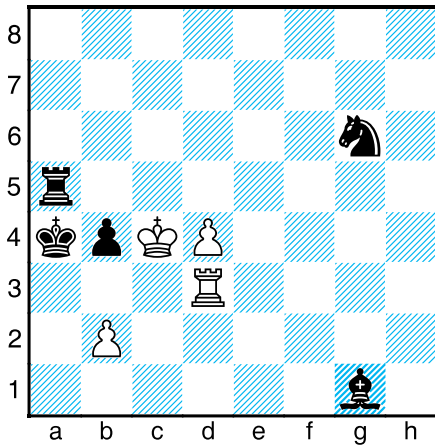
13. ♜xd7 ♜xd7 14. ♜d1 ♞e6 15. ♙xd7+ ♖xd7 16. ♞b8+ ♖xb8 17. ♜d8# (იხ. დიაგრამა N159).

N159

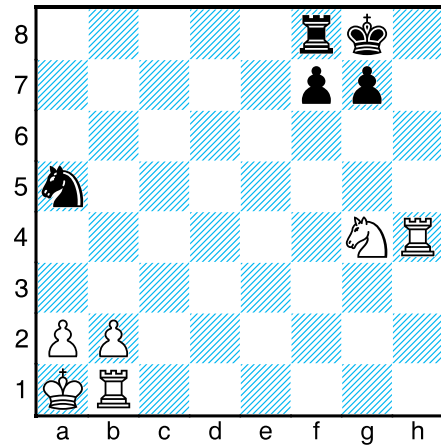


ფინალური შამათი შთამბეჭდავია!

N160



N161

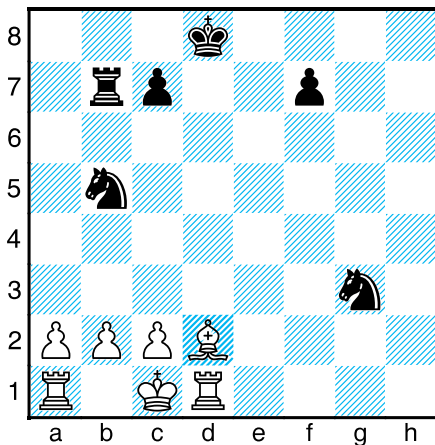


შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრების, ასევე შავების სვლით.

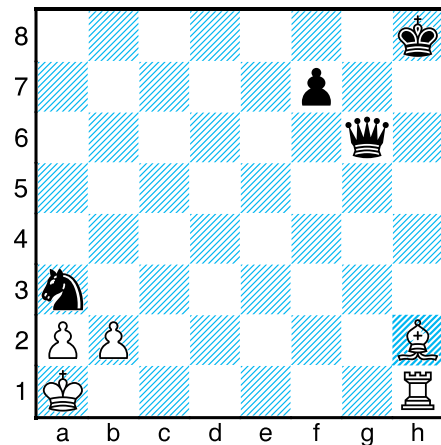
პასუხები: N160. 1.ეა3 ბა 2.ბ3#; 1... მე5+ 2.დე ეც5#.

N161. 1.მფ6+ გფ 2.ეგ1# 1...მბ3+ 2.აბ 2 ეა8#

N162



N163



შამათი ორ სვლაში, როგორც თეთრების, ასევე შავების სვლით.

პასუხები: N162. 1.ეგ5+ მფე8 2.ედ8#; 1... მე2+ 2.მფბ1 მა3#.

N163. 1.ეე5+ მფგ8 2.ეჰ8#; 1...ლბ1+ 2.ეXბ1 მც2#.

30 პაიკთა დაბოლოება

მიზანი

– ყველაზე პოპულარული პაიკების დაბოლოების გაცნობა

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- პოზიციის გარჩევაში მონაწილეობის მიღება;
- მოსწავლის რვეულში მოცემულ პოზიციებში სწორი პასუხის აღნიშვნა.

