

ნონა დათუაშვილი

# ჭადრაკი



I კლასი  
მასწავლებლის წიგნი





ნონა დათუაშვილი

# ჭადრაკი

I კლასი

## მასწავლებლის წიგნი

გრიფინიჭებულია საქართველოს განათლებისა და  
მეცნიერების სამინისტროს მიერ 2023 წელს



გამომცემლობა „კლიონი“

ნონა დათუაშვილი

**ჭადრაკი, I კლასი**

მასწავლებლის წიგნი

რედაქტორი

მანანა ბალიაშვილი

კომპიუტერული უზრუნველყოფა

ნანა ესართია

© ნონა დათუაშვილი, 2023

© გამომცემლობა „კლიო“, 2023

ყველა უფლება დაცულია

ISBN 978-9941-496-53-0

პირველი გამოცემა – 2023



შპს „გამომცემლობა კლიო“

აღმაშენებლის გამზირი 181,

თბილისი, 0112

ტელ.: (995 32) 234 04 30

E-mail: [book@klio.ge](mailto:book@klio.ge)

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

[www.facebook.com/kliopublishing](https://www.facebook.com/kliopublishing)

## სარჩევი

ზოგადი რეკომენდაციები ჭადრაკის მასწავლებელს .....	4
ჭადრაკის სტანდარტი .....	6
მასწავლებლის წიგნისა და მოსწავლის რვეულის სტრუქტურა .....	9
დამხმარე რესურსები მასწავლებლისათვის .....	10
თემატური მატრიცები .....	10
თემა I. ჭადრაკის დაფა .....	12
1. ჭადრაკის წარმოშობა .....	19
2. ჭადრაკის დაფის გეომეტრია .....	22
თემა II. ჭადრაკის ფიგურების მოძრაობისა და თამაშის წესები	
3. ჭადრაკის ფიგურების დასახელება და მათი სიძლიერე .....	28
4. ჭადრაკის ფიგურების საწყისი განლაგება .....	30
5. მეფის მოძრაობის წესები .....	32
6. „აყვანა“ .....	35
7. ეტლის მოძრაობის წესები .....	37
8. „ქიში“ .....	39
9. „შამათი“ .....	42
10. პაიკის მოძრაობის წესები .....	44
11. კუს მოძრაობის წესები .....	47
12. მხედრის მოძრაობის წესები .....	50
13. ლაზიერის მოძრაობის წესები .....	53
14. „მუქარა“, „ორმაგი მუქარა“, „დაცვა“ .....	56
15. როქის გაკეთების წესები .....	58
16. ყაიმის წესები .....	62
17. ფიგურების ღირებულება .....	65
თემა III. საჭადრაკო ენა – ნოტაცია	
18. უჯრების დასახელება .....	67
თემა IV. ერთსვლიანი შამათები	
19. შამათი ლაზიერით .....	70
20. შამათი ეტლით .....	72
21. შამათი კუთი .....	74
22. შამათი მხედრით .....	76
23. შამათი პაიკით .....	77
თემა V. მინიატურული საჭადრაკო პარტიები	
24. მოკლე პარტიები და „საბავშვო შამათი“ .....	78

## ზოგადი რეკომენდაციები ჭადრაკის მასწავლებელს

პირველ კლასში ჭადრაკის სწავლებისას ბევრი რამ უნდა გაითვალისწინოთ; კერძოდ, პირველი კლასის მოსწავლეების ასაკობრივი თავისებურებები (მიდრეკილება თამაშისა და გართობისკენ, სწრაფი გონებრივი დაღლა, უყურადღებობა) და ის ფაქტორი, რომ ბავშვები ჯერ მხოლოდ იწყებენ ცოდნის სიღრმეებთან ზიარებას, ამიტომ ბევრი რამ, რაც ჭადრაკის სწავლებასთან არის დაკავშირებული, შეიძლება მათთვის რთული გასაგები აღმოჩნდეს. ამდენად, ჭადრაკის სწავლებისას მაქსიმალური მოთმინება უნდა გამოიჩინოთ და გაკვეთილების დიდი ნაწილი თამაშის ელემენტებით წარმართოთ ისე, რომ ბავშვებისთვის დამლელი არ აღმოჩნდეს. გაკვეთილი არ უნდა მიმდინარეობდეს მონოლოგის რეჟიმში და მოსწავლეებს მაქსიმალური შესაძლებლობა უნდა მიეცეთ ჩართულობისათვის. სწორედ ამგვარი მოსაზრებით ვხელმძღვანელობდი წინამდებარე მეთოდური სახელმძღვანელოს შედგენისას.

ჭადრაკის საგანს სხვა სასწავლო დისციპლინებისაგან განსხვავებული სპეციფიკა ახასიათებს, გაკვეთილის ახსნა მხოლოდ ზეპირსიტყვიერად, დაფისა და ფიგურების დახმარების გარეშე, პრაქტიკულად შეუძლებელია. ამდენად, გაკვეთილის მიმდინარეობისას უნდა გამოიყენოთ დამხმარე მასალა: სადემონსტრაციო ან მაგნიტური დაფა ან/და სამაგიდო ჭადრაკი, იმის გათვალისწინებით, სკოლას რომელი მოეპოვება. გაკვეთილის მსვლელობის დროს ნიგნში მოცემული დიდაქტიკური ამოცანები თვალსაჩინოებისათვის სადემონსტრაციო დაფაზე განიხილეთ. დიდაქტიკური სპეციალური ამოცანების გარჩევის დროს მოსწავლეების მიერ გაკეთებული განზოგადებები, გამოვლენილი კანონზომიერებები და გამოტანილი დასკვნები დაეხმარება მათ მოძებნონ საუკეთესო საჭადრაკო გაგრძელებები (სვლები), აგრეთვე, მოახდინონ საკუთარი არასწორი სვლების ანალიზი – თვითრეფლექსია, რაც შესაძლებლობას მისცემთ თავიდან აიცილონ იდენტური შეცდომები.

მიუხედავად იმისა, რომ ჭადრაკი 2022 წლიდან სავალდებულო დისციპლინად იქცა სკოლებში, იგი თავისი შინაარსით თამაშს წარმოადგენს, ბავშვებს კი ყველაფერი ხიბლავთ, რაც თამაშთან არის დაკავშირებული, ამიტომ ჭადრაკის ფიგურების სვლების შესწავლის შემდეგ მოსწავლეებს გაკვეთილის მიმდინარეობის გარკვეულ მონაკვეთში (15, 20 წთ) მიეცით ჭადრაკის თამაშის შესაძლებლობა, ამით ისინი განვილილ თეორიულ ცოდნას პრაქტიკას დაუკავშირებენ და უფრო მარტივად მოახდენენ ცოდნის განმტკიცებას.

მასწავლებლის ნიგნისა და მოსწავლის რვეულის შინაარსობრივი მხარე (გამოყენებული რესურსები – დამხმარე საჭადრაკო მასალა; დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ; კომპლექსური/პროექტული დავალებები) იძლევა შესაძლებლობას დიფერენცირებული სწავლებისათვის, რაც თქვენ მიერ შესაბამის მართვას და ნიგნში მოცემული რეკომენდაციების შესრულებას საჭიროებს. კონსტრუქტივისტული პარადიგმის გათვალისწინებით ნიგნი აგებულია ისე, რომ ყველა თემას ლოგიკურად და თანმიმდევრულად მოსდევდეს მომდევნო და მოსწავლემ მოახდინოს გონებაში ცოდნის აგება. მასწავლებლის ნიგნში გამოყენებული წინარე ცოდნის გააქტიურებაზე ორიენტირებული კითხვები და დამხმარე ინტერაქტიული შეკითხვები დაგეხმარებათ მოსწავლის შინაგანი ძალების გაღვიძებასა და მის საგაკვეთილო პროცესში სრულად ჩართვაში (აქტიუალიზებაში).

ნიგნში გამოყენებული დამხმარე რესურსების მეშვეობით თქვენ შეძლებთ ცოდნის გაღრმავებას ჭადრაკის შესახებ. მეთოდურ სახელმძღვანელოს არა აქვს პრეტენზია მისი შინაარსობრივი მხარის ყოვლისმომცველობაზე, ამდენად, ნიგნში მითითებული რესურსები შესაძლოა თქვენთვის ინსპირაცია აღმოჩნდეს ახალი აქტივობების მოფიქრებასა და

დაგეგმვაში, იმისთვის, რომ საგაკვეთილო პროცესი უფრო საინტერესოდ და ეფექტური გახადოთ.

კომპლექსური დავალებები, რომელიც თემატურ ბლოკებში შემავალ საკითხებს გააერთიანებს და მოიცავს კლასში ჯგუფურად ან შინ, მშობლის დახმარებით შესასრულებელ მრავალფეროვან დავალებებს, თქვენ თავად უნდა მართოთ კლასის მზაობის გათვალისწინებით. ვინაიდან პირველი კლასის მოსწავლეებმა ჯერ არ იციან წერა-კითხვა, კომპლექსური დავალებები მეტწილად მიემართება ხატვას, გამოჭრასა და გაფერადებას, რაც უფრო სახალისოს გახდის აქტივობას და შესაძლებლობას მოგცემთ, მინიმუმამდე დაიყვანოთ მშობლის ჩართულობა დავალების შესრულების პროცესში, მოსწავლეებს კი შემოქმედებით უნარებს გამოუმუშავენ.

წიგნის თითოეული საკითხი გულისხმობს მოსწავლის რვეულში შესაბამისი დავალების შესრულებას. გაითვალისწინეთ, რომ პირველი კლასის მოსწავლეებმა ჯერ არ იციან კითხვა, ამიტომ მოსწავლის რვეულიდან დავალების პირობა რაც შეიძლება გასაგებად განუმარტეთ. სავარაუდოდ, მოსწავლეს დავალების შინ შესრულებისას მშობლის დახმარება მაინც დასჭირდება, რის შესახებაც მშობლის ინფორმირებაც მოახდინეთ.

დაბოლოს, ნუ შეშინდებით, წინამდებარე მეთოდური სახელმძღვანელო შესაძლებლობას მოგცემთ ჭადრაკის გაკვეთილი წარმართოთ იმ შემთხვევაშიც კი, თუ ჭადრაკის შესწავლისა და სკოლაში მისი სწავლების გამოცდილება არ გააჩნიათ.

გისურვებთ წარმატებებს!

# ჭადრაკის სტანდარტი

## 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, შემოქმედებითობა, კომუნიკაცია, თანამშრომლობა, მოქალაქეობა და ხასიათი/უნება/წრთობა.

## მიზნები და ამოცანები

ჭადრაკის სწავლების პროცესში მოსწავლემ უნდა შეძლოს:

### 1. ჭადრაკის ფიგურების შესაძლებლობების გაანალიზება; იდეების გენერირება ჭადრაკის თამაშისას / საჭადრაკო ამოცანების შესრულებისას (კრიტიკული აზროვნება, შემოქმედებითობა):

- მოიყვანოს არგუმენტები იმასთან დაკავშირებით, თუ რა აზრი დევს თითოეული სვლის უკან (მაგალითად, მოცემულ პოზიციაში ქიშის მოგერიების საშუალებების გაანალიზებისას);
- ჭადრაკის თამაშისას/საჭადრაკო ამოცანებზე მუშაობისას პოზიციის შეფასება (მაგალითად, დაცული და დაუცველი ფიგურების ერთმანეთისგან გარჩევა); სხვა მსგავსი სიტუაციების გახსენება/ანალოგიების ამოცნობა;
- თამაშის დროს (მაგალითად, დაუცველ ფიგურაზე იერიშისას, ძლიერ ფიგურაზე იერიშისას, ცენტრის დაკავების მცდელობისას, მეფეზე იერიშისას) საკუთარი შესაძლებლობების ობიექტურად გაანალიზება; ვარაუდების გამოთქმა სხვადასხვა სიტუაციაში ფიგურის ღირებულებასთან დაკავშირებით; ფიგურების ღირებულებების ერთმანეთთან შედარება;
- ფიგურების ღირებულების გადაფასება (მაგალითად, მეფეზე შეტევის დროს) თამაშის დროს გაკეთებული დასკვნების/ გამოთქმული ვარაუდების საფუძველზე; ყურადღების გამახვილება დეტალებზე, რომლებმაც ფიგურის ღირებულების გადაფასება გამოიწვია;
- იდეების განზოგადება/ალტერნატივების ძიება თამაშის დროს წარმოქმნილი პრობლემის გადასაჭრელად/დასახული მიზნების განსახორციელებლად; ანალიზის პროცესში დეტალებზე ყურადღების მიქცევა;
- ალგორითმების/კანონზომიერებების აღმოჩენა და გაანალიზება ჭადრაკის თამაშის პროცესში (მაგალითად, შავ და თეთრ უჯრებთან, ვერტიკალურ, ჰორიზონტალურ და დიაგონალურ ხაზებთან დაკავშირებით).

### 2. თანაკლასელებსა და მასწავლებელთან თანამშრომლობა საჭადრაკო სიტუაციების ანალიზის პროცესში (კომუნიკაცია, თანამშრომლობა, მოქალაქეობა):

- ჭადრაკის თამაშისას/საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას მასწავლებლის/თანაკლასელების აქტიური მოსმენა; საკუთარი სათქმელის ნათლად და შინაარსიანად გამოსატყვია;



- ჭადრაკის თამაშისას/საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას ღიაობისა და კეთილგანწყობის გამოხატვა მასწავლებლის/თანაკლასელების მიმართ;
- ჭადრაკის თამაშისას/საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას შემწყნარებლობის გამოვლენა განსხვავებული მოსაზრებების/კომენტარების მიმართ;
- ჭადრაკის დაფასთან თამაშის ქცევის წესების დაცვა (მისალმება, გამარჯვების მილოცვა).

**3. თვითრეფლექსია საჭადრაკო ამოცანებზე მუშაობის პროცესში (ხასიათი/ნება).**

- ჭადრაკის თამაშისას/საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას კონკრეტული მიზნის დასახვა; მიზნის მიღწევისთვის საჭირო გეგმისა და სტრატეგიების გაანალიზება;
- ჭადრაკის თამაშისას/საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას საკუთარი შესაძლებლობებისა და ინტერესების შესწავლა და გაანალიზება.

**შინაარსობრივი პრიორიტეტები**

სასწავლო კურსის ფარგლებში ზემოთ მოცემული კომპეტენციების განვითარება უნდა მოხდეს შემდეგ საკითხებზე დაყრდნობით:

ძირითადი საკითხები	ქვესაკითხები	კავშირი სხვა საგნებთან
საჭადრაკო დაფა	<ul style="list-style-type: none"> <li>• თეთრი და შავი უჯრები (ფიგურების სანყისი პოზიცია, ჩვენება);</li> <li>• ჰორიზონტალური, ვერტიკალური და დიაგონალური ხაზები;</li> <li>• საჭადრაკო დაფის ნაწილები (მაგ.: თეთრების ნახევარი, შავების ნახევარი, ცენტრი, ლაზიერის ფლანგი, მეფის ფლანგი);</li> <li>• საჭადრაკო ნოტაცია.</li> </ul>	<p>საკოორდინატო სიბრტყე; კოორდინატი; გეომეტრია – ოთხკუთხედი, კვადრატი, გეომეტრიული ფიგურები;</p> <p>ციფრების ცოდნა; ჩანაწერის გაკეთება (კოორდინატის ჩანერა).</p>
ჭადრაკის ფიგურები, მოძრაობის წესები	<ul style="list-style-type: none"> <li>• მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი; ფიგურების ფერი;</li> <li>• ფიგურების რაოდენობა;</li> <li>• ფიგურების მოძრაობის წესები;</li> <li>• როქი (მოკლე, გრძელი);</li> <li>• ფიგურების ღირებულება.</li> </ul>	<p>ორიენტირება სივრცეში, სიბრტყეზე, კოორდინატი, პარალელური გადატანა, კანონზომიერება;</p> <p>რიცხვები (ალგებრა) (შესაბამისობა ფიგურასა და მის ღირებულებას შორის, ფიგურის ძალების შედარება).</p>
ფიგურების სანყისი განლაგება საჭადრაკო დაფაზე, ქცევის წესები	<ul style="list-style-type: none"> <li>• მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი; ფიგურების ფერი.</li> </ul>	<p>ორიენტირება სივრცეში, სიბრტყეზე, კოორდინატი, პარალელური გადატანა, კანონზომიერება.</p>

ძირითადი საკითხები	ქვესაკითხები	კავშირი სხვა საგნებთან
საჭადრაკო პარტიის მიზანი: ქიში, შამათი	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ქიში;</li> <li>• შამათი;</li> <li>• მუქარა, დაცვა;</li> <li>• პატი, შედეგი (მოგება, წაგება, ყაიმი).</li> </ul>	ლოგიკა; კომბინატორიკის სანყისები – ვარიანტების დათვლა; კრიტიკული აზროვნება.
თამაში სანყისი პოზიციიდან	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ფიგურების განვითარება;</li> <li>• შამათი ერთ სვლაში;</li> <li>• შამათი ორ სვლაში;</li> <li>• მოკლე საჭადრაკო პარტიები (საბავშვო შამათი – შესაძლებელია განხილული იყოს შამათი 2,3,4 სვლაში).</li> </ul>	ლოგიკა; კომბინატორიკის სანყისები – ვარიანტების დათვლა; კრიტიკული აზროვნება; გრაფების სანყისები.

## მასწავლებლის წიგნისა და მოსწავლის რვეულის სტრუქტურა

მასწავლებლის წიგნში აღწერილია: გაკვეთილის მიზანი; გაკვეთილის სცენარი; დამხმარე კითხვები; დამხმარე დიაგრამები მასწავლებლისთვის; სპეციალური დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ; წარმოდგენილია დამხმარე რესურსები (საინფორმაციო საკომუნიკაციო საშუალებები); სასწავლო და სათამაშო საჭადრაკო პლატფორმები – ვიდეოგაკვეთილები; სასწავლო ფაილები; საინფორმაციო საჭადრაკო ბმულები და ფაილები; ფილმები და ლიტერატურული ნაწარმოებები ჭადრაკზე; თემატურ ბლოკებში შემავალი საკითხების გამაერთიანებელი კომპლექსური დავალებები.

მასწავლებლის წიგნი და მოსწავლის რვეული თემატური ბლოკებისა და მათ არეალში შემავალი საკითხების გათვალისწინებით თანხვედრაშია ერთმანეთთან. მოსწავლის რვეულში წარმოდგენილი საკითხების დასახელება რიგ შემთხვევებში იდენტური არ არის მასწავლებლის წიგნის, რაც იმით აიხსნება, რომ მოსწავლის აღქმა, მისი ცოდნისა და ცხოვრებისეული გამოცდილების გათვალისწინებით, განსხვავებულია მასწავლებლის აღქმისაგან და უფრო მარტივ ფრაზეოლოგიას მოითხოვს. ამდენად, მოსწავლის რვეულში ზოგიერთი საკითხის დასახელება გამარტივებული სახით არის წარმოდგენილი და ნაკლებად დატვირთულია ტერმინებით; გარდა ამისა, სათაურების შერჩევისას ვხელმძღვანელობდით მოსაზრებით, რომ ისინი სახალისო და ინტერესის აღმძვრელი ყოფილიყო ბავშვებისათვის.

მასწავლებლის წიგნი და მოსწავლის რვეული შედგება 5 თემისა და 24 საკითხისაგან.

მასწავლებლის წიგნის მიხედვით შედგენილ მოსწავლის რვეულში მოცემულია: მრავალფეროვანი დავალებები საჭადრაკო დიაგრამებითა და დაკავშირების მაგალითებით; დავალების პირობათა დიდ ნაწილს წინ უძღვის ნიმუშები საჭადრაკო დიაგრამების სახით.

მოსწავლის რვეული შედგება ძირითადად შემდეგი დავალებებისაგან: **დაკავშირების დავალებები**, სადაც მოსწავლემ სურათები ან საჭადრაკო აღნიშვნები უნდა დააკავშიროს მათ დასახელებებთან; **დიაგრამაზე შესასრულებელი დავალებები**, სადაც მოსწავლემ წარმოდგენილი ნიმუშის – პატარა დიაგრამის – დახმარებით უნდა შეასრულოს დავალება დიდ დიაგრამაზე (გააფერადოს, ისარი გაავლოს, მონიშნოს); **მოსანიშნი დავალებები**, რომელიც ოთხი დიაგრამის სახით არის წარმოდგენილი – აქ მოსწავლემ, დავალების პირობის შესაბამისად, უნდა იპოვოს სწორი დიაგრამა და მონიშნოს იგი.