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

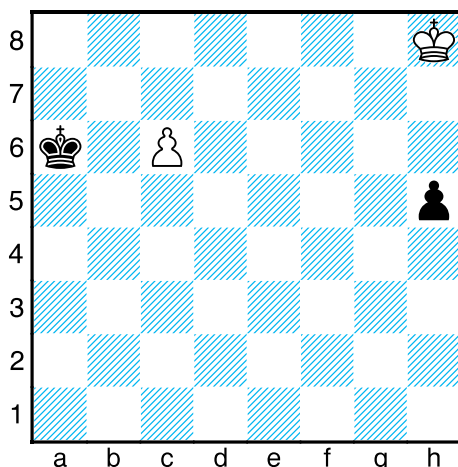
პოზიციის გარჩევის წინ ყურადღება უნდა გამახვილდეს იმ გარემოებაზე, რომ თეთრების მეფე სამი უჯრით უკან დგას შავების გამსვლელ პაიკთან შედარებით. მეფესა და პაიკს მხოლოდ ერთ უჯრაზე გადაადგილება შეუძლიათ. ორი განსხვავებული გეგმის კომბინირებით თეთრები მიზანს აღწევენ;

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

თეორიული ნაწილი

„ორი კურდღლის მადევარი, ვერც ერთს დაიჭერს და ვერც მეორესო“ – ცნობილი ქართული ანდაზის ჭეშმარიტებაში შეგეპარება ეჭვი, როდესაც დიდოსტატ რეტის პოზიციას გაარჩევ.

N164



თეთრები იწყებენ და ყაიმს აკეთებენ

შავი მეფე თეთრი პაიკის კვადრატშია, თეთრი მეფე კი შავ პაიკს სამი უჯრით ჩამორჩება. რადგან ამ პოზიციაში მეფესა და პაიკს მხოლოდ ერთ უჯრაზე გადაადგილება შეუძლია, ძნელი წარმოსადგენია თუ როგორ უნდა შეაკავონ შავი პაიკი.

თეთრი მეფე თავის პაიკთანაც დაშორებულია და მისი დახმარებაც შეუძლებელი ჩანს.

1. ♔g7!

მეფე ორი კურდღლის დაჭერას აპირებს...

1...h4 2. ♕f6! ♖b6 3. ♔e5! h3

თეთრი მეფე შავ პაიკს ვერ დაენია, მაგრამ მეორე მიზანს მიაღწია და საკუთარ პაიკს მიეხმარა.

4.♔d6! h2 5.c7 ♕b7 6.♔d7 და ყაიშია.

გაცილებით საინტერესოა მეორე ვარიანტი:

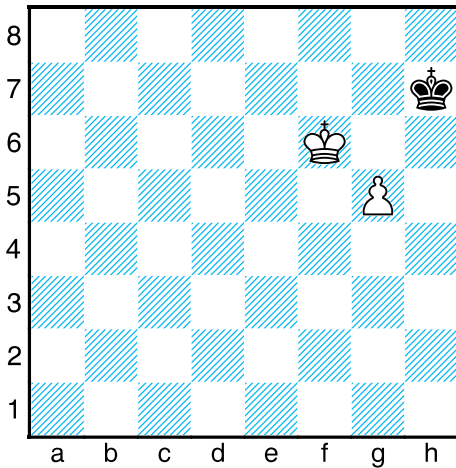
3...♕xc6

შავებმა კიდევ ერთი სვლა დაკარგეს და თეთრმა მეფემ შეუძლებელი მოახერხა და შავების პაიკს ლაზიერში არ გაუშვა.

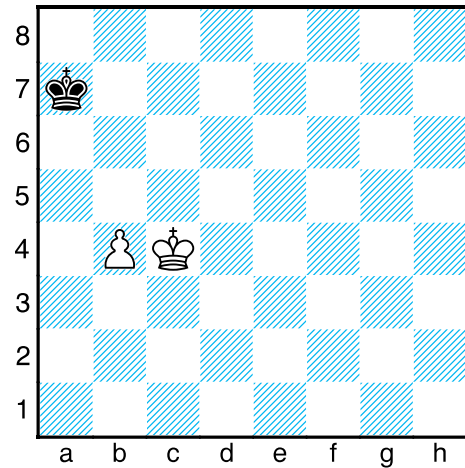
4.♔f4 h3 5.♔g3 ყაიში.

ამ ეტიუდის მიხედვით „ორი კურდღლის მადევარი, ან ერთს დაიჭერს, ან მეორესო“.

N165



N166



სვლა თეთრებისაა. თეთრები იგებენ.

პასუხები: N165. [შეცდომაა 1.g6+ მფh8 2.მფf7 პატი] 1.მფf7 მფh8 2.მფg6 მფg8 3.♕h6 მფh8 4.g6 მფg8 5.g7 მფf7 6.მფh7 და იგებენ.

N166. 1.მფc5 მფb7 2მფb5 მფa7 3.მფc6 მფb8 4.მფb6 და იგებენ.

31 პაიკი ეტლის წინააღმდეგ

მიზანი

– კლასიკური პოზიციის გაცნობა, პაიკისა და ეტლის მონაწილეობით

მოსწავლეთა აქტივობა

– კითხვებზე პასუხის გაცემა;

– კლასიკური პოზიციის გარჩევაში მონაწილეობა.

შეფასების ფორმა

– მასწავლებლის დაკვირვება მოსწავლის აქტივობაზე

გაკვეთილის მსვლელობა

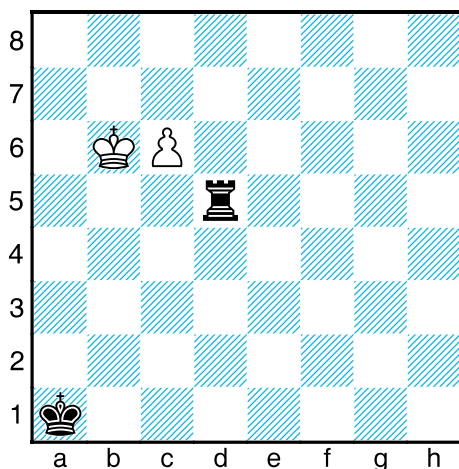
კლასიკური პოზიციის გარჩევისას ყურადღება უნდა გამახვილდეს შავების დაცვის ორიგინალურ გეგმაზე და შემდეგ თეთრების საოცარ პასუხზე. სასურველია მასწავლებელმა შავების მეხუთე სვლის შემდეგ პაუზა გააკეთოს და მოსწავლეებს მისცეს საშუალება, თვითონ მოძებნონ თეთრების მე-6 სვლა;

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

თეორიული ნაწილი

დიგრამაზე გამოსახული პოზიცია ჭადრაკის ყველა სახელმძღვანელოშია შეტანილი. გამსვლელი პაიკის ბრძოლა ეტლის წინააღმდეგ რამდენიმე ნაწილად იყოფა. არსებობს პოზიციები, რომელშიც ეტლი ვერ ახერხებს გამსვლელი პაიკის შეკავებას. მეორე ჯგუფია ის პოზიციები, რომელშიც ეტლი რაიმე მანევრით თამაშს ყაიმით ამთავრებს.

N167



შავების გეგმა მარტივია. მათ ეტლი უნდა შეწირონ პაიკში და დაფაზე მარტო მეფეები დატოვონ.

1.c7 ♖d6+ 2.♗b5!

მეფემ ზუსტი სვლები უნდა გააკეთოს. თუ **2.♗b7?** მაშინ **2...♗d7** და პაიკი შეჩერებულია. არც **2.♗c5?** ვარგა

2... ♗d1 და ეტლი ზურგიდან უშლის პაიკს ხელს.

2...♗d5+ 3.♗b4 ♗d4+ 4.♗b3

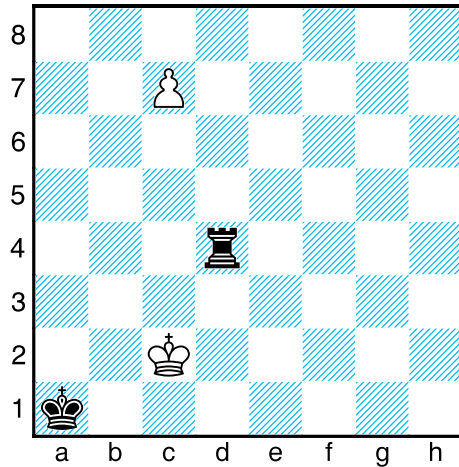
იგივე პოზიციას მივიღებთ **4.♗c3 ♗d1 5.♗c2** შემდეგ

4...♗d3+ 5.♗c2

თეთრების მეფეს უკვე შეუძლია „c“ ვერტიკალზე გადმოსვლა და შავი ეტლის დაც-
ვითი რესურსის მოსპობა.

5...♞d4!

N168



შავებმა დაცვის ახალ ნიუანს მიაგნეს. თუ **6.c8♞ ♞c4+** **7.♞xc4** და მოულოდნელი პატი.