## დამხმარე რესურსები მასწავლებლისათვის

### სასწავლო და სათამაშო საჭადრაკო პლატფორმები:

1. 2020 ტელესკოლა, ჭადრაკი  
[https://www.youtube.com/watch?v=1kXY4ipUqYw&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR](https://www.youtube.com/watch?v=1kXY4ipUqYw&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR)
2. <https://el.ge/users/profile/coach>
3. <https://lichess.org/>
4. <https://www.chess.com/ka/chadraki>
5. <https://www.chesskid.com/>
6. <https://chadraki.ge/>
7. <https://www.youtube.com/@chadraki>
8. <https://www.youtube.com/@Geochess>
9. <https://www.facebook.com/Geochess.org>
10. <https://www.chessable.com/>

### დამხმარე საჭადრაკო მასალა:

1. ლაზლო პოლგარი, კომბინაციების და პარტიების კრებული, 2006 წ.  
<https://ausee.files.wordpress.com/2016/06/23.pdf>
2. სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1a, 2007 წ.  
<https://vdocuments.mx/ivashchenko-sergey-chess-school-1a-manual-of-chess-combinations.html?page=2>
3. სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1b, 2007 წ.  
<https://shorturl.at/PY279>
4. მერაბ თხელიძე, „შევისწავლოთ ჭადრაკი“, ლექციების კურსი  
[https://dspace.nplg.gov.ge/bitstream/1234/275500/1/Sheviscavlot\\_Chadraki\\_Leqciebis\\_Kursi.pdf](https://dspace.nplg.gov.ge/bitstream/1234/275500/1/Sheviscavlot_Chadraki_Leqciebis_Kursi.pdf)

### საინფორმაციო საჭადრაკო ბმულები:

1. <https://geochess.ge/>
2. <https://www.chesstv.ge/>
3. <https://www.facebook.com/chesstv.ge>
4. [https://www.youtube.com/channel/UCgWKOygeG\\_3rzq4d2gSqmw](https://www.youtube.com/channel/UCgWKOygeG_3rzq4d2gSqmw)

### ფილმები ჭადრაკის შესახებ:

1. <https://adjaranet.to/drama/13952-dedoflis-gambiti-qartulad.html>
2. <https://kinogo.so/76856-shahmatnaja-novella-1960.html>
3. <https://www.imovies.cc/ka/movies/878558058/The-Royal-Game/RUS/MEDIUM>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=kkOweffr3II>
5. <https://www.imovies.cc/ka/movies/450142198/Pawn-Sacrifice/RUS/MEDIUM>
6. <https://adjaranet.to/filmebi/8216-lujinis-dacva-qartulad.html>
7. [https://www.youtube.com/watch?v=uRC\\_3pgpeRw](https://www.youtube.com/watch?v=uRC_3pgpeRw)
8. <https://vimeo.com/ondemand/glorytothequeen/521961916>
9. <https://www.youtube.com/watch?v=lwLM9bgE3tY>
10. <https://mykadri.com/3934-mowadrake-qartulad-queen-to-play-qartulad.html>

11. <https://www.facebook.com/watch/?v=673802707329640>
12. <http://croconet.ge/7045-critical-thinking.html>
13. <https://www.youtube.com/watch?v=H5gfAYJkXE>
14. <https://www.youtube.com/watch?v=YhrUFssohM4>
15. [https://www.imdb.com/video/vi769963033/?playlistId=tt4341582&ref\\_=tt\\_ov\\_vi](https://www.imdb.com/video/vi769963033/?playlistId=tt4341582&ref_=tt_ov_vi)
16. <https://www.youtube.com/watch?v=PBCLUTCrm9w>
17. <https://www.youtube.com/watch?v=eROcgik8zMk>
18. <https://www.youtube.com/watch?v=gQShw80vens>

**ლიტერატურული ნაწარმოები ჭადრაკის შესახებ:**

1. უოლტერ ტევისი – „ლაზიერის გამბიტი“,  
<https://saba.com.ge/books/details/16627>
2. შტეფან ცვაიგი – „საჭადრაკო ნოველა“,  
<https://www.aura.ge/311-klasika/6248-shtefan-cvaigi--satchadrako-novela.html>
3. ვლადიმერ ნაბოკოვი – „ლუჟინის დაცვა“  
<https://saba.com.ge/books/details/16559>
4. ფრიდრიხ დიურენმატი – „მოჭადრაკე“  
<https://borbalo.blogspot.com/2015/02/blog-post.html?view=classic>

<p><b>თემა I. ჭადრაკის დაფა</b></p>		
<p><b>საკითხები:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ჭადრაკის ჯადოსნური სამყარო</li> <li>2. ჭადრაკის დაფის ბილიკები</li> </ol> <p><b>სამიზნე ცნება:</b> ლოგიკა, კანონზომიერება</p>		
<p><b>საკვანძო შეკითხვა:</b> როგორ შევქმნა ჭადრაკის დაფა ისე, რომ არ დავარღვიო მისი სტრუქტურა და როგორ გავაფორმო ჩემ მიერ შექმნილი დაფის უკანა მხარე?</p> <p><b>შენი დავალება:</b>                  შექმენი ჭადრაკის დაფა; ამისათვის გამოიყენე სახატავი ფურცელი, შეარჩიე სასურველი ზომა დაფის უჯრების დასახაზად და შემდეგ სხვადასხვა სახატავი მასალით გააფერადე უჯრები.                  დახატული ჭადრაკის დაფის მეორე მხარე გააფორმე ილუსტრაციებით. დახატე სიუჟეტი ჭადრაკის წარმოშობის ისტორიის შესახებ. ამის შემდეგ შენი ჭადრაკის დაფა გალამაზდება და ძვირფასი გახდება შენთვის.</p> <p><b>დავალების შესასრულებლად დაგჭირდება:</b> სახატავი ფურცელი, ფერადი ფანქრები, ფლომასტერები, მაკრატელი, სახაზავი, გუაშის საღებავები და ა.შ., შენი ფანტაზიისა და სურვილის მიხედვით.</p>		
<p>სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები</p> <p><b>მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს რომ:</b></p>	<p>შეფასების კრიტერიუმი</p> <p><b>მოსწავლეს შეუძლია:</b></p>	<p><b>ნაშრომში პრეზენტაციისას საზგასმით წარმოაჩინე:</b></p>
<p><b>სამიზნე ცნება</b>  <b>ლოგიკა, კანონზომიერება</b></p> <p>ჭადრაკის თამაშისთვის საჭიროა:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ჭადრაკის დაფა;</li> <li>• ჭადრაკის დაფაზე განლაგებული რიგების ცნობა.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ჭადრაკის დაფის უჯრების სწორი ფერთა გამისა და განლაგების ამოცნობა;</li> <li>2. ჭადრაკის დაფის ვერტიკალური რიგებისა და უჯრების რაოდენობის დასახელება;</li> <li>3. ჭადრაკის დაფის ჰორიზონტალური რიგებისა და უჯრების რაოდენობის დასახელება;</li> <li>4. ჭადრაკის დაფის ვერტიკალებისა და ჰორიზონტალების აღნიშვნა;</li> <li>5. საუბარი ჭადრაკის წარმოშობის ისტორიაზე.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. როგორია ჭადრაკის დაფა? რა ნაწილებისგან შედგება იგი?</li> <li>2. რამდენი უჯრაა განთავსებული თითოეულ ვერტიკალურ რიგზე?</li> <li>3. რამდენი უჯრაა განთავსებული თითოეულ ჰორიზონტალურ რიგზე?</li> <li>4. რის მეშვეობით აღინიშნება ჰორიზონტალური და ვერტიკალური რიგები?</li> <li>5. სად და როგორ წარმოიშვა ჭადრაკი?</li> </ol>

## კომპლექსური დავალების განხორციელებისთვის საჭირო რესურსი:

ვიდეონსტრუქცია – როგორ დავხატოთ ჭადრაკის დაფა  
<https://www.youtube.com/watch?v=I4i6OkgxnoE>



მოსწავლის რვეული, დავალებები გვ. 9-15

## კომპლექსური დავალების განხორციელების ეტაპები (აქტივობები, რესურსები, შეკითხვები)

### ეტაპი I — კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა

მასწავლებელი მოსწავლეებს ესაუბრება ჭადრაკის დაფის შესახებ; უხსნის, რომ დაფაზე არის შავი და თეთრი უჯრები, დაფაზე რვა ჰორიზონტალური და რვა ვერტიკალური რიგია, ამის ცოდნა მოსწავლეს დაეხმარება ჭადრაკის დაფის შექმნაში.

**შენი დავალებაა:** შექმნა ჭადრაკის დაფა; ამისათვის გამოიყენე სახატავი ფურცელი, შეარჩიე სასურველი ზომა დაფის უჯრების დასახაზად და შემდეგ სხვადასხვა სახატავი მასალით გააფერადე უჯრები.

დახატული ჭადრაკის დაფის მეორე მხარე გააფორმე ილუსტრაციებით. დახატე სიუჟეტი ჭადრაკის წარმოშობის ისტორიის შესახებ. ამის შემდეგ შენი ჭადრაკის დაფა გალამაზდება და ძვირფასი გახდება შენთვის.

დავალების შესასრულებლად დაგჭირდება: სახატავი ფურცელი, ფერადი ფანქრები, ფლომასტერები, მაკრატელი, სახაზავი, გუაშის საღებავები და ა.შ., შენი ფანტაზიისა და სურვილის მიხედვით.

### ეტაპი II — კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობა

**საკითხი 1:** ჭადრაკის ჯადოსნური სამყარო

**აქტივობა 1:** მასწავლებელი ატარებს მინი-ლექციას თემაზე „ჭადრაკის წარმოშობა“.

**აქტივობა 2:** მოსწავლეები რვეულში ასრულებენ ლაბირინთის ილუსტრირებულ დავალებას, რომელიც ჭადრაკის წარმოშობის ისტორიას უკავშირდება.

მოსწავლის რვეულში იხ. დავალება გვ.6

1. სად და როდის გამოიგონეს ჭადრაკის თამაში?
2. ვინ გამოიგონა ჭადრაკი?
3. ვის მიართვეს საჩუქრად ჭადრაკის თამაში?
4. რა მოითხოვა სინმა ჭადრაკის გამოგონების სანაცვლოდ?
5. შეძლო თუ არა მეფემ მისი სურვილის შესრულება?

**საკითხი 2:** ჭადრაკის დაფის ბილიკები

**აქტივობა 3:** მასწავლებელი ატარებს ინტერაქტიულ გაკვეთილს თემაზე „ჭადრაკის დაფის ბილიკები“.

**აქტივობა 4:** სპეციალური დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ, ვერტიკალური და ჰორიზონტალური რიგების დასახელებაზე.

**კითხვები:**

- როგორია ჭადრაკის დაფა? რა ნაწილებისგან შედგება იგი?
- რამდენი უჯრაა განთავსებული თითოეულ ვერტიკალურ რიგზე?
- რამდენი უჯრაა განთავსებული თითოეულ ჰორიზონტალურ რიგზე?
- რის მეშვეობით აღინიშნება ჰორიზონტალური და ვერტიკალური რიგები?
- რას გამოიყენებ საჭადრაკო დაფის შესაქმნელად?
- რის მეშვეობით დახაზავ ჭადრაკის დაფას?
- რა პრინციპით გააფერადებ ჭადრაკის დაფის უჯრებს?
- რამდენ რიგს დახაზავ, რომ დაფა მიიღოს?

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

აღწერე, როგორ მიმდინარეობს/ნარიმართა 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 დაგეხმარა რჩევები?

**ახსენი, რა ცოდნა და გამოცდილება შეიძინე კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესში:**

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

**შეაფასე, რამდენად პროდუქტიული და საინტერესო იყო კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესი:**

- შეაფასე, რამდენად გამოგივიდა დავალების შესრულება; რამდენად ემთხვევა ის მასწავლებლის მოლოდინებს?
- რა გააკეთე დამოუკიდებლად? რაში დაგჭირდა სხვების დახმარება?
- რა ფაქტორები გაითვალისწინე / უნდა გაითვალისწინო საიმისოდ, რომ შენი კომპლექსური დავალების პრეზენტაცია მსმენელისთვის გასაგები და მისაღები იყოს?
- შენი აზრით, რით და რამდენად განსხვავდება შენ მიერ შესრულებული დავალება თანაკლასელების ნაშრომებისგან?
- რას გააკეთებდი სხვაგვარად, ახლა რომ იწყებდე დავალებაზე მუშაობას?



**თემა I.** ჭადრაკის დაფა

**თემა II.** ჭადრაკის ფიგურების გაცნობა და თამაშის წესები

**თემა IV.** ერთსვლიანი შამათები

**საკითხი/ქვესაკითხი:**

- ჭადრაკის დაფის ბილიკები;
- ჭადრაკის ფიგურები;
- როგორ დადის მეფე;
- როგორ დადის ეტლი;
- „შამათი“;
- როგორ დადის პაიკი;
- როგორ დადის კუ;
- როგორ დადის მხედარი;
- როგორ დადის ლაზიერი;
- შამათი ლაზიერით;
- შამათი ეტლით;
- შამათი კუთი;
- შამათი მხედრით;
- შამათი პაიკით.

**სამიზნე ცნება:** ლოგიკა, კანონზომიერება

**საკვანძო შეკითხვა:** როგორ შევქმნა მარტივი საშამათო პოზიციები ისე, რომ არ დავარღვიო შამათის ჩასმის წესი (დაფაზე იყოს ასახული შამათი) და ფიგურების მოძრაობის სწორი მიმართულება?



**კომპლექსური დავალება:**

შესაქმნელია მარტივი საშამათო ამოცანები.

**შენი დავალება:**

გაიხსენე ჭადრაკის ფიგურების ძალა და მათი გადაადგილების მიმართულება, დააკავშირე ჭადრაკის ფიგურები ერთმანეთთან და შექმენი მარტივი საშამათო პოზიციები, სადაც თეთრი ან შავი ფერის ფიგურები შამათს ჩაუსვამენ ერთ სვლაში მონინალმდეგის მეფეს.

ამისთვის უნდა დახატო საჭადრაკო დიაგრამა, რაც არ გაგიჭირდება, რადგან წინა კომპლექსური დავალება უკვე შესრულებული გაქვს. ამ დიაგრამაზე უნდა ჩახატო ჭადრაკის ფიგურები, რომელთა დახატვა შენ უკვე ისწავლე მოსწავლის რვეულიდან გვ.24, 31, 44, 49, 53, 58. ნაშრომი წარმოადგინე თაბახის ფურცლებზე.

სამიზნე ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები <b>მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს რომ:</b>	შეფასების კრიტერიუმი <b>მოსწავლეს შეუძლია:</b>	<b>ნაშრომში პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინე:</b>
<p><b>სამიზნე ცნება</b> <b>ლოგიკა, კანონზომიერება</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ჭადრაკის თამაშისთვის საჭიროა ჭადრაკის დაფა, ფიგურები და თამაშის წესების ცოდნა;</li> <li>2. ჭადრაკის ფიგურები საჭადრაკო დაფაზე სხვადასხვა მიმართულებით გადაადგილდებიან.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ჭადრაკის დაფის ამოცნობა, ვერტიკალების, ჰორიზონტალების, დიაგონალებისა და ფიგურების დასახელება;</li> <li>2. საჭადრაკო ფიგურების მოძრაობის წესების ახსნა და ჩვენება.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. როგორია ჭადრაკის დაფა? რა ნაწილებისგან შედგება ჭადრაკის დაფა?</li> <li>2. რამდენი სხვადასხვა ფიგურაა ჭადრაკში?</li> <li>3. დაასახელე ფიგურები და აღწერე, რა წესით მოძრაობს თითოეული.</li> </ol>
<p><b>კომპლექსური დავალების განხორციელებისთვის საჭირო რესურსები:</b>  <b>მოსწავლის რვეული – დავალებები: გვ. 24, 31, 40, 44, 49, 53, 58, 83-95.</b>  <b>ვიდეონსტრუქცია:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. როგორ შევქმნა ჭადრაკის დაფა  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=I4i6OkgxnoE">https://www.youtube.com/watch?v=I4i6OkgxnoE</a>  </li> <li>2. როგორ დავხატო ჭადრაკის ფიგურები  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XSZBE6AnM8Y">https://www.youtube.com/watch?v=XSZBE6AnM8Y</a>  </li> </ol>		

## კომპლექსური დავალების განხორციელების ეტაპები (აქტივობები, რესურსები, შეკითხვები)

### ეტაპი I — კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა

შექმენი ერთსვლიანი მარტივი ამოცანები, დახატე ჭადრაკის დიაგრამა, რომელზეც ჩახატავ ჭადრაკის ფიგურებს ერთსვლიანი საშამათო მუქარებით.

მასწავლებელი მოსწავლეებს ესაუბრება ჭადრაკის დაფის შესახებ:

- რა ფერებისგან შედგება საჭადრაკო დაფა?
- რას ეწოდება ვერტიკალი და ჰორიზონტალი?
- რამდენი ვერტიკალური რიგია დაფაზე?

მოსწავლე გააფერადებს ჭადრაკის დაფის უჯრებს, მოსწავლის რვეულიდან გვ. 9-15.

### ეტაპი II — კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობა

ჭადრაკის ფიგურების გაცნობა და თამაშის წესები

საკითხი/ქვესაკითხი:

- ჭადრაკის ფიგურები;
- როგორ დადის მეფე;
- როგორ დადის ეტლი;
- „შამათი“;
- როგორ დადის პაიკი;
- როგორ დადის კუ;
- როგორ დადის მხედარი;
- როგორ დადის ლაზიერი.

**აქტივობა:** მასწავლებელი რამდენიმე გაკვეთილზე ხსნის ჭადრაკის ფიგურების გადაადგილების წესებს.

**კითხვები:**

- რამდენი სხვადასხვა ფიგურაა ჭადრაკში?
- როგორ არ შეუძლიათ ფიგურებს გადაადგილება?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს კუ?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს ეტლი?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს ლაზიერი?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს მეფე?
- როგორ, რა წესით მოძრაობს მხედარი?

მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები გვერდებზე: 24, 31, 40, 44, 49, 53-61.

### ეტაპი III — კომპლექსურ დავალებზე მუშაობა

თემა IV: ერთსპლიანი შამათები

#### საკითხები:

- შამათი ლაზიერით;
- შამათი ეტლით;
- შამათი კუთი;
- შამათი მხედრით;
- შამათი პაიკით.

**აქტივობა:** მასწავლებელი სპეციალური დიდაქტიკური ამოცანების მეშვეობით ავარჯიშებს მოსწავლეებს ერთსპლიანი შამათების ჩასმაში.

#### კითხვები:

- როგორ შეიქმნება საშამათო პოზიციები ლაზიერით?
- როგორ შეიქმნება საშამათო პოზიციები ეტლით?
- როგორ შეიქმნება საშამათო პოზიციები მხედრით?
- როგორ შეიქმნება საშამათო პოზიციები კუთი?
- როგორ შეიქმნება საშამათო პოზიციები პაიკით?

**აქტივობა:** მოსწავლის რვეულში იხილეთ დავალებები (გვერდებზე: 83-95)

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

აღწერე, 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 დაგეხმარა რჩევები?

#### ახსენი, რა ცოდნა და გამოცდილება შეიძინე კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესში:

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

#### შეაფასე, რამდენად პროდუქტიული და საინტერესო იყო კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობის პროცესი:

- შეაფასე, რამდენად გამოგივიდა დავალების შესრულება; რამდენად ემთხვევა ის მასწავლებლის მოლოდინებს?
- რა გააკეთე დამოუკიდებლად? რაში დაგჭირდა სხვების დახმარება?
- რა ფაქტორები გაითვალისწინე/უნდა გაითვალისწინო საიმისოდ, რომ შენი კომპლექსური დავალების პრეზენტაცია მსმენელისთვის გასაგები და მისაღები იყოს?
- შენი აზრით, რით და რამდენად განსხვავდება შენ მიერ შესრულებული დავალება თანაკლასელების ნაშრომებისგან?
- რას გააკეთებდი სხვაგვარად, ახლა რომ იწყებდე დავალებაზე მუშაობას?

# თემა I. ჭადრაკის დაფა

## 1 ჭადრაკის წარმოშობა

### გაკვეთილის მიზანი:

ჭადრაკის თამაშის შესასწავლად საფუძვლის შექმნა, ინტერესის გაღვივება; ჭადრაკის წარმოშობის ისტორიის გაცნობა; მისი სიძველისა და სიბრძნის გაცნობიერება; ფანტაზიის განვითარება.

### დამხარე რესურსები:

- 📄 ტელესკოლა. „ჭადრაკი – გაცნობა“  
[https://www.youtube.com/watch?v=1kXY4ipUqYw&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=1kXY4ipUqYw&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=1)
- 📄 „როგორ დავიწყეთ ჭადრაკის თამაში – წესები და გზამკვლევი“  
<https://shorturl.at/pvw15>
- 📄 chess.com <https://www.chess.com/lessons/how-to-move-the-pieces/the-king-and-the-goal>
- 📄 „ჭადრაკის ისტორია“ – <https://chadraki.ge/chadrakis-istoria/>
- 📄 „ჭადრაკი“ – <https://shorturl.at/exFJ1>
- 📄 „საქართველო – საჭადრაკო ქვეყანა“ –  
<https://www.youtube.com/watch?v=CtANrGmGiMM>
- 📄 ჭადრაკი „დიდგორის ბრძოლა“ – <https://www.youtube.com/watch?v=SZ41V7w3xik>
- 📄 „ნიკოლოზ ოსტაპენკო – სხვადასხვა სახეობის ჭადრაკის კოლექციონერი“  
<https://www.youtube.com/watch?v=Q1bLPM-D1PQ>
- 📄 „ანდრია დადიანი – ცილისწამებიდან ჭეშმარიტებამდე“  
<https://www.youtube.com/watch?v=FyYQziq9nWU>

გაკვეთილი დაიწყეთ ინტერაქტიული კითხვების დასმით იმისთვის, რომ გაუღვივოთ მოსწავლეებს შინაგანი ძალები და ჩართოთ საგაკვეთილო პროცესში. გაიხსენეთ თამაშები, რომელთა შესახებ გსმენიათ (მაგალითად, ფეხბურთი, კალათბურთი და სხვა), მოგწონთ ან შესაძლოა თავადაც თამაშობთ. აქტივობა დაგეხმარებათ მოსწავლეების გაცნობასა და ინტერესების გაგებაში, ასევე შეიტყობთ, დაახლოებით რამდენ მოსწავლეს აქვს წარმოდგენა ჭადრაკის თამაშის შესახებ. მას შემდეგ, რაც მოსწავლეებთან დაამყარეთ კომუნიკაცია, უფრო დანერგილებით უნდა გაიგოთ მათი საჭადრაკო ცნობიერების დონე ჭადრაკთან მიმართებით. ამიტომ დასვით კითხვები: არის თუ არა კლასში მოსწავლე, რომელმაც ჭადრაკის თამაში იცის? თუ კლასში იქნებიან მოსწავლეები, რომლებმაც იციან ჭადრაკი, დამატებით იკითხეთ: ვინ გასწავლათ ჭადრაკი? როგორც წესი, ვის ეთამაშებით? კიდევ სხვა რა იცით ან გსმენიათ ჭადრაკის თამაშის შესახებ? ამგვარი გამოკითხვა ინტერესს გააღვივებს მოსწავლეებში, რომლებმაც არ იციან ჭადრაკი, რადგან კლასში აუცილებლად აღმოჩნდება ხოლმე რამდენიმე მოსწავლე, რომლებმაც კარგად იციან ჭადრაკის თამაშის წესები. თუმცა მათ საყურადღებოდ საგანგებოდ უნდა აღნიშნოთ: არ გეგონოთ, რომ ბევრად უპირატეს მდგომარეობაში ხართ მათთან შედარებით, ვინც ჭადრაკის თამაში ჯერ არ იცის, რადგან გაკვეთილის მსვლელობისას ბევრ ისეთ რამეს შეიტყობთ, რაც თქვენთვის აქამდე უცნობი იყო.