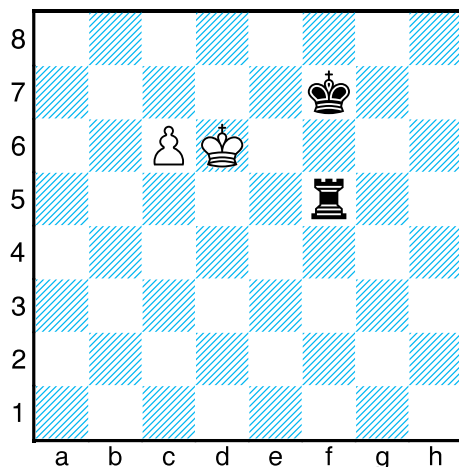
6.c8♞!

ამ მოულოდნელი და ამავე დროს ულამაზესი სვლით თეთრები იგებენ. იმუქრება
შამათი „a“ ვერტიკალიდან. მისი დაცვა მხოლოდ ერთი სვლით შეიძლება

6...♞a4 7.♠b3

ამ ლამაზ სპექტაკლში ბოლო სიტყვას ისევ თეთრები ამბობენ. ისინი ეტლით შამათს
იმუქრებიან, ხოლო მეფე კი შავების ეტლს უტევს. აქ კი თამაში მთავრდება.

N169

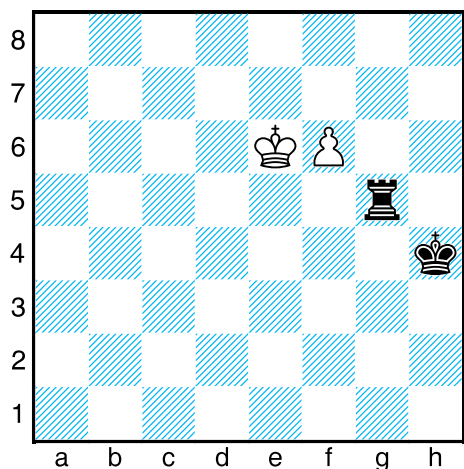


თეთრები იგებენ.

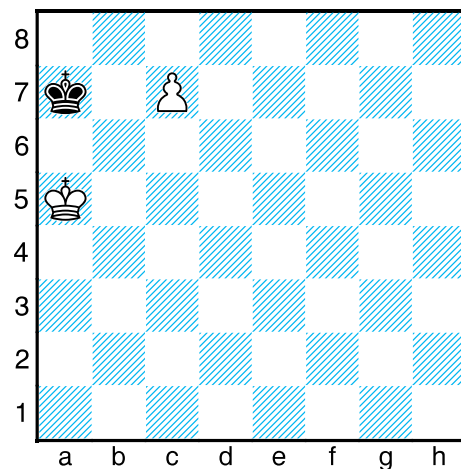
N169 **1.c7 ♞f6+** **2.♠d5** (შეცდომაა **2.♠d7 ♞f1 3.c8♞ ♞d1+** **4.♠c7 ♞c1+** და ყაიშია).

2...♞f5+ **3.♠d4 ♞f4+** **4.♠d3 ♞f3+** **5.♠c2 ♞f2+** **6.♠b3 ♞f3+** **7.♠b4 ♞f4+** **8.♠b5 ♞f5+**
9.♠b6 ♞f6+ **10.♠b7** და იგებენ

N170



N171



თეთრები იგებენ

პასუხები: N170. 1.f7 ეგ6+ 2.მფე5 ეგ5+ 3.მფე4 ე გ4+ 4.მფე3 ეგ3+ 5.მფე2
 ამ სვლით თეთრებმა თავი აარიდეს მეტოქის ჩანაფიქრს. ზუსტი თამაშია საჭირო.
 შეცდომაა 5.მფ2 ეგ5 6.ფ8ლ ეფ5+ 7.ლXf5 პატი;
5...ეგ2+ 6.მფ1 და იგებენ.

N171 როდესაც ერთ-ერთ მხარეს დაფაზე მარტო მეფე რჩება, ხშირია შამათის
 ნაცვლად პატის მდგომარეობა მივიღოთ. ასე მაგალითად თუ 1. c8ლ? მაშინ აღ-
 მოჩნდება, რომ შავების მეფე პატის მდგომარეობაშია. ამიტომ თეთრები თამა-
 შობენ 1.c8ე! და იგებენ.



32 ეტლი პაიკების წინააღმდეგ

მიზანი

– იმ თავისებურებათა შესწავლა, რომელიც პაიკების წინააღმდეგ ეტლის ბრძოლას ახასიათებს

მოსწავლეთა აქტივობა

- კითხვებზე პასუხის გაცემა;
- თემატური პოზიციების გარჩევაში აქტიური მონაწილეობა.

შეფასების ფორმა

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

გაკვეთილის მსვლელობა

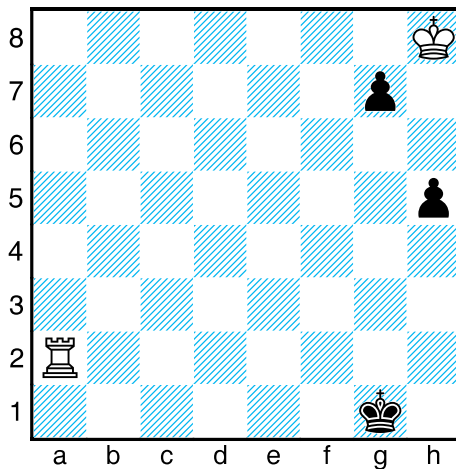
პაიკების წინააღმდეგ ეტლის ბრძოლა ვრცელი და საინტერესო თემაა. დამწყები მოჭადრაკეებისთვის კი მიზანშეწონილია ერთი კლასიკური პოზიციის გაცნობა გაკვეთილის დასკვნით ნაწილში მასწავლებელი მოსწავლეებს ურჩევს, თუ როგორ უნდა შეასრულონ რვეულში მოცემული სავარჯიშოები.

თეორიული ნაწილი

საჭადრაკო თეორიაში მრავალი საინტერესო პოზიცია, რომელშიც ეტლი პაიკებთან არის დაპირისპირებული. საჭადრაკო თეორიაში ძალთა ამ თანაფარდობის მრავალი საინტერესო პოზიციაა.

მოსწავლეებისთვის შევარჩიეთ პოზიცია, რომელშიც კარგად ჩანს ჭადრაკის თამაშის სილამაზე. ასეთი მაგალითები ადასტურებს, რომ ჭადრაკი არა მარტო უბრალოდ თამაშია, არამედ ის ლამაზი თამაშია.

N172

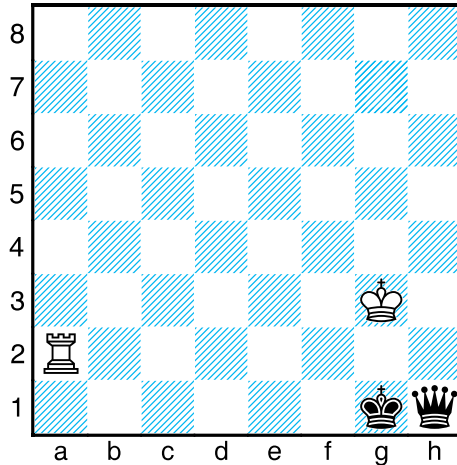


თეთრები იწყებენ და იგებენ

თეთრების მეფის დახმარების გარეშე ეტლი შავების პაიკებს ვერ შეაკავებს.

ყველაზე ბუნებრივი სვლა პაიკის აყვანაა, მაგრამ შეცდომაა 1.♠xg7? h4 2.♠g6 h3 3.♠g5 h2 4.♠g4 h1♙ და ახლა თუ თეთრები ყაიმზე უარს იტყვიან და შამათის მუქარას შექმნიან, მაშინ ნააგებენ კიდევ 5.♠g3

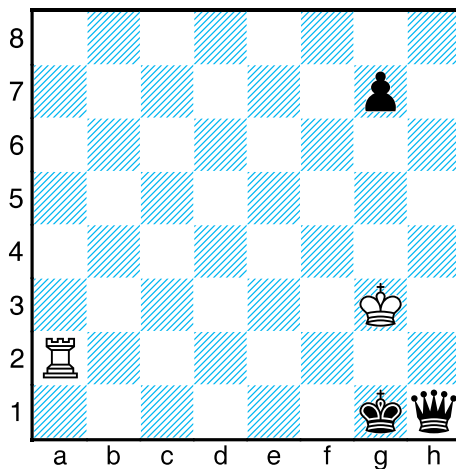
N173



5...♔h8 და ლაზიერი იცავს a1 უჯრას, საიდანაც ეტლი შამათის გამოცხადებას აპირებდა. დავაკვირდეთ დასკვნით პოზიციას და მივხვდებით, რომ g7 პაიკი დაფაზე რომ დარჩენილიყო, მაშინ ლაზიერი შამათს ვერ დაიცავდა.