როგორ ფიქრობთ, სად, ვის და როდის შეიძლება გამოეგონებინა ჭადრაკის თამაში? სინამდვილეში ეს არავინ იცის, ჭადრაკის წარმოშობის შესახებ მრავალი ლეგენდა არსე-

ბოზს, თუმცა ყველაზე პოპულარული ლეგენდის თანახმად, ჭადრაკის თამაში შორეულ ქვეყანაში – ინდოეთში, ძალიან დიდი ხნის წინ, მე-6 საუკუნეში გამოიგონეს. ხომ არ იცით, რას ნიშნავს სიტყვა „ლეგენდა“? ლეგენდა შეიძლება იყოს ან არ იყოს ნამდვილი ამბავი, ამიტომ დანამდვილებით არავინ იცის, სიმართლეა თუ არა ლეგენდაში მოთხრობილი ამბავი. მიუხედავად ამისა, ჭადრაკის წარმოშობის შესახებ ლეგენდა, რომელსაც მოგიყვებით, ძალიან პოპულარული და, ამავე დროს, ჯადოსნურია.

ლეგენდა მოგვითხრობს: ერთმა ინდოელმა ბრძენმა, სახელად სინმა, დიდი ხნის ფიქრისა და შრომის შედეგად გამოიგონა ჭადრაკის თამაში. მან თავისი გამოგონება სამეფო თამაშად მიიჩნია და თავისი ქვეყნის რაჯას (მეფის ინდური ტიტული) მიართვა. ბრძენმა აუხსნა ფიგურების მოძრაობის წესები და თამაშის მიზანი – მონინააღმდეგის მეფის დატყვევება, რის შემდეგაც თამაში სრულდება. რაჯა დიდად კმაყოფილი დარჩა ნაბოძები თამაშით. მან ჭადრაკის ფიგურებში საკუთარი ამალა (ჯარი) ამოიციხა: კუ (ინდურ და სხვა ენებზე – სპილო), ცხენი, ეტლები და პაიკები, ჯარისკაცების სახით. მეფეს მოეწონა ჭადრაკში ჩაქსოვილი ბრძოლის სიბრძნე და გადამწყვიტა სინის დასაჩუქრება.

რაჯამ ჰკითხა, რით დაგასაჩუქრო კარგი თამაშის გამოგონებისთვისო.

სინმა ისეთი რამ სთხოვა მეფეს, რისი შესრულებაც ამ უკანასკნელმა ვერ შეძლო. როგორ ფიქრობთ, რას მოსთხოვდა სინი მეფეს ჭადრაკის გამოგონებისათვის ისეთს, რასაც უძლეველი და აურაცხელი სიმდიდრის პატრონი მეფე ვერ შეუსრულებდა? მიეცით მოსწავლეებს შესაძლებლობა, რაც შეიძლება ბევრი და მრავალფეროვანი პასუხები მოიფიქრონ და მხოლოდ შემდეგ განაგრძეთ ისტორია.

სინმა უპასუხა: მინდა, რომ იმდენი ხორბლის მარცვალი მომცეთ, რამდენიც მომიწევს ჭადრაკის სათამაშო დაფიდან, თუ პირველ უჯრაზე ერთ მარცვალს დადებენ, მეორეზე – ორს, მესამეზე – ოთხს, მეოთხეზე – რვას და ასე, მიყოლებით, ორჯერ მეტს ყოველ მომდევნო უჯრაზე, ყველა, 64-ვე უჯრის ჩათვლითო (გეომეტრიული პროგრესიის მიხედვით).

რაჯას გაეცინა, საწყალ კაცს მოშიებიაო, და ბრძანა ეანგარიშათ და მიეცათ სინისთვის კუთვნილი ხორბლის მარცვლები. სასახლის მათემატიკოსები ორი დღე-ღამე ანგარიშობდნენ მარცვლების რაოდენობას და გაოგნებულნი დარჩნენ. გამოვიდა, რომ სინს ეკუთვნოდა იმდენი მარცვალი, რომელიც მთელ დედამიწას ხუთსანტიმეტრიანი ფენით დაფარავდა და გადასაზიდად ათი ათასი უღელი ხარ-კამეჩი არ ეყოფოდა (18.446.744.073.709.551.615 ცალი მარცვალი – თვრამეტი კვინტილიონ ოთხას ორმოცდაექვსი კვადრილიონ შვიდას ორმოცდაათი ტრილიონ სამოცდაცამეტი მილიარდ შვიდას ცხრა მილიონ ხუთას ორმოცდათერთმეტი ათას ექვსას თხუთმეტი). არავინ იცის, თუ როგორ მოიქცა სახტად დარჩენილი რაჯა, თუმცა ჭადრაკის თამაშმა და ამ ლეგენდამ ჩვენამდე მოაღწია და დღესაც ძალიან პოპულარულია.

ლეგენდის მოყოლის შემდეგ, დიდი ალბათობით, მოსწავლეები გაოცებულნი დარჩებიან და ბევრმა მათგანმა შესაძლოა არც დაიჯეროს ხორბლის მარცვლების ამბავი. თქვენ შეგიძლიათ მათ შესთავაზოთ, რომ მშობლების დახმარებით და მათთან ერთად სახლში, კალკულატორის გამოყენებით, გამოთვალონ ხორბლის მარცვლების რაოდენობა ჭადრაკის დაფის უჯრების მიხედვით და დარწმუნდნენ, რომ მოყვანილი რიცხვი სიმართლეს შეესაბამება.

საგაკვეთილო დროის ფორმატიდან გამომდინარე, თუ მოგეცემათ შესაძლებლობა, მოუყევით მოსწავლეებს საჭადრაკო ისტორიები, ბავშვებს უყვართ საინტერესოდ გადმოცემული ამბების მოსმენა.

ლეგენდას თავს თუ დავანებებთ და რეალურ ფაქტებს დავეყრდნობით, ჭადრაკის თამაში მართლაც ძალიან ძველია. თავდაპირველად ის ინდოეთიდან – აზიაში, ხოლო შემდეგ ევროპაში გავრცელდა. ჭადრაკის წინამორბედი იყო ინდური თამაში „ჩატურანგა“, რაც სანსკრიტზე (ძველი ინდური ენა) ნიშნავს ოთხ ჯარს, რომლითაც ოთხი ადამიანი თამაშობდა. სვლის რიგითობა განისაზღვრებოდა კამათლის გაგორებით. ვარაუდობენ, რომ ინდოეთიდან ჩატურანგა სპარსეთსა და არაბეთში გავრცელდა, თამაში შეიცვალა და ორ მონინაალმდეგეს შორის მიმდინარეობდა კამათლების გარეშე, სვლების რიგითობით. არაბეთში მას „შანტრანჟი“ ეწოდა, სპარსეთში გავრცელდა სახელწოდებით „შახ-მატ“, რაც თარგმანში მეფის სიკვდილს ნიშნავს. მოგვიანებით თამაშს „შახმატი“ ეწოდა. აზიის შემდეგ ჭადრაკის თამაში XI საუკუნეში ევროპაშიც დამკვიდრდა, სადაც დიდი პოპულარობა მოიპოვა და რაინდული აღზრდის პროგრამაში იყო შეტანილი.

ვარაუდობენ, რომ საქართველოში ჭადრაკი სპარსეთიდან VI საუკუნის II ნახევრიდან გავრცელდა. ამდენად, ჩვენ ჭადრაკის თამაშის მდიდარი ტრადიცია დავაგროვეთ. გვყავდა ორი მსოფლიო ჩემპიონი – ნონა გაფრინდაშვილი და მაია ჩიბურდანიძე, აგრეთვე, არაერთი საერთაშორისო ოსტატი და დიდოსტატი, როგორც ქალთა, ასევე ვაჟთა შორის. ჭადრაკი განსაკუთრებით უყვარდათ გამორჩენილ ქართველ მწერლებსა და საზოგადო მოღვაწეებს: ილია ჭავჭავაძეს, აკაკი წერეთელსა და სხვ. ჩვენს ქვეყანაში ჭადრაკის პოპულარობის დასტურად ის ფაქტიც გამოდგება, რომ გათხოვებისას ქალს მზითევეში ჭადრაკს ატანდნენ, სავარაუდოდ, როგორც ოჯახში მომავალი თაობის გონებრივი განვითარებისათვის აუცილებელ ნივთს.

დღეს ჭადრაკს უკვე მსოფლიოს ყველა კუთხეში, ნებისმიერი ასაკისა და სქესის ადამიანები თამაშობენ და იგი ინტელექტუალური და გონებრივი თამაშის უნიკალურ სახეობად მიიჩნევა.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „1. ჭადრაკის ჯადოსნური სამყარო“.



## 2 ჭადრაკის დაფის გეომეტრია

### გაკვეთილის მიზანი:

დაფის მთლიანობის აღქმა და მასზე ორიენტირება (ჰორიზონტალური ხაზების მიმართულება, ჰორიზონტალური რიგის უჯრათა ფერები, ჰორიზონტალების აღნიშვნები, ბოლო ჰორიზონტალები; ვერტიკალური ხაზების მიმართულება, ვერტიკალური რიგის უჯრათა ფერები, ვერტიკალების აღნიშვნები, დიაგონალური ხაზების მიმართულება, დიაგონალური რიგის უჯრების ფერები; დაფის ცენტრი, მეფისა და დედოფლის ფლანგი, თეთრებისა და შავების ნახევარი; დაფის უჯრების ფერთა მონაცვლეობის გამა, დაფის სწორი განთავსება)

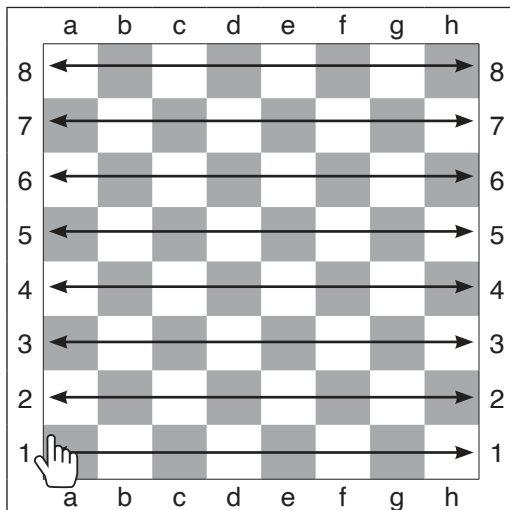
### დამხმარე რესურსები:

- ტელესკოლა „ჭადრაკის დაფა“ – [https://www.youtube.com/watch?v=sy\\_pynakUnw&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygr&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=sy_pynakUnw&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&index=2)
- Geochess „პირველი გაკვეთილი ჭადრაკში“ <https://www.youtube.com/watch?v=WdSq5pQBwVE>
- „როგორ დავიწყოთ ჭადრაკის თამაში – ნესები და გზამკვლევი“ <https://shorturl.at/pvw15>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** გამოიკითხეთ მოსწავლის რვეულიდან დავალება 2, რომელიც გულისხმობდა ჭადრაკის წარმოშობის შესახებ საკუთარი ზღაპრული ისტორიის გამოგონებასა და ნახატის შექმნას. დავალებებს შორის ამოირჩიეთ რამდენიმე და ამოსაჭრელი ფურცლის მეშვეობით განაცალკევეთ რვეულისგან, შემდეგ კი ბავშვებთან ერთად გააფორმეთ კლასი ნახატებით.

თქვენი აზრით, რამდენი ადამიანი თამაშობს ჭადრაკს? ჭადრაკს თამაშობს ორი ადამიანი. რაზე და რით თამაშობენ ჭადრაკს? ჭადრაკს ჭადრაკის დაფაზე, ჭადრაკის ფიგურებით თამაშობენ. რა ფერის უჯრებია ჭადრაკის დაფაზე? **უჯრები ღია და მუქი, ტრადიციულად, თეთრი და შავი ფერისაა.** ასეთი ფერთა გამა შესაძლებლობას იძლევა უფრო მარტივად აღვიქვათ ჭადრაკის დაფა. **ჭადრაკის დაფა შედგება 64 უჯრისგან, რომელთაგან 32 – თეთრი და 32 – შავი ფერისაა.**

ჭადრაკის დაფაზე არის ჰორიზონტალური, ვერტიკალური და დიაგონალური ხაზები, რომლებიც ასევე ფიგურების გადაადგილების მიმართულებასაც ასახავენ.



**ჰორიზონტალურია განივი ხაზები, რომლებიც დაფას მარცხნიდან მარჯვნივ და მარჯვნიდან მარცხნივ კვეთენ.**

თვალსაჩინოებისათვის სადემონსტრაციო დაფაზე მარცხნიდან მარჯვნივ ხელი გააყოლეთ ჰორიზონტალურ ხაზებს.

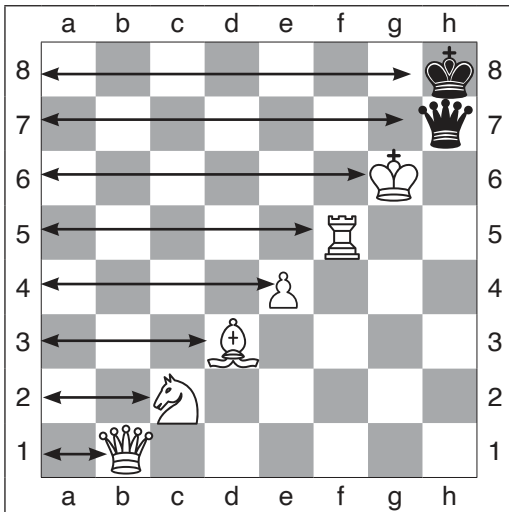


რას ხედავთ დაფის მარჯვენა და მარცხენა მხარეს? დაფის მარჯვენა და მარცხენა მხარეს წერია რიცხვები. აღნიშნული რიცხვებით ჰორიზონტალური რიგები აღინიშნება 1-დან 8-ის ჩათვლით.

ამ ნუმერაციის გათვალისწინებით ჭადრაკში ჰორიზონტალების რიგებს ვუწოდებთ: პირველ, მეორე, მესამე, მეოთხე, მეხუთე, მეექვსე, მეშვიდე, მერვე ჰორიზონტალებს. რა ფერისაა ჰორიზონტალის უჯრები? ისინი მონაცვლეობით შავი და თეთრი ფერის უჯრებისაგან შედგება. რამდენი უჯრაა ჰორიზონტალურ რიგებში? თითოეულ ჰორიზონტალურ რიგში 8 უჯრაა.

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

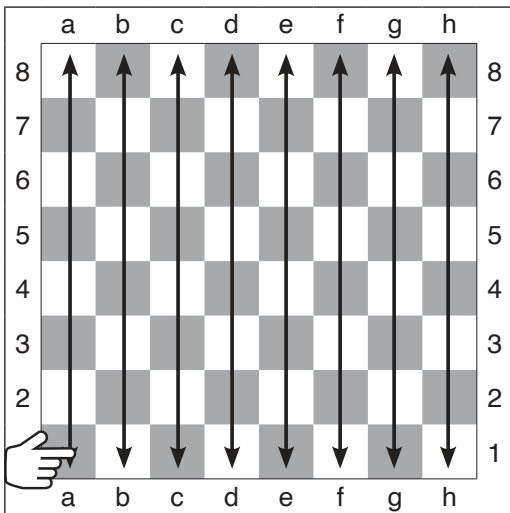
დაალაგეთ დაფაზე ფიგურები დიაგრამის მიხედვით ან ნებისმიერი სხვა თანმიმდევრობით და მათზე მითითებით (რადგან მოსწავლეებმა ჯერ არ იციან ფიგურების სახელწოდებები) სთხოვეთ ამოიცნონ, რომელ ჰორიზონტალურ რიგზე დგანან ისინი.



**დავალების პირობა:** რომელ ჰორიზონტალზე დგას ფიგურები?

- ლაზიერი – პირველ ჰორიზონტალზე;
- მხედარი – მეორე ჰორიზონტალზე;
- კუ – მესამე ჰორიზონტალზე;
- პაიკი – მეოთხე ჰორიზონტალზე;
- ეტლი – მეხუთე ჰორიზონტალზე;
- მეფე – მეექვსე ჰორიზონტალზე;
- შავი ლაზიერი – მეშვიდე ჰორიზონტალზე;
- შავი მეფე – მერვე ჰორიზონტალზე.

რა თქმა უნდა, არ უნდა გქონდეთ მოლოდინი, რომ მოსწავლეები ამ დავალებას დაუბრკოლებლად გაართმევენ თავს, რადგან მათ ჯერ არ იციან ციფრების ცნობა, თუ, ცხადია, სახლში ან ბაღში არა აქვთ ნასწავლი. დავალების პირობის აზრი ამ შემთხვევაში იმაში მდგომარეობს, რომ მოსწავლეებმა რიცხვები დააკავშირონ ჰორიზონტალებთან და არ აღიქვან ისინი ჭადრაკის დაფისაგან განცენებულად, რისთვისაც სწორი პასუხის რამდენიმე მცდელობაც საკმარისი იქნება.



**ვერტიკალურია სწორი ხაზები, რომლებიც დაფას ქვევიდან ზევით და ზევიდან ქვევით კვეთენ.**

თვალსაჩინოებისათვის სადემონსტრაციო დაფაზე ქვევიდან ზევით ხელის გაყოლებით აჩვენეთ ვერტიკალური ხაზები.

რას ხედავთ დაფის ქვედა და ზედა ნაწილში? **დაფის ქვედა და ზედა ნაწილში არის ასოები.** ასოების მეშვეობით აღინიშნება უჯრათა ვერტიკალური რიგები **a**-დან **h**-ის ჩათვლით.

**აღნიშნულის გათვალისწინებით ჭადრაკში ვერტიკალურ რიგებს ვუწოდებთ: a, b, c, d, e, f, g, h ვერტიკალებს.** რა ფერისაა ვერტიკალური რიგების უჯრები? ვერტიკალებზე, ისევე, როგორც ჰორიზონტალებზე, მონაცვლეობს შავი და თეთრი ფერის უჯრები. რამდენი უჯრია ვერტიკალურ რიგებში? თითოეულ ვერტიკალურ რიგში 8 უჯრია.

სასურველია დასვათ კითხვა: რამდენი თქვენგანი სწავლობს ინგლისურ ენას? ალბათ იცით, როგორ წარმოითქმის ინგლისურ ენაზე ასოები; როგორც ხედავთ, დაფის ქვედა და ზედა ნაწილში განთავსებული ასოები ძალიან ჰგავს ინგლისურ ასოებს, მეტიც – ვიზუალურად აბსოლუტურად იდენტურია, თუმცა ეს ასოები სხვა ენებშიც გამოიყენება, სადაც ისინი განსხვავებულად წარმოითქმის.

ჭადრაკში გამოიყენება ასოების ლათინური წარმოთქმა:

**a** (ა) და არა (ეი);

**b** (ბე) და არა (ბი);

**c** (ცე) და არა (სი);

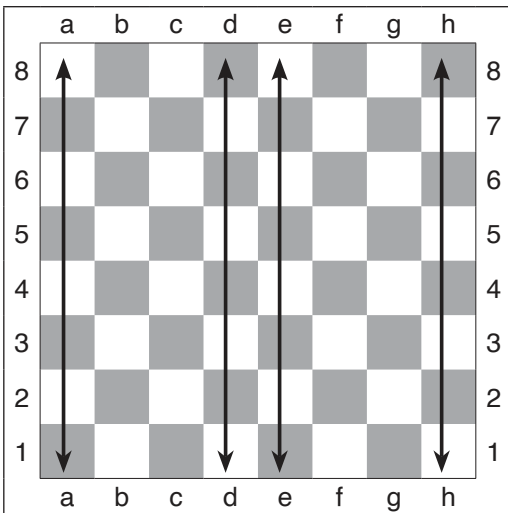
**d** (დე) და არა (დი);

**e** (ე) და არა (ი);

**f** (ეფ) – წარმოთქმა ინგლისურ ენაზეც იდენტურია;

**g** (ჟე – ფრანგული წარმოთქმა) და არა (ჯი);

**h** (ჰამ – ფრანგული წარმოთქმა) და არა (ეიჩ).



ჭადრაკის დაფაზე გვაქვს **ცენტრალური** და **კიდის** ვერტიკალები. როგორ ფიქრობთ, რომელი შეიძლება იყოს ცენტრალური ვერტიკალები?

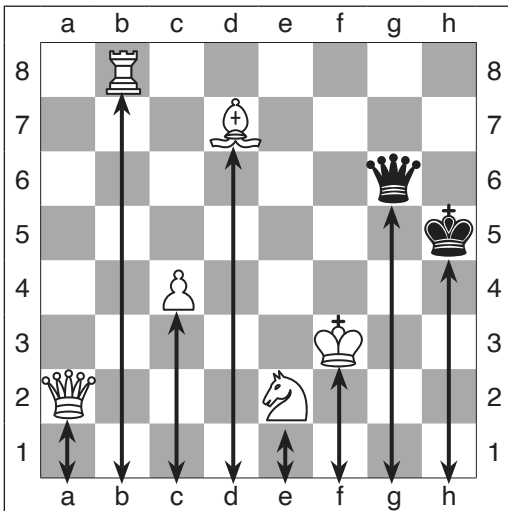
ცენტრალურია **d(დე)** და **e(ე) ვერტიკალები**.

რომელი შეიძლება იყოს კიდის ვერტიკალები?

კიდის ვერტიკალებია **a(ა)** და **h(ჰაშ) ვერტიკალები**.

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

დაალაგეთ ფიგურები სადემონსტრაციო დაფაზე დიაგრამის მიხედვით ან ნებისმიერი სხვა თანმიმდევრობით ისე, რომ არცერთი ვერტიკალი არ დარჩეს ფიგურის გარეშე.



**დავალების პირობა:** რომელ ვერტიკალზე დგას ფიგურები?

თეთრი ლაზიერი — a ვერტიკალზე;

ეტლი — b ვერტიკალზე;

პაიკი — c ვერტიკალზე;

კუ — d ვერტიკალზე;

მხედარი — e ვერტიკალზე;

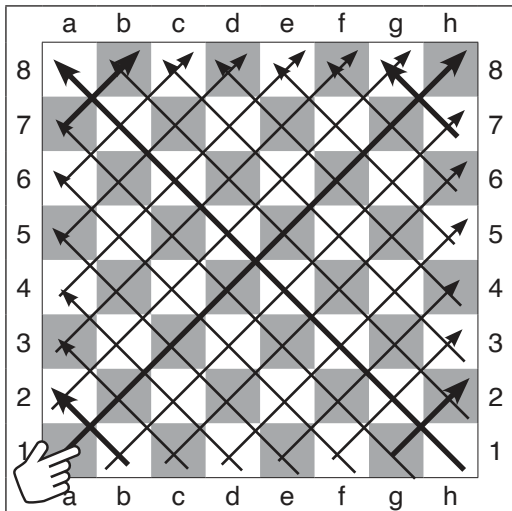
თეთრი მეფე — f ვერტიკალზე;

შავი ლაზიერი — g ვერტიკალზე;

შავი მეფე — h ვერტიკალზე.

რა თქმა უნდა, არც აქ უნდა გქონდეთ მოლოდინი, რომ მოსწავლეები ვერტიკალურ რიგებზე განთავსებული ასოების დასახელებას შეძლებენ, რადგან მათ უმეტეს შემთხვევაში პირველ კლასში საერთოდ არ იციან უცხო ენის ასოების ცნობა. თუმცა აქაც, ისევე როგორც ჰორიზონტალის შემთხვევაში, დავალების პირობის აზრი იმაში მდგომარეობს, რომ თქვენი კარნახით მოსწავლემ ასოების დაკავშირება შეძლოს ვერტიკალურ რიგებთან. მოგვიანებით კი, მეორე სემესტრში, როდესაც მათ უფრო მეტი ცოდნა ექნებათ, შეძლებენ უკეთ გაართვან თავი უჯრების დასახელებას.

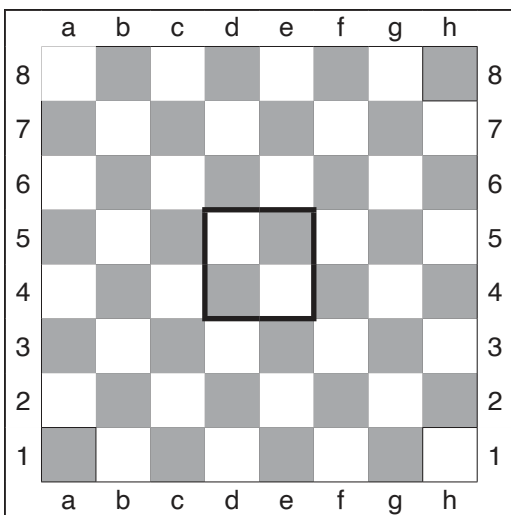
გარდა ჰორიზონტალებისა და ვერტიკალებისა, დაფაზე გვაქვს ასევე **დიაგონალები**.



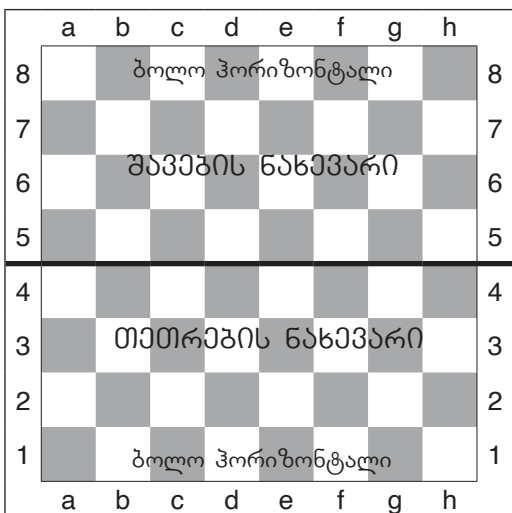
**დიაგონალები არის დახრილი ხაზები, რომლებზეც მხოლოდ ერთი ფერის უჯრებია.** ჭადრაკის დაფაზე არის თეთრი და შავი ფერის დიაგონალები.

თვალსაჩინოებისათვის სადემონსტრაციო დაფაზე ქვევიდან ზევით ხელი გააყოლეთ დიაგონალურ ხაზებს.

დიაგონალური რიგების დასახელება უფრო რთულ პრინციპს ექვემდებარება, ამიტომ ამ ეტაპზე აღნიშნული ცოდნა მოსწავლეებს არ სჭირდებათ.

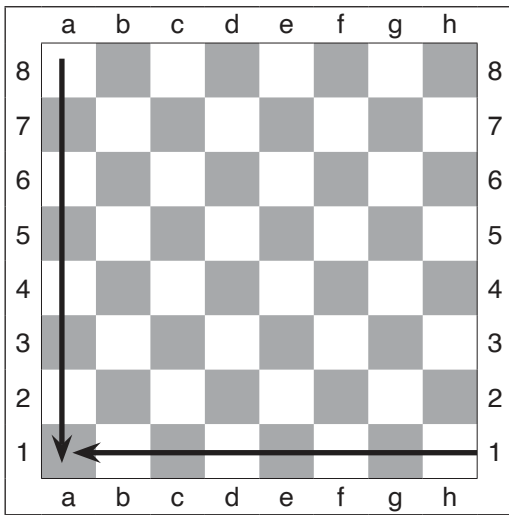


ჭადრაკის დაფას აქვს **ცენტრალური** უჯრები. ოთხი უჯრა, რომელიც განლაგებულია დაფის შუა ნაწილში, იწოდება **ცენტრად ან ცენტრალურ უჯრებად**; შევეცადოთ, ვიპოვოთ ისინი (**e4, d4, e5, d5**). ცენტრის კონტროლი ძალიან მნიშვნელოვანია ჭადრაკის პარტიის ბედის განსაზღვრისათვის, რასაც მოგვიანებით ვისწავლით.



ჭადრაკის დაფას დემარკაციული ხაზი ყოფს. თუ გინახავთ დასაკეცი ჭადრაკი, ის ყოველთვის ერთსა და იმავე ადგილას, შუაში იკეცება. სწორად გადაკეცილი ერთი ნაწილი – პირველი, მეორე, მესამე და მეოთხე ჰორიზონტალები **თეთრების ნახევარს** შეადგენს, ხოლო მეხუთე, მეექვსე, მეშვიდე და მერვე ჰორიზონტალები **შავების ნახევარია**.

პირველ და მერვე ჰორიზონტალებს **ბოლო ჰორიზონტალები** ეწოდება.





დაფა სწორად რომ განთავსდეს, ამისთვის მისი ქვედა მარცხენა კუთხის უჯრა ყოველთვის შავი ფერის უნდა იყოს! აბა, ერთად ვცადოთ ჭადრაკის დაფის შეტრიალება არასწორად და თქვენ დარწმუნდებით, რომ ქვედა მარცხენა კუთხის უჯრა შავის ნაცვლად თეთრი ფერის იქნება.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „2. ჭადრაკის დაფის ბილიკები“.

**3**

**ჭადრაკის ფიგურების დასახელება და მათი სიძლიერე**

<b>გაკვეთილის მიზანი:</b>
ჭადრაკის ფიგურების სახელწოდებებისა და მათი ძალის გაცნობა (თითოეული ფიგურის დასახელება, ფიგურების რაოდენობა, ფერები, სახეობები, ფიგურების მოკლე აღნიშვნები და მათი მახასიათებლები)
<b>დამხმარე რესურსები:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li> „ტელესკოლა“ – <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vpUiqVdL5P4&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&amp;index=12">https://www.youtube.com/watch?v=vpUiqVdL5P4&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&amp;index=12</a></li> <li> „როგორ დავიწყოთ ჭადრაკის თამაში – წესები და გზამკვლევი“ <a href="https://shorturl.at/pvw15">https://shorturl.at/pvw15</a></li> </ul>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** შემთხვევითობის პრინციპით სადემონსტრაციო დაფაზე დაალაგეთ ჭადრაკის ფიგურები ისე, რომ დაფის არცერთი ვერტიკალური და ჰორიზონტალური რიგი არ დარჩეს ფიგურის გარეშე. რომელ ჰორიზონტალურ რიგზე დგას ფიგურები? რომელ ვერტიკალურ რიგზე დგას ფიგურები? თუ მოსწავლეები რიგების დასახელებას კარგად ართმევენ თავს, გამოიძახეთ დაფასთან და სთხოვეთ თავად დადგან ნებისმიერი ფიგურა თქვენ მიერ დასახელებული ჰორიზონტალის ნებისმიერ რიგზე (რადგან მათ ჯერ ფიგურების სახელწოდებები არ იციან). რამდენი ადამიანი თამაშობს ჭადრაკს? ჭადრაკს თამაშობს ორი ადამიანი. რა ფერის ფიგურებით თამაშობენ? მოთამაშეები თამაშობენ მუქი (შავი) და ღია (თეთრი) ფერის ფიგურებით. თეთრებით მოთამაშე ხელმძღვანელობს თეთრ ფიგურებს, ხოლო შავებით მოთამაშე – შავ ფიგურებს. რაზე და რით თამაშობენ ჭადრაკს? ჭადრაკს თამაშობენ ჭადრაკის დაფაზე, ჭადრაკის ფიგურებით. ორივე მოთამაშეს ჰყავს გარკვეული – ღია და მუქი – ფერის ფიგურები, თითოეულ ფიგურას აქვს თავისი დასახელება. რისგან დამზადებული ფიგურები გინახავთ? ჭადრაკის ფიგურები შეიძლება დამზადებული იყოს ხისგან, პლასტმასისგან, მეტალისგან, შუშისგან, ძვლისგან. არსებობს ასევე ძალიან ძვირადღირებული ჭადრაკი — ფაიფურის, ოქროსი და ძვირფასი ქვებით მოპირკეთებული. თუმცა, მიუხედავად მათი შემქმნელების ფანტაზიისა და მათი გარეგნული ფორმისა, ფიგურები ერთსა და იმავე საჭადრაკო წესებს ექვემდებარებიან.







მოდით გავიგოთ, რომელი ფიგურებით თამაშობენ ჭადრაკს. თამაშში მონაწილეობს შემდეგი ფიგურები: მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი და პაიკი (ფიგურების დასახელებისას თვალსაჩინოებისათვის მიუთითეთ მათზე სადემონსტრაციო ან სხვა ჭადრაკის მეშვეობით, რომელიც მოგეპოვებათ).

თქვენი აზრით, რომელია ყველაზე ძლიერი ფიგურა? მოსწავლეების პასუხების დახმარებით, სადემონსტრაციო დაფაზე ზევიდან ქვევით თანმიმდევრობით განალაგეთ ფიგურები სიძლიერის მიხედვით. კლასში, როგორც წესი, ყოველთვის მოიძებნებიან მოსწავლეები, რომლებმაც უკვე იციან ჭადრაკის თამაში და ფიგურების სიძლიერე, მათი ჩართულობა დანარჩენებსაც დაეხმარება უფრო აქტიურად მიიღონ მონაწილეობა გაკვეთილის მსვლელობაში. ასევე შესაძლებლობა მიეცით მოსწავლეებს თავად დაალაგონ ფიგურები სადემონსტრაციო დაფაზე, რადგან მსგავსი აქტივობები მათთვის სახალისო შესასრულებელია და ენთუზიაზმს უღვივებს. შეგიძლიათ დაფაზე ფიგურების გასწვრივ მათი დასახელებებიც ჩამოწეროთ, თუმცა ამ ეტაპზე ამას დიდი შედეგი არ ექნება, რადგან პირველი კლასის მოსწავლეებმა პირველ სემესტრში ჯერ არ იციან კითხვა, თუ, რა თქმა უნდა, ზოგიერთ მათგანს ასოების სახლში სწავლების გამოცდილება არ გააჩნია.

როგორ ფიქრობთ, თეთრებისა და შავების ბანაკში ერთი და იმავე სახეობისა და რაოდენობის ფიგურებია თუ მონინალმდეგეები სხვადასხვა სახეობისა და რაოდენობის ფიგურებით თამაშობენ? ფიგურები ორივე ბანაკში ერთი სახეობის და ტოლი რაოდენობისაა. ეს ლოგიკურია – მონინალმდეგეები თამაშის დასაწყისში თანაბარ მდგომარეობაში უნდა იმყოფებოდნენ. მოდით ახლა დავთვალოთ, თეთრების ბანაკში რამდენი სახეობის ერთნაირი ფიგურაა. თეთრების მეფე? ერთადერთია. ლაზიერი? ერთადერთია. ეტლი? ორია. კუ? — ორი. მხედარი? – ორი. პაიკი? – რვა. თუ მონინალმდეგეების ფიგურები ტოლი რაოდენობის არის და თეთრებს ორი კუ ჰყავთ, სულ რამდენი თეთრი და შავი კუ იქნება დაფაზე? სულ იქნება ოთხი კუ. სულ რამდენი მეფეა დაფაზე ორივე ბანაკში? ორივე ბანაკში ორი მეფეა. სულ რამდენი დედოფალია დაფაზე? ორი დედოფალი. რამდენი ეტლია დაფაზე ორივე ბანაკში? ორივე ბანაკში ოთხი ეტლია. რამდენი მხედარია დაფაზე? ოთხი მხედარი. შეიძლება მოსწავლეებს გაუჭირდეთ პასუხების გაცემა, რადგან ეს მათემატიკურ უნარებს მოითხოვს, რომლის სწავლასაც მხოლოდ იწყებენ, თუმცა, მიუხედავად ამისა, ზემოთ მოყვანილი კითხვები მაინც დასვით და დაეხმარეთ სწორი პასუხების მოფიქრებაში სადემონსტრაციო დაფაზე ფიგურების მითითებით.

თამაშში სულ მონანილეობს 16 თეთრი ფერის ფიგურა. რამდენი იქნება შავი ფერის ფიგურა? შავი ფერის ფიგურაც, შესაბამისად, 16-ია.

თითოეულ ფიგურას საკუთარი თავისებურება გააჩნია, მაგალითად, მეფე მთავარია, ლაზიერი – ყველაზე ძლიერი, ეტლს და კუს მათი მოძრაობის მიმართულების გამო შორსმსროლელებს ეძახიან, მხედარი – მოხერხებულნი, ხოლო პაიკი – მამაცი. რატომ უწოდებენ ფიგურებს ასე, ამას მოგვიანებით, მათი სვლების შესწავლისას შეიტყობთ.

ჭადრაკის ფიგურების გამოსახულება მათი სიძლიერის მიხედვით (ზევიდან-ქვევით)	ჭადრაკის ფიგურების სახელწოდება	ჭადრაკის ფიგურების აბრევიატურა
	მეფე	მფ
	ლაზიერი	ლ
	ეტლი	ე
	მხედარი	მ
	კუ	კ
	პაიკი	პ (მხოლოდ პოზიციის ჩანერის დროს)

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „3. ჭადრაკის ფიგურები“.



**გაკვეთილის მიზანი:**

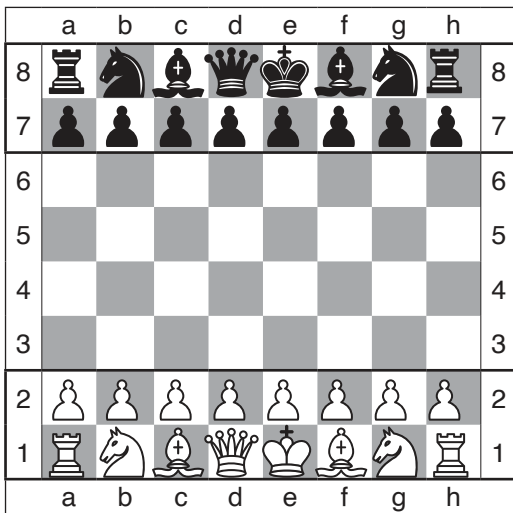
ჭადრაკის ფიგურების სანყისი განლაგების გაცნობა (ჰორიზონტალებზე ფიგურების განლაგება მათი ფერის გათვალისწინებით, თითოეული ფიგურის განლაგების უჯრა, ლაზიერის ფლანგი, მეფის ფლანგი)

**დამხმარე რესურსები:**

- 📺 ტელესკოლა „ჭადრაკი – ფიგურები“  
[https://www.youtube.com/watch?v=vassjfU9Ou8&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOyGR&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=vassjfU9Ou8&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&index=4)
- 📺 ტელესკოლა „ჭადრაკი – ფიგურების განლაგება“ –  
[https://www.youtube.com/watch?v=rr4b9FOPdKQ&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOyGR&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=rr4b9FOPdKQ&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&index=5)

**წინარე ცოდნის გააქტიურება.** რომელია ყველაზე ძლიერი ფიგურა ჭადრაკში? ყველაზე ძლიერი ფიგურაა ლაზიერი. რამდენი ეტლი ჰყავს თეთრებს? თეთრებს ჰყავს ორი ეტლი. რომელია მთავარი ფიგურა? მთავარი ფიგურაა მეფე. რამდენი ფიგურა მონაწილეობს ჭადრაკის თამაშში? 16 თეთრი და 16 შავი ფიგურა.

**ფიგურების სანყისი განლაგება** – თავად ეს სიტყვები მიგვანიშნებს, რომ საუბარია ფიგურების სანყის პოზიციაზე თამაშის დაწყებამდე. **მათი განლაგება გარკვეულ წესებს ექვემდებარება და ყველა შემთხვევაში უცვლელია.**



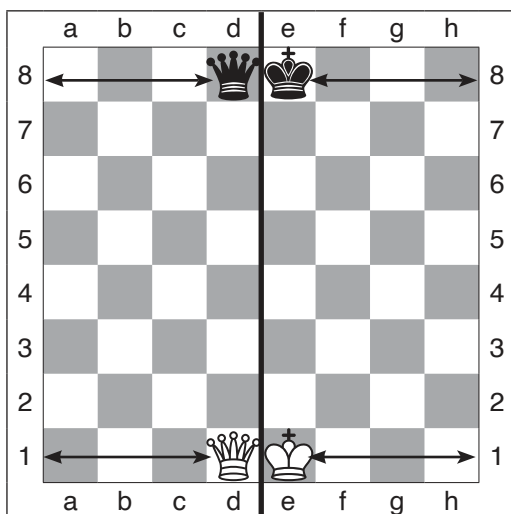
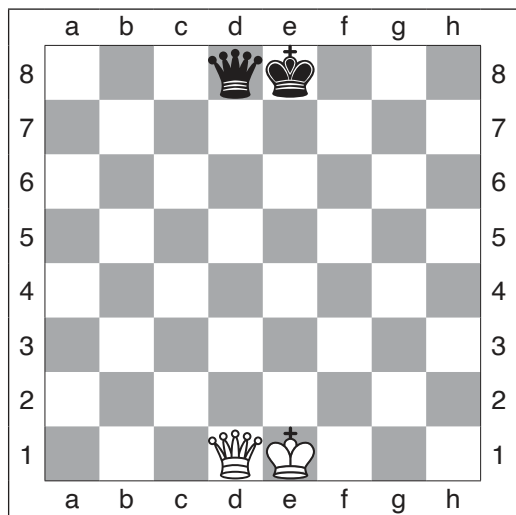
*მეორე ჰორიზონტალზე განლაგდება თეთრი პაიკები, ხოლო პირველ ჰორიზონტალზე დანარჩენი ფიგურები. მესამედან მეექვსე ჰორიზონტალის ჩათვლით ცარიელი სივრცეა. მეშვიდე ჰორიზონტალზე განლაგდება შავი პაიკები, ხოლო მერვე ჰორიზონტალზე – შავების ფიგურები.*

ფიგურების განლაგება საკმაოდ მარტივია. დაფის კუთხეებში დგას **ეტლები**, ერთ კუთხეში დგას ერთი ეტლი, სად იდგება მეორე ეტლი? მეორე ეტლი იდგება დაფის მეორე კუთხეში.