1.♕h7! h4 2.♕g6 h3 3.♕g5 h2 4.♕g4 h1♔ აგებს აგრეთვე 4...h1♗ 5.♕f3 g5 6.♞d2 g4+ 7.♕xg4 ♗f2+ 8.♕f3 ♗h1 9.♞a2 და მხედარი უძღურია ეტლთან ბრძოლაში.
5.♕g3

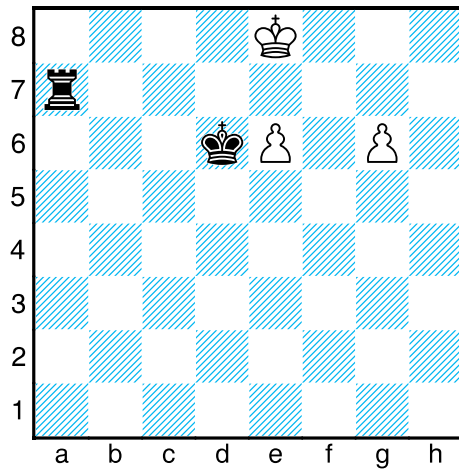
N174



შავებს აღარ აქვთ ♔h8 სვლა, მათ ხელს საკუთარი პაიკი უშლის ხელს. აქ გამოჩნდა თეთრების პირველი სვლის მნიშვნელობა.

საინტერესოა მეორე ვარიანტი: 1...g5 2.♕g6 g4 3.♕g5! (შეცდომაა ამ პაიკის აყვანაც) 3...g3 4.♕h4! g2 5.♕h3 ♕h1 6.♞xg2 და თეთრები იგებენ

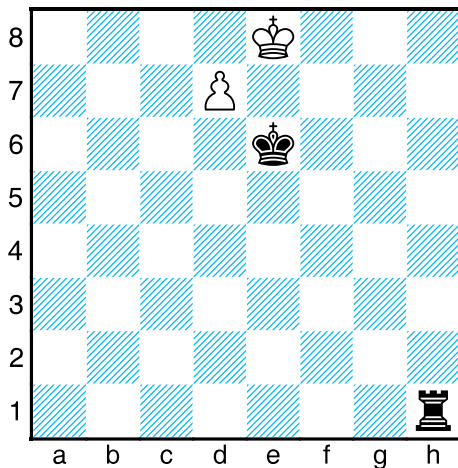
N175



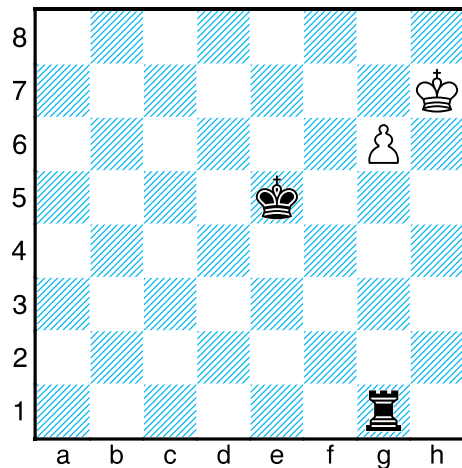
სვლა თეთრებისაა. თეთრები ყაიმს აღწევენ.

1.e7 (შეცდომაა 1g7 მფxe6 g7 ეა8#) 1... ეXe7+ 2.მფf8 მფe6 3. g7 ეf7+ 4.მფg8 მფf6 5.მფh8 ეXg7 პატი.

N176



N177



სვლა თეთრებისაა. ყაიმი.

პასუხები: N176 თეთრების პაიკის ლაზიერში გაცოცხლებას შავების მხრიდან ეტლით შამათი ელოდება (1d8ლ? ეh8X); პარტიის გადარჩენა შესაძლებელია, ეს ის შემთხვევაა, როდესაც მხედარი ლაზიერზე უფრო სასარგებლოა. 1d8მ+! მფd6 1. მფ7+ და ყაიმი, რადგან უმრავლეს შემთხვევაში ეტლი ვერ უგებს მხედარს.

N177.1g7 მფf6 2.g8მ+! ამ პოზიციაშიც ლაზიერის გაცოცხლება შამათით დამთავრდებოდა 2... მფf7 3.მh6+ყაიმი.