თვალსაჩინოებისათვის დაიწყეთ ფიგურების დალაგება სადემონსტრაციო დაფაზე. ეტლების მეზობელ უჯრაზე მხედარი დგას, სად იდგება მეორე მხედარი? მეორე ეტლის გვერდით. მხედრის მეზობელ უჯრაზე მეორე მხრიდან კუ დგას, სად იდგება მეორე კუ? მეორე მხედრის გვერდით. ცენტრალური ვერტიკალის d და e უჯრებზე მეფე-ლაზიერია.



მეფე-ლაზიერის განლაგება ბავშვებს ხშირად ერევათ, ამიტომ საგანგებოდ გაუსვით ხაზი: მეფისა და ლაზიერის განლაგება სწორად რომ დაიმასხოვროთ, საკმარისია იცოდეთ, რომ **თეთრ ლაზიერს თავისი ფერის უჯრა უყვარს, ხოლო შავ ლაზიერს – თავისი ფერის უჯრა**, რაც იმას ნიშნავს, რომ თამაშის დასაწყისში თეთრი ლაზიერი თეთრ უჯრაზე დგას, ხოლო შავი ლაზიერი – შავ უჯრაზე. ამის შემდეგ უკვე მარტივია განვსაზღვროთ მეფის ადგილი – მეფე დგას ლაზიერის გვერდით უჯრაზე, ისე, როგორც ეს დიაგრამაზეა ნაჩვენები



დაფა ორ ნაწილად იყოფა. ერთ მხარეს, რომელიც ლაზიერიდან იწყება, ეწოდება **ლაზიერის ფლანგი**. მისი საზღვრებია **d1-d8-a8-a1**. ხოლო მეორე მხარეს, რომელიც მეფიდან იწყება, ეწოდება **მეფის ფლანგი**. მისი საზღვრებია **e1-e8-h8-h1**.

საჭადრაკო ილუსტრირებულ დიაგრამაზე ჭადრაკის თეთრი (ღია) ფერის ფიგურები ქვევით, ხოლო შავი (მუქი) ფერის ფიგურები ზევითაა განლაგებული.

დავალემა მოსწავლის რვეულიდან: „4. ჭადრაკის ფიგურების სანყისი განლაგება“.

## 5 მეფის მოძრაობის წესები

### გაკვეთილის მიზანი:

მეფის გადაადგილების თავისებურებების გაცნობა (როგორ დადის მეფე, სად არ შეუძლია მეფეს სვლის გაკეთება, როგორ შეუძლია მეფეს აყვანა)

### დამხმარე რესურსები:

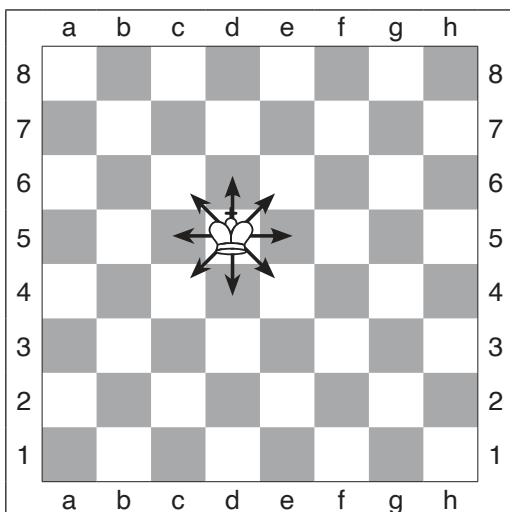
„ტელესკოლა – მეფე“ – [https://www.youtube.com/watch?v=oMNBR6RTVNg&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=15](https://www.youtube.com/watch?v=oMNBR6RTVNg&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=15)

Geochess „ჭადრაკი – ეტლი, კუ, ლაზიერი, მეფე“ – <https://www.youtube.com/watch?v=JNHoqUaSHik>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება.** შეგიძლიათ ჩამომითვალოთ ჭადრაკის ფიგურები? ჭადრაკის ფიგურებია: მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი. რომელ ჰორიზონტალებზეა განლაგებული თეთრი და შავი ფიგურები? თეთრები განლაგებულია პირველ და მეორე ჰორიზონტალებზე, შავები – მერვე და მეშვიდე ჰორიზონტალებზე. რა არის სვლა? სვლა არის ფიგურის ერთი გადაადგილება. როგორი თანმიმდევრობით აკეთებენ მოთამაშეები სვლებს? მოთამაშეები რიგრიგობით აკეთებენ თითო სვლას.

როგორ ფიქრობთ, რის მიხედვით განისაზღვრება ჭადრაკის ფიგურების სიძლიერე? ფიგურის სიძლიერე განისაზღვრება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შორს შეუძლია მას გადაადგილება და, შესაბამისად, რამდენად ბევრ უჯრას აკონტროლებს ჭადრაკის დაფაზე. მეფე ამ თვალსაზრისით ყველაზე სუსტი ფიგურაა, რადგან მხოლოდ ერთი უჯრით გადაადგილდება (ზევით, ქვევით, მარჯვნივ, მარცხნივ, დიაგონალურად). თუმცა, მიუხედავად ამისა, მეფე მაინც მთავარი ფიგურაა. როგორ ფიქრობთ, რატომ? ჭადრაკის თამაშის მიზანია მეფისთვის შამათის ჩასმა (ანუ მეფეზე ისე დამუქრება, რომ მას არ ჰქონდეს არსად წასასვლელი), რის შემდეგაც თამაში სრულდება; მაშინ, როდესაც ნებისმიერი ფიგურის თამაშიდან გასვლის (აყვანის) შემთხვევაში თამაში გრძელდება. მეფე ერთადერთი ფიგურაა, რომლის აყვანა არ შეიძლება. მეფეს არ შეუძლია დადგეს უჯრაზე, რომელსაც მონინალმდგის ფიგურა ემუქრება. ვინაიდან თამაშის ბედი მეფეზეა დამოკიდებული, ის მთავარი და შეუცვლელია ჭადრაკის დაფაზე.

უჯრას, რომელზეც ფიგურას შეუძლია გადაადგილება, „სამოძრაო უჯრა“ ეწოდება. სადემონსტრაციო დაფაზე დადგით მეფე და ახსენით მისი მოძრაობის წესი ქვემოთ მოყვანილი ინსტრუქციის მიხედვით.



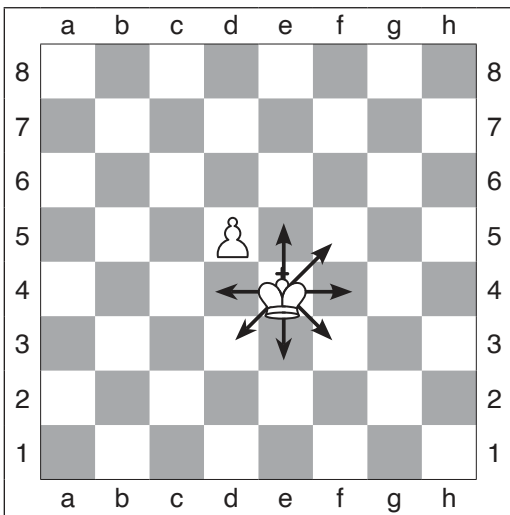
### მეფის სვლები

*მეფე გადაადგილდება მხოლოდ ერთი უჯრით ირგვლივ ყველა მიმართულებით – ზევით, ქვევით, მარჯვნივ, მარცხნივ, დიაგონალურად.*

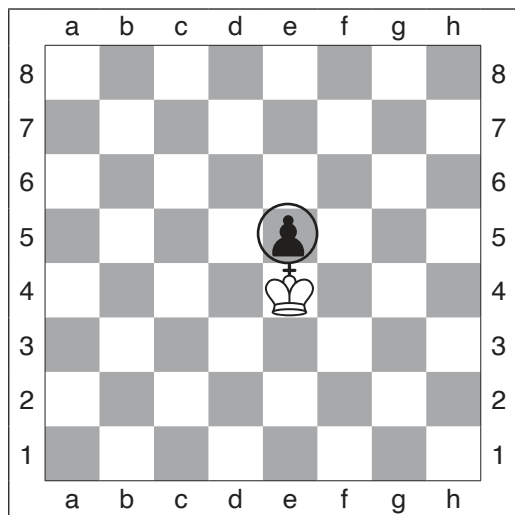
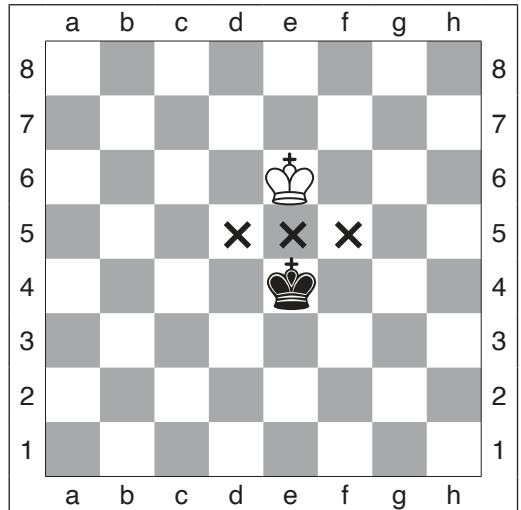
**სად არ შეუძლია მეფეს სვლის გაკეთება**

როგორ ფიქრობთ, შეუძლია თუ არა მეფეს იმ უჯრაზე დადგომა, რომელზეც მისი ფერის ფიგურა დგას?

**1. მეფეს არ შეუძლია სვლის გაკეთება უჯრაზე, რომელიც დაკავებულია მისი ფერის ფიგურით!**



**2. მეფეს არ შეუძლია სვლის გაკეთება მონინალმდეგის ფიგურის სამოძრაო უჯრაზე ანუ იმ უჯრაზე, რომელსაც მონინალმდეგის ფიგურა ემუქრება! ამიტომ მეფეები ერთმანეთს თავს ვერ დაესხმებიან.**



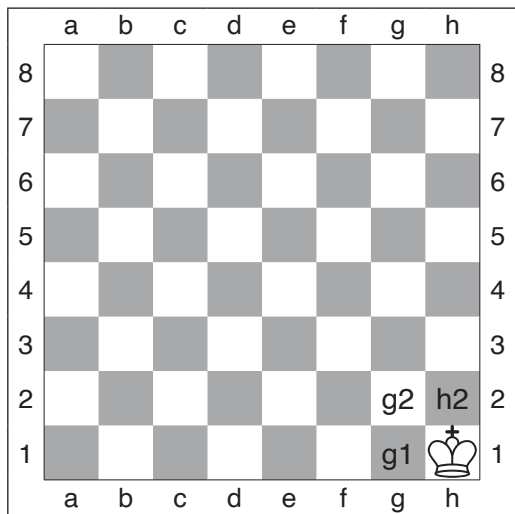
**მეფით აყვანა**

თუ მეფის სამოძრაო ველზე დგას მონინალმდეგის ფიგურა, შეიძლება თუ არა მის ადგილზე დადგომა?

**მეფეს შეუძლია აიყვანოს მონინალმდეგის ფიგურა, თუ ის დგას მეფის სამოძრაო უჯრაზე და არ არის დაცული სხვა ფიგურით!**

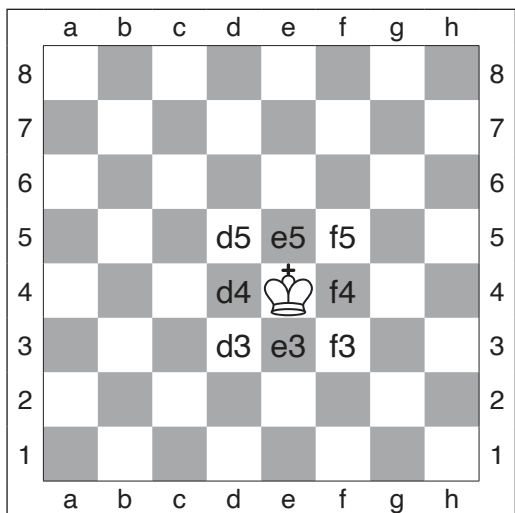
**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

მონაცვლეობით გამოიძახეთ დაფასთან მოსწავლეები (უმჯობესია მათი სურვილით) და სთხოვეთ დადგან დაფაზე მეფე ქვემოთ მოყვანილი დიაგრამების მიხედვით.



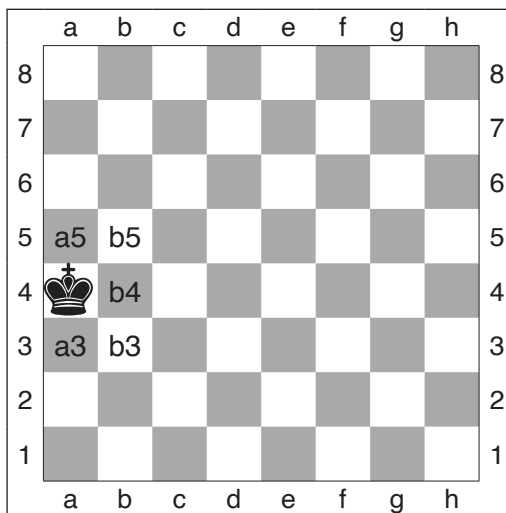
**დავალების პირობა:**

დადგი მეფე დაფის რომელიმე კუთხის უჯრაზე (a1, h1, h8, a8). გადადგი უჯრებზე, რომლებზეც მას შეუძლია გადაადგილება. დათვალე და დაასახელე, რამდენ უჯრაზე შეუძლია მეფეს გადაადგილება დაფის კუთხიდან.



**დავალების პირობა:**

დადგი მეფე დაფის ცენტრის ერთ-ერთ (e4, d4, d5, e5) უჯრაზე. გადადგი უჯრებზე, რომლებზეც მას შეუძლია გადაადგილება. დათვალე და დაასახელე, რამდენ უჯრაზე შეუძლია მეფეს გადაადგილება დაფის ცენტრიდან.



**დავალების პირობა:**

დადგი მეფე კიდის რომელიმე (მაგალითად, a4) უჯრაზე. გადადგი უჯრებზე, რომლებზეც მას შეუძლია გადაადგილება. დათვალე და დაასახელე, რამდენ უჯრაზე შეუძლია მეფეს გადაადგილება დაფის კიდიდან.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „5. როგორ დადის მეფე“.

**გაკვეთილის მიზანი:**

ფიგურების „აყვანის“ პრინციპების გაცნობა (როგორ ხდება ფიგურის აყვანა)

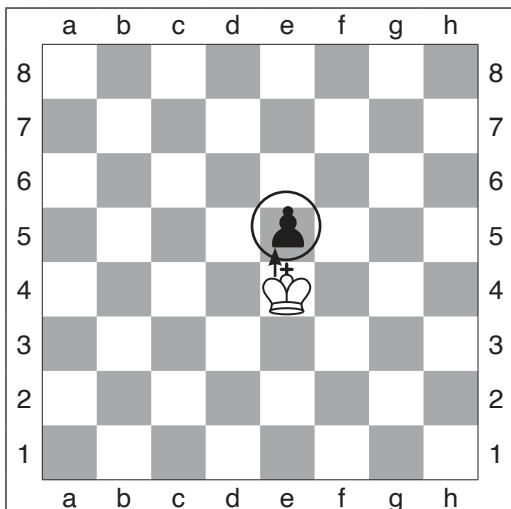
**დამხმარე რესურსები:**

- 📺 ტელესკოლა „ჭადრაკი – რომელი ფიგურის აყვანაა ხელსაყრელი“  
[https://www.youtube.com/watch?v=81II50PWabA&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOyGR&index=14](https://www.youtube.com/watch?v=81II50PWabA&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&index=14)
- 📺 Geochess – <https://www.youtube.com/watch?v=WdSq5pQBwVE>

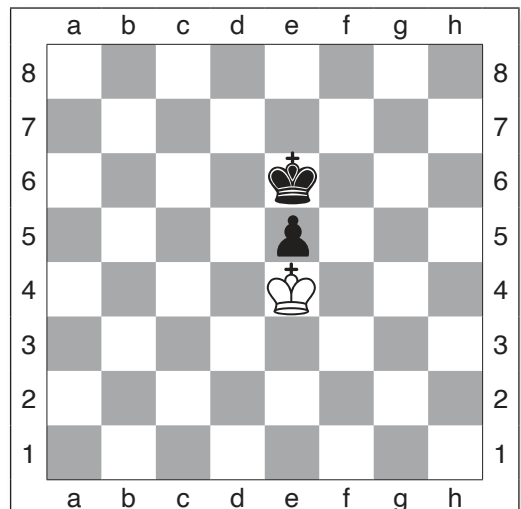
**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** როგორ მოძრაობს მეფე საჭადრაკო დაფაზე? მეფე გადაადგილდება მხოლოდ ერთი უჯრით ზევით, ქვევით, მარჯვნივ, მარცხნივ, დიაგონალურად. შეუძლია თუ არა მეფეს დადგეს იმ უჯრაზე, რომელზეც საკუთარი ფერის ფიგურა დგას? არ შეუძლია. შეუძლია თუ არა მეფეს დადგეს უჯრაზე, სადაც მოწინააღმდეგის ფიგურა დგას? შეუძლია, თუ ეს ფიგურა დაუცველია; მეფე აიყვანს ამ ფიგურას და დადგება მის უჯრაზე, აყვანილი ფიგურა კი გავა თამაშიდან.

„აყვანა“ არის საჭადრაკო ტერმინი, რომელიც აღნიშნავს მოწინააღმდეგის ფიგურის დაფიდან აღებას, თამაშიდან მის გასვლას. თუ, მაგალითად, თეთრების ფიგურა დგას უჯრაზე, რომელზეც მოწინააღმდეგის ფიგურას შეუძლია გადაადგილება, მაშინ შავების ფიგურა აიყვანს თეთრების ფიგურას და დადგება მის ადგილზე, ხოლო აყვანილი ფიგურა გავა თამაშიდან. მეფე ერთადერთი ფიგურაა, რომლის აყვანა დაუშვებელია. შეიძლება მეფისთვის მუქარის შექმნა და თუ მას წასასვლელი არსად ექნება, თამაში დასრულდება. შაშისგან განსხვავებით, ჭადრაკში აყვანა აუცილებელი სულაც არ არის. ამას წყვეტს მოთამაშე, პოზიციიდან გამომდინარე, ხელსაყრელია თუ არა ეს მისთვის; თუ გინდა, აიყვანე, არ გინდა – ნუ აიყვან.

განვიხილოთ ჩვენ მიერ უკვე ნასწავლი მეფით აყვანის წესები.

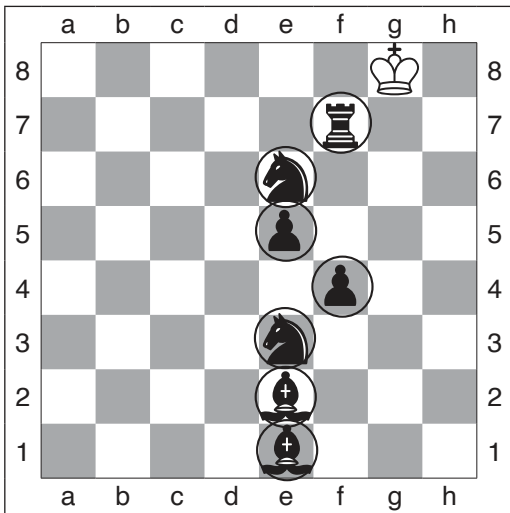


მოცემულ შემთხვევაში შეუძლია თუ არა მეფეს აიყვანოს პაიკი? სწორი პასუხია შეუძლია, რადგან პაიკი არ არის დაცული.



თუ პაიკი დაცულია მოწინააღმდეგის მეფით, ასეთ შემთხვევაში შესაძლებელი იქნება თუ არა მისი აყვანა? რა თქმა უნდა, არა, რადგან პაიკი დაცულია.

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**



**დავალების პირობა:**

წარმოიდგინე, რომ სვლების რიგი მხოლოდ თეთრებს ეკუთვნის. აიყვანე თეთრი მეფით შავების ყველა ფიგურა.

შეგიძლიათ აირჩიოთ ფიგურების განლაგების განსხვავებული ვარიანტი და მისცეთ მოსწავლეებს იგივე დავალება: როგორ შეუძლია მეფეს აიყვანოს ფიგურები.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „ნ. „აყვანა“.

# 7 ეტლის მოძრაობის წესები

## გაკვეთილის მიზანი:

ეტლის გადაადგილების თავისებურებების გაცნობა (როგორ დადის ეტლი, როგორ არ შეუძლია ეტლს სვლის გაკეთება, როგორ შეუძლია ეტლს აყვანა)

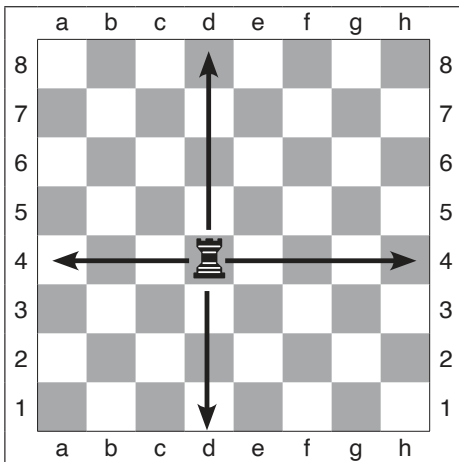
## დამხმარე რესურსები:

- 📺 ტელესკოლა „ჭადრაკი – ეტლი“ – [https://www.youtube.com/watch?v=3UG-7ee\\_gxg&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygr&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=3UG-7ee_gxg&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&index=8)
- 📺 Geochess „ჭადრაკი – ეტლი, კუ, ლაზიერი, მეფე“ <https://www.youtube.com/watch?v=JNHoqUaSHIK>

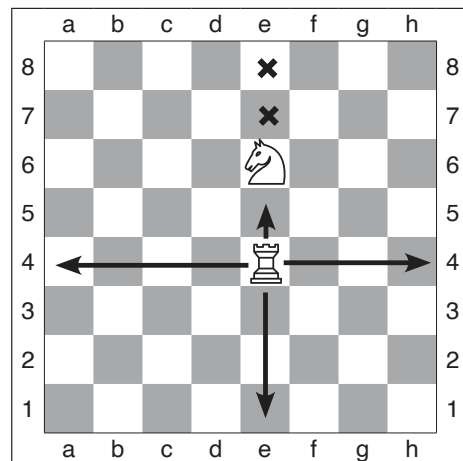
**წინარე ცოდნის გააქტიურება.** რა არის აყვანა? აყვანა არის მონინალმდეგის ფიგურის გაყვანა თამაშიდან. რა არის მუქარა? მუქარა არის აყვანის შესაძლებლობის შექმნა. რომელია მთავარი ფიგურა? მთავარი ფიგურაა მეფე. რომელია ყველაზე ძლიერი ფიგურა? ყველაზე ძლიერი ფიგურაა ლაზიერი. ლაზიერის შემდეგ რომელია ყველაზე ძლიერი ფიგურა? ლაზიერის შემდეგ ყველაზე ძლიერი ფიგურაა ეტლი. რამდენი ეტლი მონაწილეობს ჭადრაკის თამაშში? ორი თეთრი და ორი შავი ეტლი. სად დგას საწყისი განლაგებისას ეტლები? ისინი დგანან დაფის კუთხეებში.

შემდეგი ფიგურა, რომელსაც შევისწავლით, არის ეტლი.

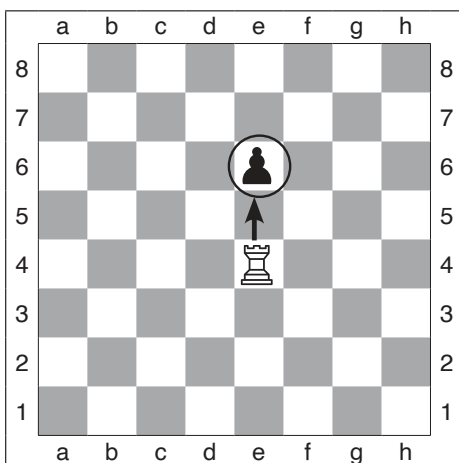
### ეტლის სვლები



↪ ეტლი გადაადგილდება ჰორიზონტალური მიმართულებით ნებისმიერ უჯრაზე მარჯვნიდან მარცხნივ და მარცხნიდან მარჯვნივ, აგრეთვე – ვერტიკალური მიმართულებით ნებისმიერ უჯრაზე, ზევიდან ქვევით და ქვევიდან ზევით.



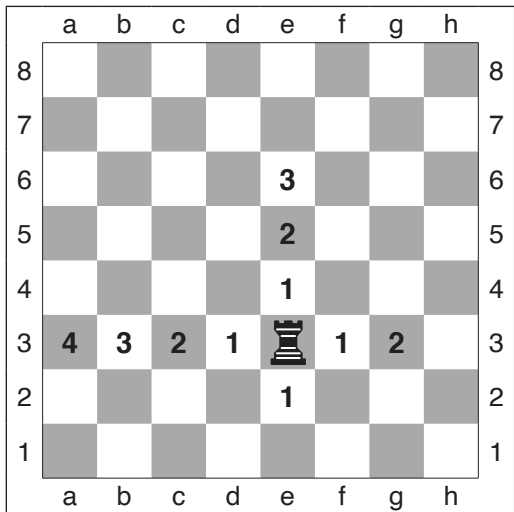
↑ სად არ შეუძლია ეტლს სვლის გაკეთება ეტლი ვერ დადგება უჯრაზე, რომელზეც თავისივე ფერის ფიგურა დგას, ასევე, ვერ გადაახტება მას!



### ეტლით აყვანა

↪ ეტლს შეუძლია აიყვანოს მონინალმდეგის ფიგურა, რომელიც მის სამოძრაო უჯრაზე დგას!

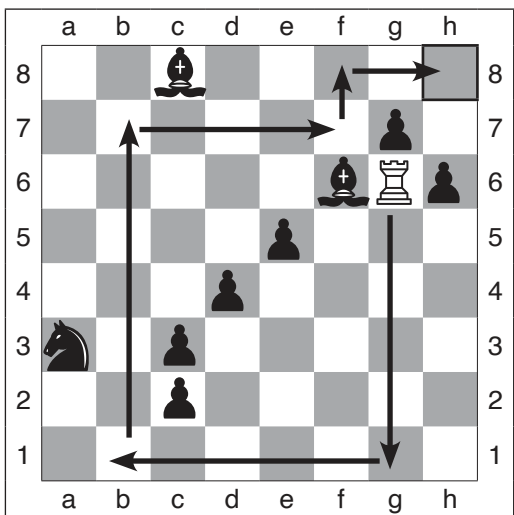
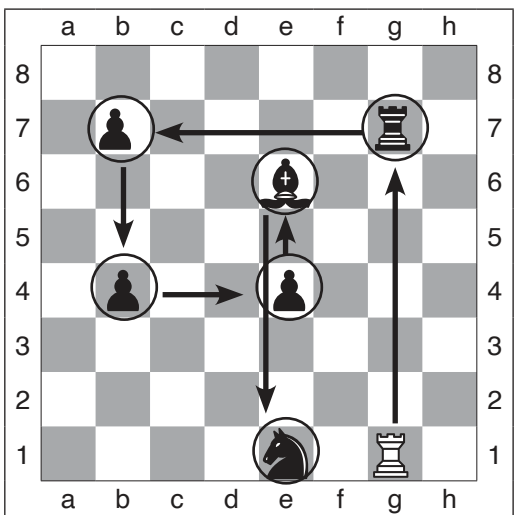
**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**



**დავალების პირობა:**

გადადგი ეტლი საში უჯრით წინ (ზევით);  
გადადგი ეტლი ორი უჯრით მარჯვნივ;  
გადადგი ეტლი ოთხი უჯრით მარცხნივ;  
გადადგი ეტლი ერთი უჯრით უკან (ქვევით).

დავალების პირობაში დასახელებული უჯრების რაოდენობა თავად შეგიძლიათ განსაზღვროთ ეტლის სამოძრაო უჯრების გათვალისწინებით.



**დავალების პირობა:**

აიყვანე ეტლით ყველა ფიგურა რიგ-რიგობით, ყოველ მომდევნო სვლაზე. დიაგრამაზე მოცემულ პოზიციაში ეტლს ფიგურების აყვანის ორი ვარიანტი აქვს, თუმცა ყველა ფიგურის აყვანის პირობა მხოლოდ ერთი მიმართულების არჩევის შემთხვევაში მიიღწევა.

**დავალების პირობა:**

მიიყვანე ეტლი მონიშნულ უჯრაზე. ამ დავალების პირობის აზრი მდგომარეობს იმაში, რომ მოსწავლემ ეტლის გადაადგილებით აითვისოს მისი მოძრაობის ტრაექტორია.

მოსწავლეებს თავიდან გაუჭირდებათ დავალების პირობის შესრულება, ამიტომ ყოველ კონკრეტულ შემთხვევაში შესთავაზეთ, დაფაზე ფიგურების გადაადგილებით მიაგნონ სწორ პასუხს. ასევე შესაძლოა, აყვანის დავალების შესრულებისას შემთხვევით იპოვონ სწორი გაგრძელება, ამიტომ დამატებით სთხოვეთ, აჩვენონ დაფაზე, რატომ არ არის სწორი დანარჩენი ვარიანტები.



დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „7. როგორ დადის ეტლი“.



**გაკვეთილის მიზანი:**

ქიშის გამოცხადების პრინციპების გაცნობა (რა არის ქიში, როგორ ხდება მისი გამოცხადება, ქიშისგან თავის დაცვის გზები)

**დამხმარე რესურსები:**

-  ტელესკოლა „ჭადრაკი – ქიში“ [https://www.youtube.com/watch?v=mHS-Wi6iPZs&list=PLK32cpo7ZlJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=16](https://www.youtube.com/watch?v=mHS-Wi6iPZs&list=PLK32cpo7ZlJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=16)
-  Geochess „ჭადრაკი – მუქარა და დაცვა, მეფეზე შეტევა – ქიში“ <https://www.youtube.com/watch?v=UnbTcR4ufIE>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რომელია ჭადრაკში მთავარი ფიგურა? მთავარი ფიგურა რაა მეფე. როგორ მოძრაობს მეფე? მეფე მოძრაობს თითო უჯრაზე თავის გარშემო. მეფის გარეშე შეიძლება თუ არა ჭადრაკის თამაში? შეუძლებელია. რა არის თამაშის მიზანი? თამაშის მიზანია მონინაალმდეგის მეფის დატყვევება. რა არის ჭადრაკის ფიგურების მიზანი? მონინაალმდეგის მეფეზე იერიშის მიტანა და საკუთარი მეფის დაცვა.

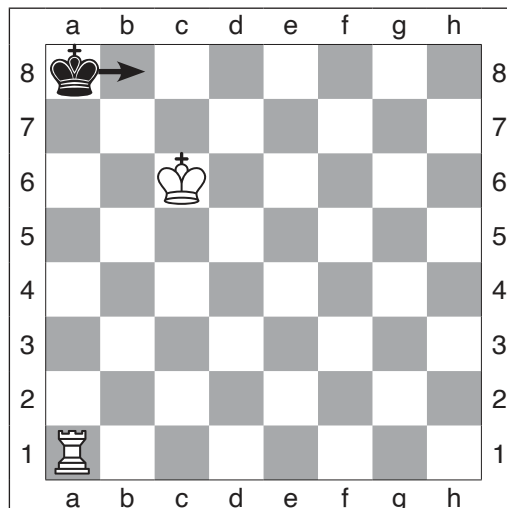
„ქიში“ საჭადრაკო ტერმინია. ეს ძალიან მნიშვნელოვანი საბაზისო ცნებაა ჭადრაკში. რას გაგონებთ სიტყვა „ქიში“? ალბათ პირველი ასოციაცია, რომელიც ამ დროს ჩნდება, ქათმების გაქშევასთან, დაფრთხობასთან არის დაკავშირებული. დაახლოებით იგივე მნიშვნელობა აქვს მას ჭადრაკში, ოღონდ ამჯერად ქიშის მეშვეობით მეფის „შეშინება“ ხდება, ამიტომ ეწოდება მას „ქიშის გამოცხადება“. **ქიში არის მუქარის შექმნა მონინაალმდეგის მეფეზე.**

თამაშის დროს ზოგადად შესაძლებელია დავკარგოთ ნებისმიერ ფიგურა, მაგალითად: ლაზიერი, ეტლი კუ, მხედარი, მაგრამ მეფის დავკარგვა, მისი აყვანა, როგორც ეს ხდება სხვა ფიგურების შემთხვევაში, შეუძლებელია!

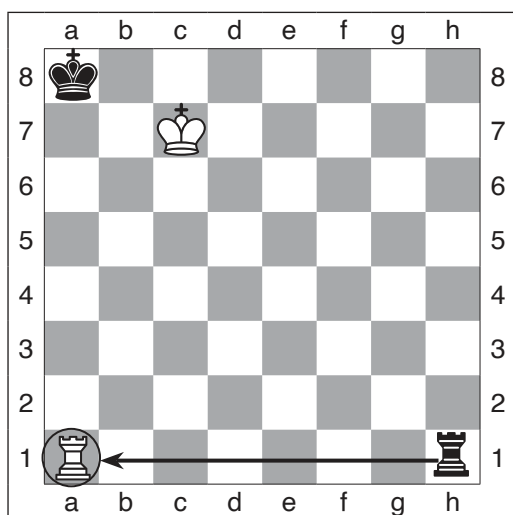
ამიტომ მეფის დაცვა ქიშისგან სავალდებულოა; მისი მუქარის ქვეშ დატოვება არ შეიძლება. ქიშის გამოცხადება შეუძლია ნებისმიერ ფიგურას, გარდა მეფისა. ზოგადად ქიშის გამოცხადება სავალდებულო სულაც არ არის, თუკი მონინაალმდეგეს აქვს ქიშისგან თავის დაცვის გზა, შეიძლება ის სულაც არ აღმოჩნდეს რაიმე სარგებლის მომტანი.

სიტყვას „ქიში“ მოთამაშეები ხმამაღლა არ წარმოთქვამენ, რადგან ივარაუდება, რომ ორივე მოთამაშემ იცის თამაში წესები.

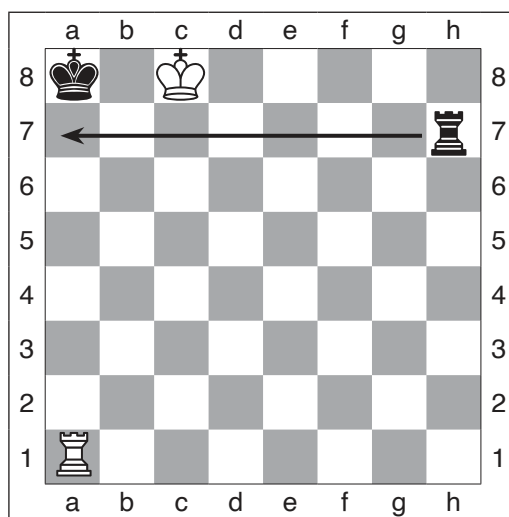
ქიშისგან თავის დაცვის სამი გზა არსებობს:

**1. მეფით გაქცევა – მფხ8**

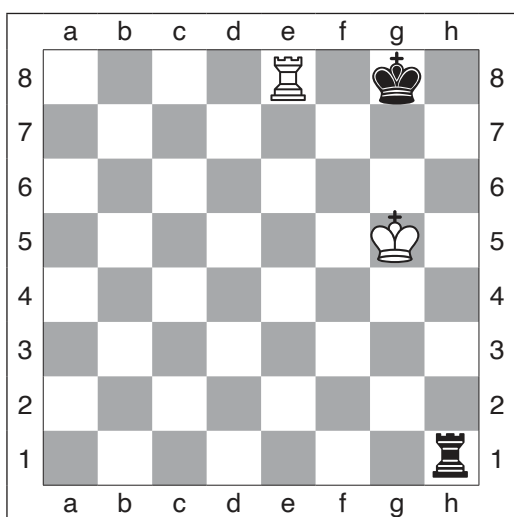
2. იმ ფიგურის აყვანა, რომელიც მეფეს ემუქრება – ეა1



3. საკუთარი ფიგურის გადაფარება – ეა7



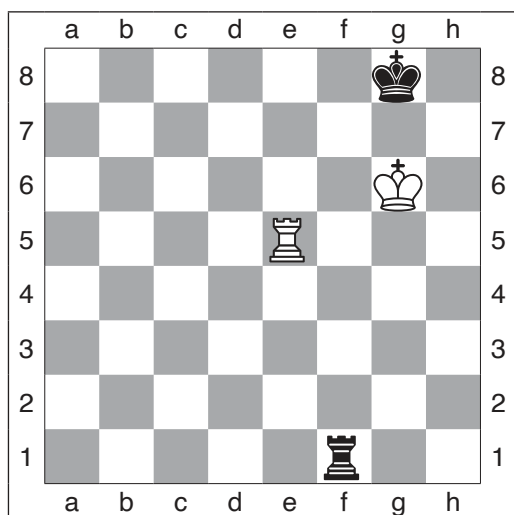
დიდაქტიური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:



**დავალების პირობა:**

როგორ შეუძლია შავ მეფეს დაიცვას თავი ქიშისგან?

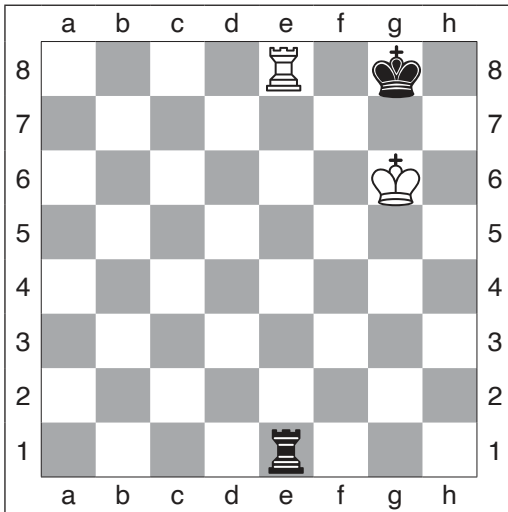
g7, f7 ან h7 უჯრებზე გაქცევით.



**დავალების პირობა:**

გამოუცხადე შავ მეფეს ქიში.  
ეტლი e8.

იპოვე თავდაცვის ხერხი.  
ეტლი f8 (გადაფარება).



**დავალების პირობა:**

*იპოვე ქიშისაგან თავის დაცვის გზა.*

*შავ ეტლს აჰყავს e8 ეტლი.*

დავალება მოსწავლის რეეულიდან: „8. ქიში“.

**გაკვეთილის მიზანი:**

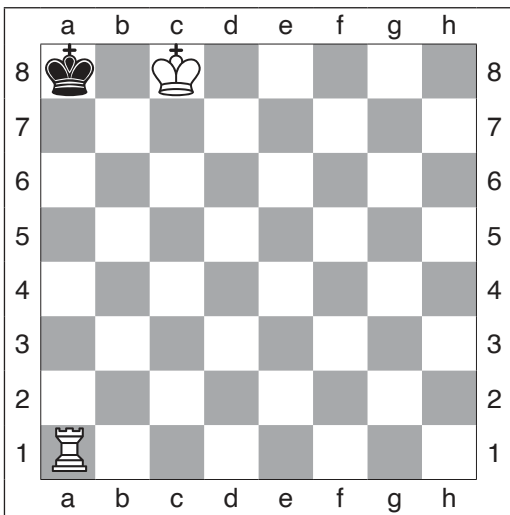
„შამათის“ პრინციპების გაცნობა (როგორ ხდება მეფის დატყვევება)

**დამხმარე რესურსები:**

 <https://lichess.org/ru/learn#/10>

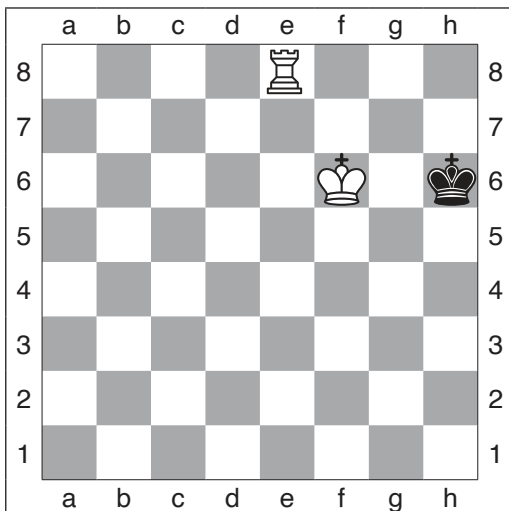
 <https://lichess.org/ru/learn#/11>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რა არის ქიში? ქიში არის მეფეზე იერიშის მიტანა, დამუქრება. როგორ შეიძლება ქიშისაგან თავის დაცვა? თავის დაცვის სამი გზა არსებობს: მეფით გაქცევა; ფიგურის აყვანა, რომელიც გვემუქრება და საკუთარი ფიგურის გადაფარება. ნიშნავს თუ არა ქიში იმას, რომ თამაში სრულდება? არა, არ ნიშნავს. რა არის თამაშის მიზანი? თამაშის მიზანია მონინაალმდეგის მეფის დატყვევება – დაშამათება.



შამათი არის ისეთი მუქარა მეფეზე, რომლისგან თავის დაცვის საშუალება ამ უკანასკნელს არ გააჩნია.

კერძოდ, თუ მოთამაშეს არა აქვს მეფის დაცვის არცერთი განხილული გზა: არ შეუძლია სვლის გაკეთება, რადგან მონინაალმდეგის ფიგურები თავს ესხმის მეფის სამოძრაო უჯრებს; ვერ აპყავს ფიგურა, რომელიც მას ემუქრება; და არც მის რომელიმე ფიგურას შეუძლია გადაეფაროს, ასეთ შემთხვევას ეწოდება „**შამათის ჩასმა**“, რის შემდეგაც თამაში სრულდება.

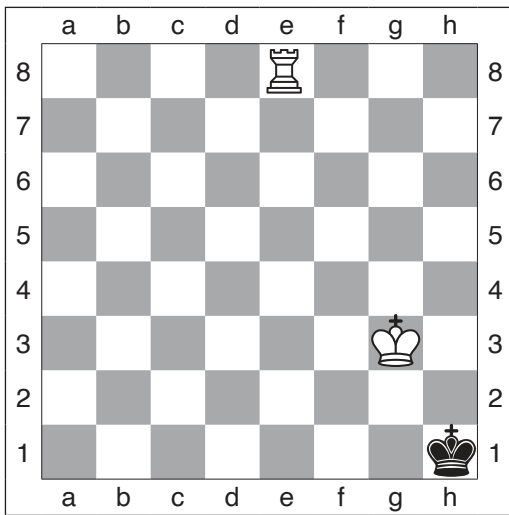


**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

**დავალების პირობა:**

ჩასვი თეთრებით შამათი.

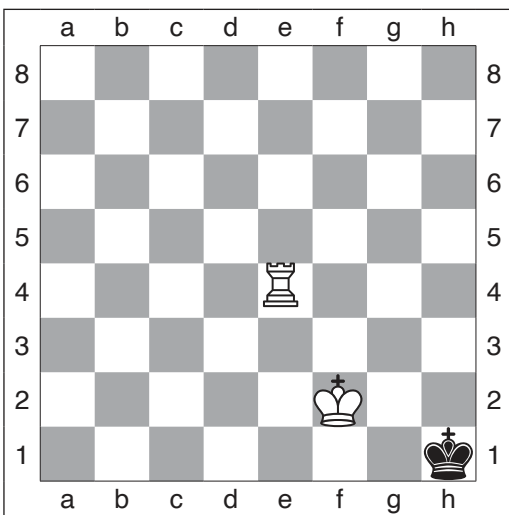
ეტლი h8.



**დავალების პირობა:**

ჩასვი შამათი ერთ სვლაში.

ეტლი e1.



**დავალების პირობა:**

ჩასვი შამათი ერთ სვლაში.

ეტლი h4.

სიტყვა „შამათს“, ისევე, როგორც „ქიშს“, მოთამაშეები ხმამაღლა არ წარმოთქვამენ, რადგან ივარაუდება, რომ ორივე მოთამაშემ იცის თამაში წესები.

შამათის გამოცხადება შეუძლია ნებისმიერ ფიგურას, გარდა მეფისა. როგორც ვიცით, მეფე ვერ მიუახლოვდება უჯრას, რომელიც მოწინააღმდეგის ფიგურის სამოძრაო ველზეა.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „9. შამათი“.

# 10 პაიკის მოძრაობის წესები

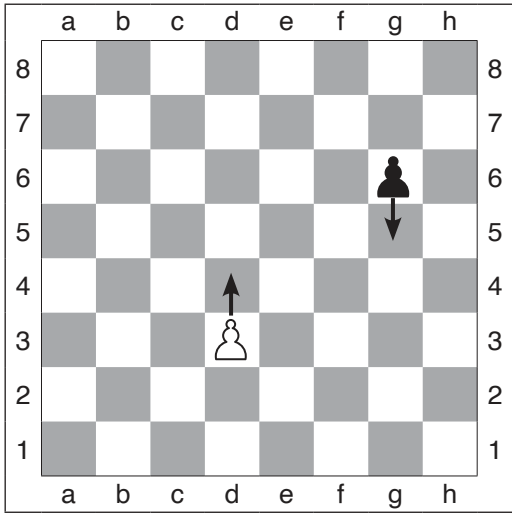
**გაკვეთილის მიზანი:**  
 პაიკის გადაადგილების თავისებურებების გაცნობა (როგორ დადის პაიკი, როგორ შეუძლია გადაადგილება საწყისი პოზიციიდან, როგორ შეუძლია პაიკს აყვანა, გავლით აყვანა, გაცოცხლება)

**დამხმარე რესურსები:**

- ტელესკოლა. „ჭადრაკი – პაიკი“ – [https://www.youtube.com/watch?v=w2fAtqC6m3g&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=w2fAtqC6m3g&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=6)
- ტელესკოლა. „ჭადრაკი – პაიკის მოძრაობა“ – [https://www.youtube.com/watch?v=E96J0CI7dPQ&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=E96J0CI7dPQ&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=7)
- Geochess „მხედარი და პაიკი“ – <https://www.youtube.com/watch?v=6AGUQCRHqpY>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რამდენი პაიკი მონაწილეობს თამაშში თეთრების მხრიდან? რვა პაიკი. რამდენი პაიკი მონაწილეობს თამაშში შავების მხრიდან? რვა პაიკი. რომელი ჰორიზონტალის რიგზეა საწყის განლაგებაში თეთრების პაიკები? მეორე ჰორიზონტალზე. რომელი ჰორიზონტალის რიგზეა საწყის განლაგებაში შავების პაიკები? მეშვიდე ჰორიზონტალზე.

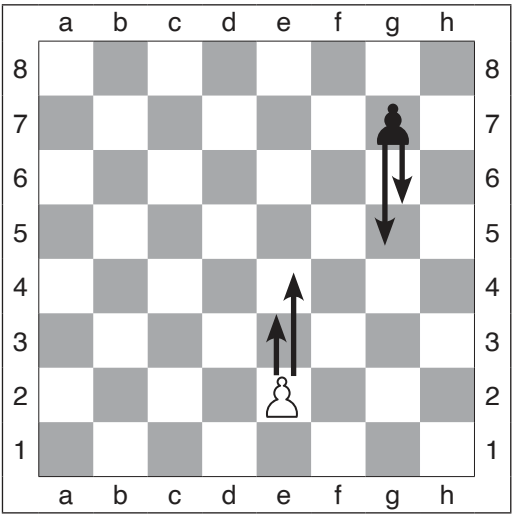
პაიკები ყველაზე მრავალრიცხოვანი ჯარია ჭადრაკის დაფაზე.

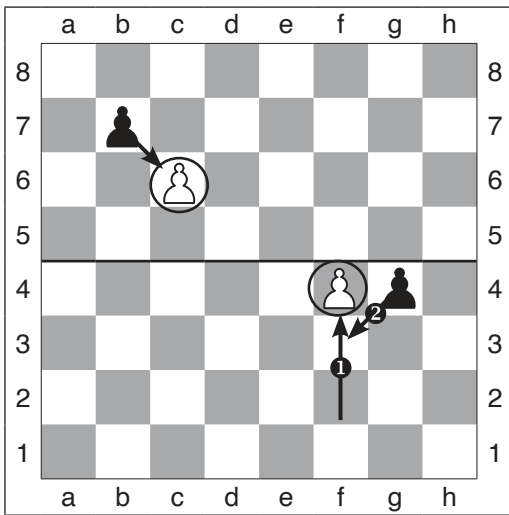


**პაიკის სვლები**

⇐ პაიკი მოძრაობს მხოლოდ წინ ერთი უჯრით – ბოლო ჰორიზონტალამდე.

⇒ გამონაკლისია პაიკის საწყისი პოზიცია, საიდანაც მას მხოლოდ ერთხელ, პირველად შეუძლია ორი უჯრით წინ გადაადგილება. შემდეგ კი მოძრაობს მხოლოდ ერთი უჯრით წინ – ბოლო ჰორიზონტალამდე. თეთრი პაიკისთვის საწყისი პოზიცია იქნება მეორე, ხოლო შავი პაიკისთვის – მეშვიდე ჰორიზონტალი.





### როგორ იყვანს პაიკი

**პაიკი იყვანს მხოლოდ დიაგონალურად ორივე მხარეს და დგება აყვანილი ფიგურის ადგილზე.**

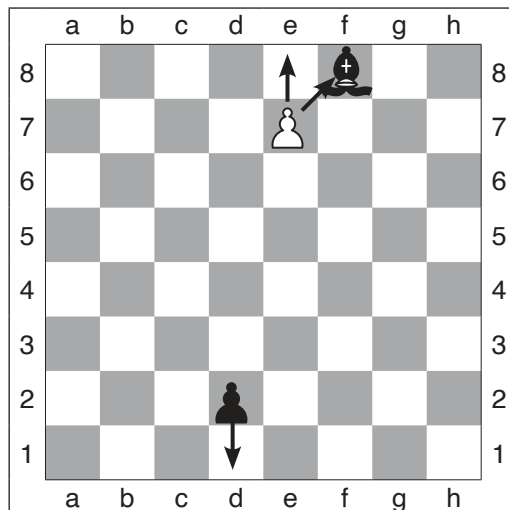
მოქმედებს პაიკით აყვანის კიდევ ერთი განსაკუთრებული ნესი – „გავლით აყვანა“ – თუ პაიკი სანყისი განლაგებიდან ორი უჯრით წინ გადაადგილდა და მის გვერდით უჯრაზე აღმოჩნდება მონინალმდეგის პაიკი, ასეთ შემთხვევაში ამ უკანასკნელს შეუძლია აიყვანოს იგი და დადგეს დიაგონალზე აყვანილი პაიკის უკან.

გავლით აყვანა შეიძლება მხოლოდ პაიკის გადაადგილებისთანავე, მომდევნო სვლაზე მონინალმდეგე კარგავს ამ უფლებას.

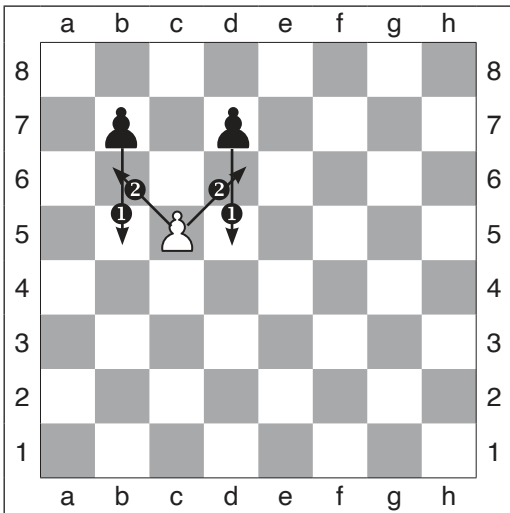
### პაიკის გაცოცხლება

**იმ შემთხვევაში, თუ თეთრი პაიკი მიაღწევს მერვე (ბოლო) ჰორიზონტალს ან შავი პაიკი – პირველ (ბოლო) ჰორიზონტალს, მათ შეუძლიათ გადაიქცნენ ნებისმიერ ფიგურად, მეფის გარდა. ბოლო ჰორიზონტალზე ფიგურის აყვანის შემთხვევაშიც მოქმედებს გაცოცხლების ნესი.**

რომელ ფიგურად გადააქცევთ პაიკს, ეს უნდა გადანყვიტოთ პოზიციის მიხედვით. როგორც ამბობენ, არ არსებობს პაიკი, რომელიც არ ოცნებობს დედოფლობაზე. ჩვენ უკვე ვიცით, რომ ლაზიერი ყველაზე ძლიერი ფიგურაა, ამიტომ პაიკის ლაზიერად გადაქცევა ანუ ლაზიერის ამგვარად „გაცოცხლება“ საკმაოდ ხშირად ხდება. როგორ ფიქრობთ, რამდენი ერთი ფერის ლაზიერი შეიძლება იდგეს ერთდროულად ჭადრაკის დაფაზე? შეიძლება დაუფერებლად მოგეჩვენოთ, მაგრამ ჭადრაკის დაფაზე შეიძლება იდგეს ერთი ფერის 9 ლაზიერი: ერთი – თავად თამაშში მყოფი ლაზიერი და 8 – პაიკებით გაცოცხლებული. პაიკის რომელიმე ფიგურად გაცოცხლების დროს პაიკს ვიღებთ დაფიდან და მის ადგილზე ვსვამთ სასურველ გაცოცხლებულ ფიგურას.



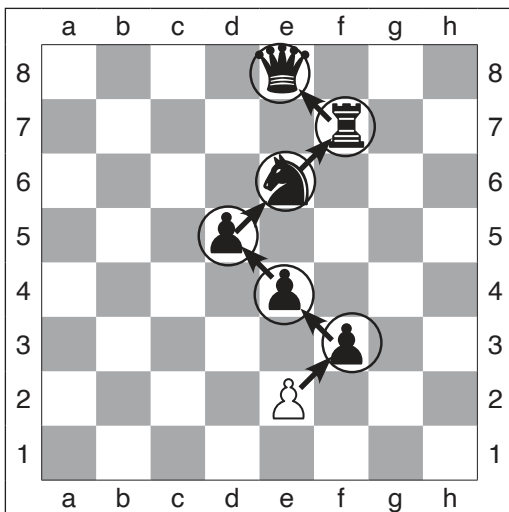
**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**



**დავალების პირობა:**

დადგი დაფაზე თეთრი და შავი პაიკები ისე, რომ მიიღო პოზიცია, როდესაც შეძლებ გავლით აყვანას.

გავლით აყვანა, როგორც წესი, დასაწყისში მოსწავლეებს უჭირთ. ამიტომ შეეცადეთ, რაც შეიძლება მეტი დავალბა შეასრულებინოთ.



**დავალების პირობა:**

აიყვანე პაიკით ყველა ფიგურა და ბოლო პორიზონტალზე გააცოცხლე სასურველი ფიგურა.

დავალბა მოსწავლის რვეულიდან: „10. როგორ დადის პაიკი“.



# 11 კუს მოძრაობის წესები

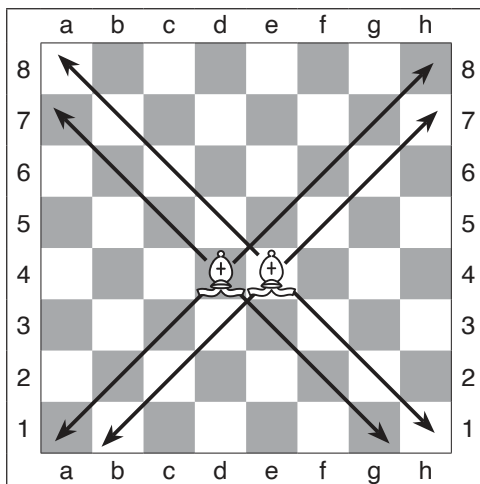
## გაკვეთილის მიზანი:

კუს გადაადგილების თავისებურებების გაცნობა (როგორ მოძრაობს კუ, სად ვერ გააკეთებს სვლას კუ, როგორ შეუძლია კუს ფიგურის აყვანა, თეთრუჯროვანი და შავუჯროვანი კუ)

## დამხმარე რესურსები:

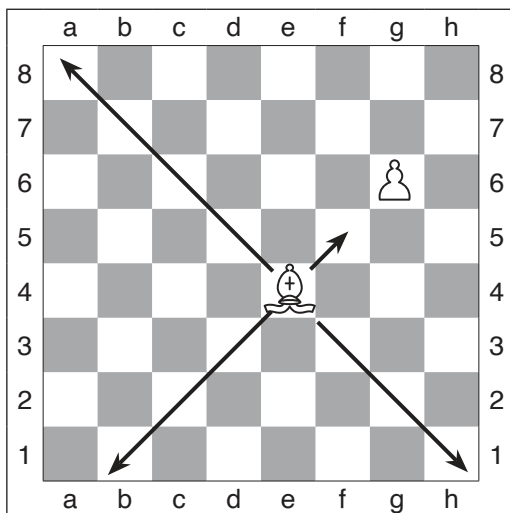
- ტელესკოლა „ჭადრაკი – კუ“ – [https://www.youtube.com/watch?v=7cWjrS7t1hk&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=9](https://www.youtube.com/watch?v=7cWjrS7t1hk&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=9)
- Geochess „ჭადრაკი – ეტლი, კუ, ლაზიერი, მეფე“ <https://www.youtube.com/watch?v=JNHoqUaSHIk>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რა არის დიაგონალი? დიაგონალი დახრილი ხაზია. რა ფერია დიაგონალის რიგის უჯრები? თეთრი და შავი. რამდენუჯროვანია ყველაზე გრძელი დიაგონალი? რვაუჯროვანი. რამდენუჯროვანია ყველაზე მოკლე დიაგონალი? ორუჯროვანი. სად დგას კუ თამაშის დასაწყისში? კუ დგას მეფე-დედოფლის გვერდით, ერთი და მეორე მხრიდან. რამდენი კუ ჰყავთ თეთრებს? ორი კუ. რამდენი კუ ჰყავთ შავებს? ორი კუ.



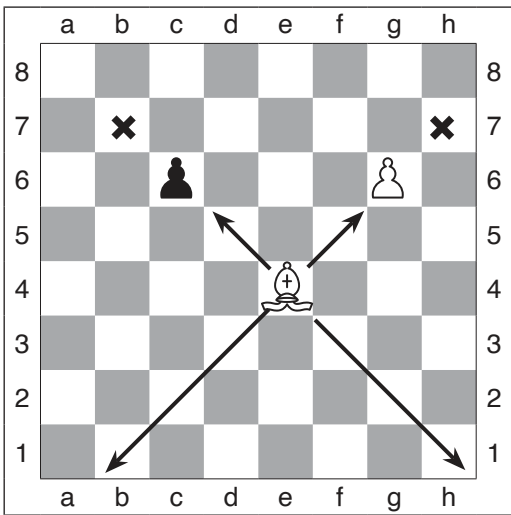
## კუს სვლები

**კუ დადის მარჯვნივ, მარცხნივ, ზევით, ქვევით დიაგონალური მიმართულებით ყველა უჯრაზე.** თითოეული მოთამაშის ორ-ორი კუდან ერთი დგას თეთრ უჯრაზე, მეორე – შავზე. ამის მიხედვით კუს ეძახიან შავუჯროვანს ან თეთრუჯროვანს. კუს შეუძლია გადაადგილდეს მხოლოდ თავისი უჯრისფერ დიაგონალებზე.

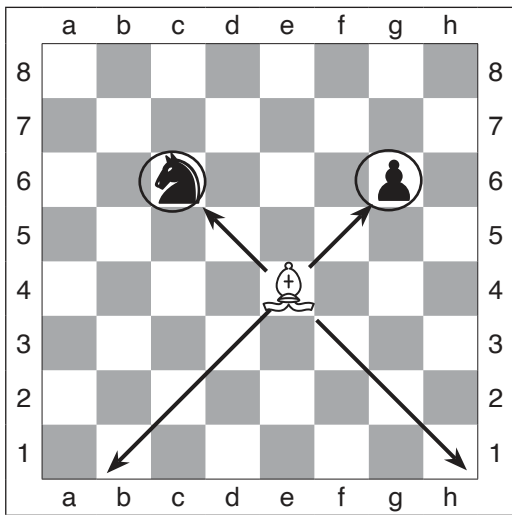


## სად არ შეუძლია კუს სვლის გაკეთება

1. კუ ვერ გააკეთებს სვლას იმ უჯრაზე, რომელზეც თავისივე ფერის ფიგურა დგას!

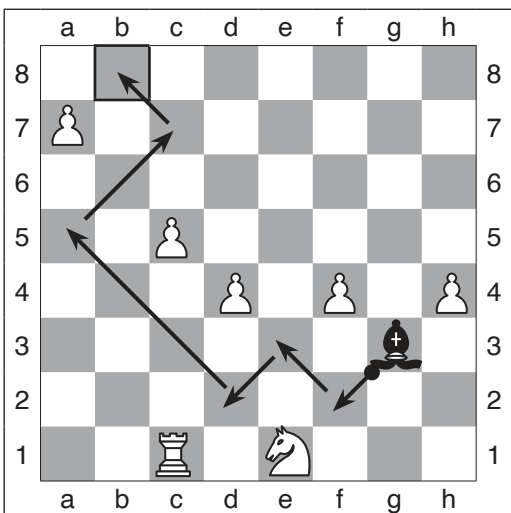


2. *კუ ვერ გადაახტება საკუთარ და მონინალმდეგის ფიგურას!*

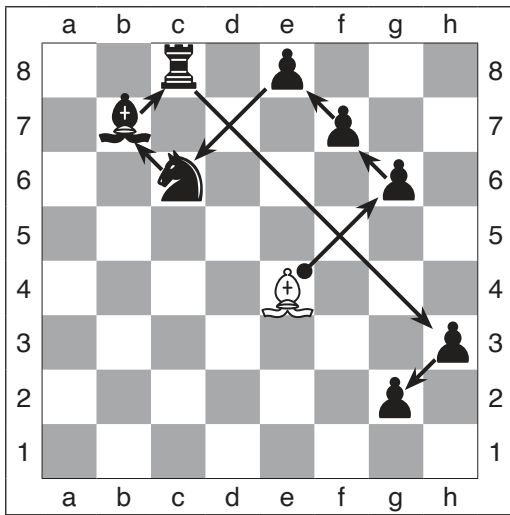


**აყვანა კუთი**  
*თუ კუს სამოდრაო უჯრაზე მონინალმდეგის ფიგურაა, მას შეუძლია იგი აიყვანოს და დადგეს მის ადგილზე!*

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**



**დავალების პირობა:**  
*მიიყვანე კუ მონიშნულ უჯრაზე (b8) ისე, რომ მონინალმდეგის არცერთი ფიგურა არ აიყვანო.*



**დავალების პირობა:**

აიყვანე კუთი მონინალმდეგის ყველა ფიგურა. დიაგრამაზე კუს ფიგურების აყვანის სამი ვარიანტი აქვს. აირჩიე მიმართულება, რომლითაც დაფაზე არცერთი ფიგურა არ დარჩება.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „11. როგორ დადის კუ“.

## 12 მხედრის მოძრაობის წესები

### გაკვეთილის მიზანი:

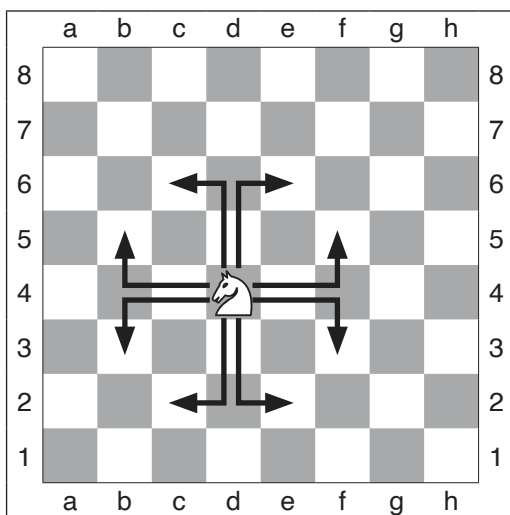
მხედრის გადაადგილების თავისებურებების გაცნობა (როგორ დადის მხედარი, სად ვერ გააკეთებს სვლას, როგორ შეუძლია აიყვანოს)

### დამხმარე რესურსები:

📺 ტელესკოლა „ჭადრაკი – მხედარი“ – [https://www.youtube.com/watch?v=uExyHrWK\\_Is&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=11](https://www.youtube.com/watch?v=uExyHrWK_Is&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=11)

📺 Geochess „მხედარი და პაიკი“ – <https://www.youtube.com/watch?v=6AGUQCRHqpY>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რამდენი ერთი ფერის მხედარი მონაწილეობს თამაშში? თამაშში მონაწილეობს ორი ერთი ფერის მხედარი. სად დგანან მხედრები საწყისი განლაგების დროს? მხედრები დგანან ეტლების გვერდით. კუს უფრო მეტი ძალა აქვს თუ მხედარს? ისინი თანაბარი სიძლიერის არიან.



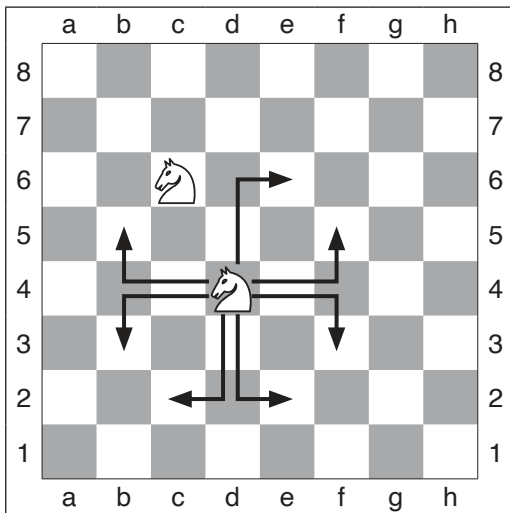
### მხედრის სვლები

მხედარი გადაადგილდება ორი მიმართულებით: ორი უჯრით ჰორიზონტალურად – მარჯვნივ ან მარცხნივ და შემდეგ ერთი უჯრით წინ ან უკან; ან ორი უჯრით ვერტიკალურად – წინ ან უკან და შემდეგ ერთი უჯრით მარჯვნივ ან მარცხნივ.

უფრო მარტივად რომ დავიმახსოვროთ, წარმოვიდგინოთ მხედრის მოძრაობის მიმართულება ასეთი სახით – ♞.

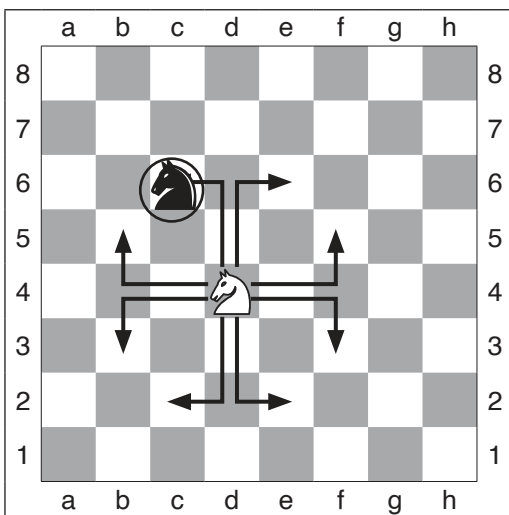
საჭადრაკო მხედრის ამოცნობა ჭადრაკის ფიგურებში საკმაოდ მარტივია, რადგან მას ცხენის თავი აქვს. ცხენის მსგავსად იგი „დახტის“ საჭადრაკო დაფაზე. სწორედ ამიტომ ხშირად მას „ცხენსაც“ უწოდებენ, თუმცა მიღებული ტერმინია „მხედარი“. მხედარი ერთადერთი ფიგურაა, რომელსაც შეუძლია „გადაახტეს“ მოწინააღმდეგისა და საკუთარ ფიგურებს.

თეთრი უჯრიდან მდგომ მხედარს შეუძლია მოხვდეს მხოლოდ შავ უჯრაზე, ხოლო შავი უჯრაზე მდგომ მხედარს შეუძლია მოხვდეს მხოლოდ თეთრ უჯრაზე. შეგიძლიათ ეს თავად შეამოწმოთ.



**სად არ შეუძლია მხედარს სვლის გაკეთება**

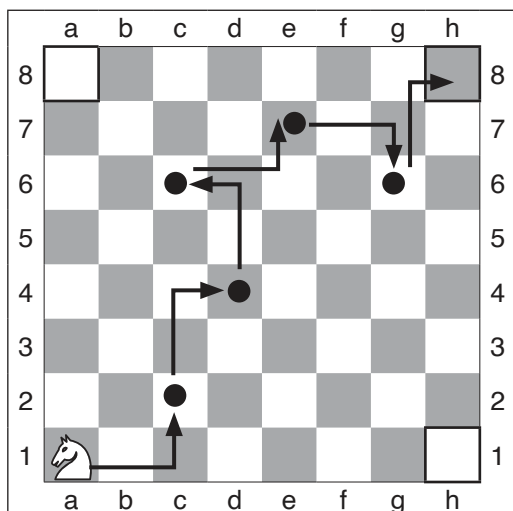
*მხედარი ვერ გააკეთებს სვლას იმ უჯრაზე, რომელზეც თავისივე ფერის ფიგურა დგას!*



**მხედრით აყვანა**

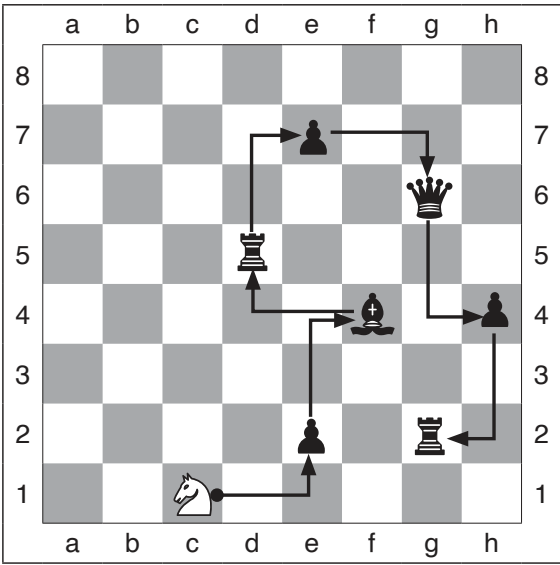
*თუ მხედრის სამოძრაო უჯრაზე მონიშნალ-მდეგის ფიგურაა, მხედარს შეუძლია აიყვანოს იგი და დადგეს მის ადგილზე!*

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

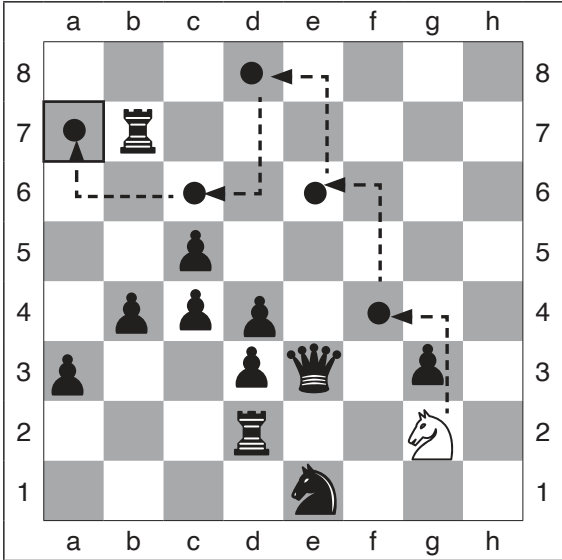


**დავალების პირობა:**

*მიიყვანე მხედარი მონიშნულ (h8) უჯრაზე;  
მიიყვანე მხედარი მონიშნულ (a8) უჯრაზე;  
მიიყვანე მხედარი მონიშნულ (h1) უჯრაზე.*



**დავალების პირობა:**  
 აიყვანე მხედრით ყველა ფიგურა.



**დავალების პირობა:**  
 მიიყვანე მხედარი მონიშნულ (a7) უჯრაზე ისე, რომ მონინააღმდეგის არცერთი ფიგურა არ აიყვანო.

დავალება მოსწავლის რეულიდან: „12. როგორ დადის მხედარი“.

# 13 ლაზიერის მოძრაობის წესები

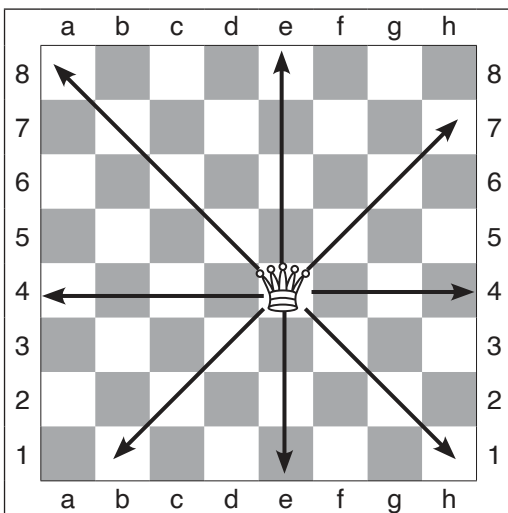
## გაკვეთილის მიზანი:

ლაზიერის გადაადგილების თავისებურებების გაცნობა (როგორ დადის ლაზიერი, სად არ შეუძლია სვლის გაკეთება, როგორ შეუძლია ლაზიერს ფიგურის აყვანა)

## დამხმარე რესურსები:

- 📺 ტელესკოლა „ჭადრაკი – ლაზიერი“ – [https://www.youtube.com/watch?v=XrH-6CsH1C8&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=10](https://www.youtube.com/watch?v=XrH-6CsH1C8&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=10)
- 📺 Geochess „ჭადრაკი – შამათი“ – <https://www.youtube.com/watch?v=FDMY8DoOrS0>
- 📺 Geochess „ჭადრაკი – ეტლი, კუ, ლაზიერი, მეფე“ – <https://www.youtube.com/watch?v=JNHoqUaSHik>

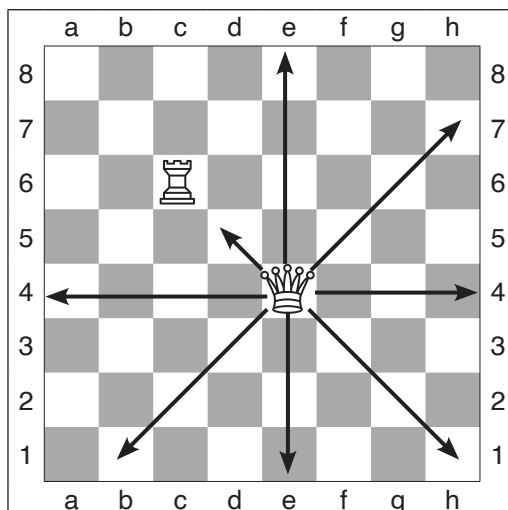
**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რომელია ჭადრაკში ყველაზე ძლიერი ფიგურა? ყველაზე ძლიერი ფიგურაა ლაზიერი. რომელ ფიგურას უმშვენებს გვერდს ლაზიერი? ლაზიერი დგას მეფის გვერდით. რომელი ფერის უჯრა უყვარს ლაზიერს? ლაზიერს უყვარს საკუთარი ფერის უჯრა. რამდენი ლაზიერი მონაწილეობს ბრძოლაში? ერთი თეთრი და ერთი შავი ფერის ლაზიერი.



### ლაზიერის სვლები

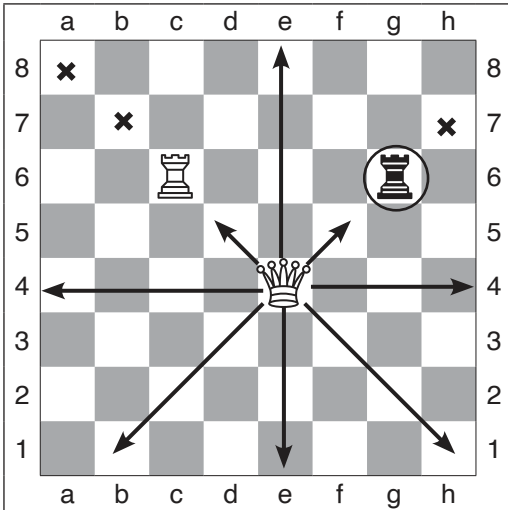
ხშირად ამბობენ, რომ ლაზიერი ისე დადის, როგორც უნდა, თუმცა ეს არ არის ბოლომდე სიმართლე.

**ლაზიერი გადაადგილდება, როგორც კუ – დიაგონალური, როგორც ეტლი – ვერტიკალური და ჰორიზონტალური მიმართულებით ნებისმიერ უჯრაზე; მხედარივით ხტომა კი არ შეუძლია. ლაზიერი ყველაზე ძლიერი ფიგურაა ჭადრაკის დაფაზე.**

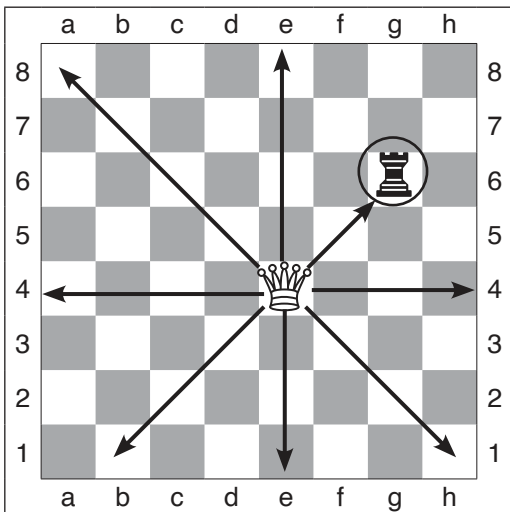


### სად არ შეუძლია ლაზიერს სვლის გაკეთება

1. ლაზიერი ვერ გააკეთებს სვლას იმ უჯრაზე, რომელზეც თავისივე ფერის ფიგურა დგას!



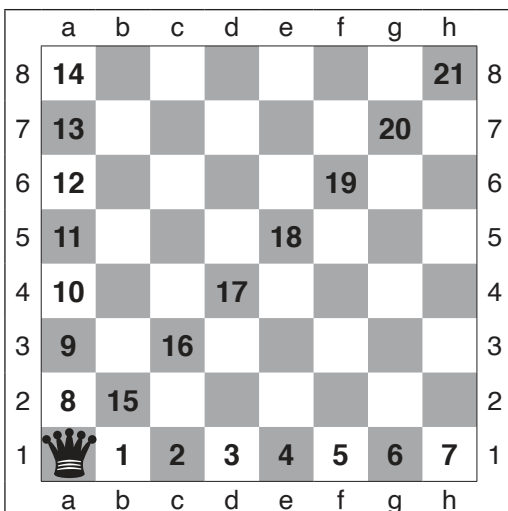
2. ლაზიერი ვერ გადაახტება საკუთარ და მონინალმდების ფიგურას!



ლაზიერით აყვანა

თუ ლაზიერის სამოძრაო უჯრაზე მონინალმდების ფიგურა დგას, ლაზიერს შეუძლია ის აიყვანოს და დადგეს მის ადგილზე!

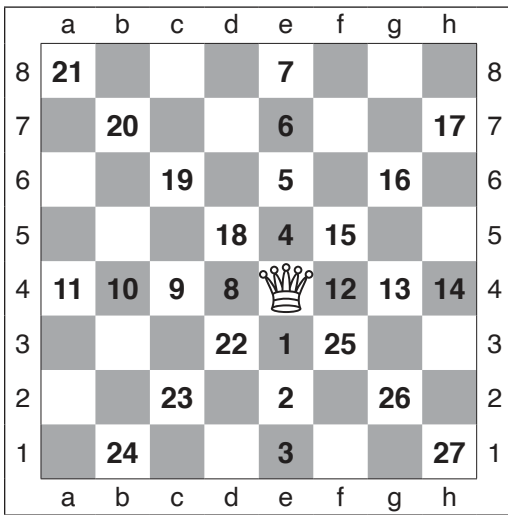
დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:



დავალების პირობა:

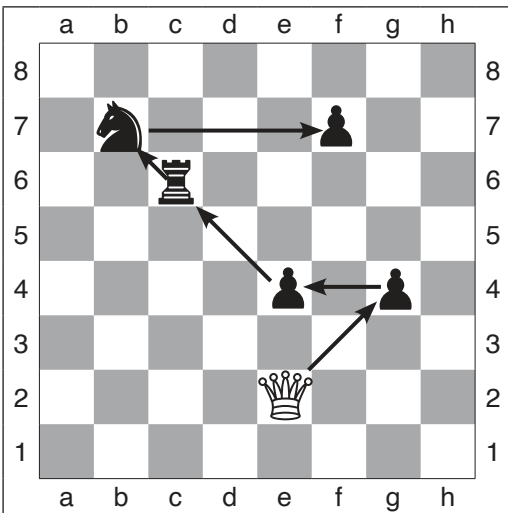
დადგი ლაზიერი დაფის რომელიმე კუთხის უჯრაზე (მაგალითად, a1), შემდეგ გადაადგილე უჯრებზე, რომლებზეც სვლის გაკეთება შეუძლია.





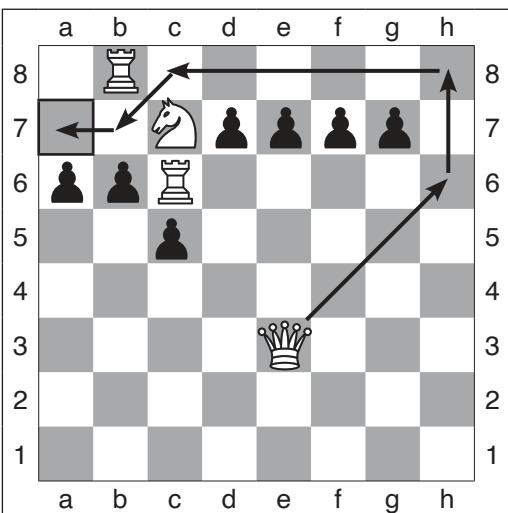
**დავალების პირობა:**

დადგი ლაზიერი დაფის ცენტრალურ უჯრაზე (მაგალითად, e4), შემდეგ გადაადგილე იმ უჯრებზე, რომლებზეც სვლის გაკეთება შეუძლია.



**დავალების პირობა:**

ლაზიერს ფიგურების აყვანის ორი ვარიანტი აქვს. აირჩიე მიმართულება, რომლითაც აიყვან დაფაზე ფიგურებს ისე, რომ არცერთი არ დარჩეს.



**დავალების პირობა:**

მიიყვანე ლაზიერი მონიშნულ (a7) უჯრაზე ისე, რომ არ აიყვანო მონინაალმდეგის არცერთი ფიგურა.

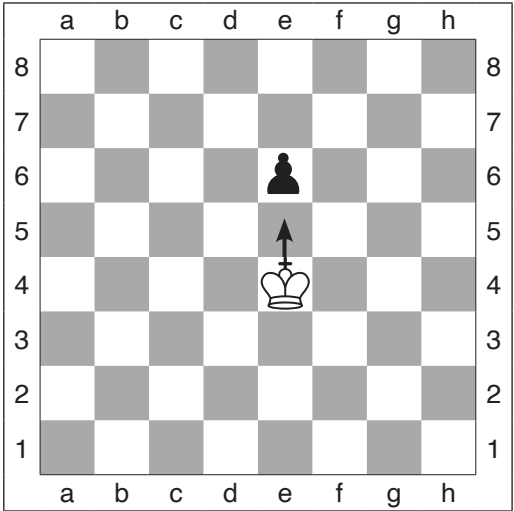
დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „13. როგორ დადის ლაზიერი“.

**გაკვეთილის მიზანი:**  
 „მუქარის“ პრინციპების გაცნობა (როგორ ხდება ფიგურაზე დამუქრება, ერთდროულად მუქარა ორ ფიგურაზე, დამუქრება უჯრაზე, მუქარისგან თავის დაცვის გზები)

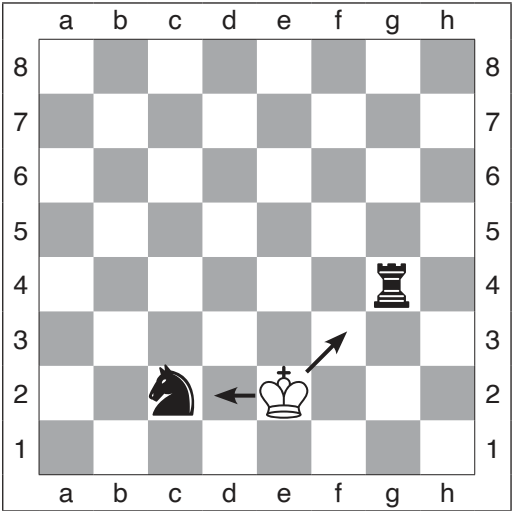
**დამხმარე რესურსები:**  
 ტელესკოლა „ჭადრაკი – ორმაგი დარტყმა“  
[https://www.youtube.com/watch?v=LAM2IJOrfV0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=25](https://www.youtube.com/watch?v=LAM2IJOrfV0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=25)  
 Geochess „ჭადრაკი – მუქარა და დაცვა, მეფეზე შეტევა – ქიში“  
<https://www.youtube.com/watch?v=UnbTcR4ufIE>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რომელია ყველაზე ძლიერი ფიგურა ჭადრაკის დაფაზე? ყველაზე ძლიერი ფიგურაა ლაზიერი. შეუძლია თუ არა ლაზიერს გადაახტეს ფიგურებს? არა, ლაზიერს არ შეუძლია ფიგურებზე გადახტომა. შეუძლია თუ არა ლაზიერს გადაადგილდეს, როგორც კუ და ეტლი? დიახ, შეუძლია. სად დგას საწყისი განლაგებისას ლაზიერი? ლაზიერი დგას მეფის გვერდით თავისივე ფერის უჯრაზე.

„მუქარა“ არის საჭადრაკო ტერმინი, რომელიც ნიშნავს მომდევნო სვლით ფიგურის აყვანის შესაძლებლობის შექმნას. ამის განხორციელება შეგვიძლია, თუ ფიგურას გადავადგილებთ ისე, რომ მომდევნო სვლით შეგვეძლება დავდგეთ იმ უჯრაზე, რომელზეც მონინალმდევის ფიგურა დგას და ავიყვანოთ იგი; აგრეთვე შეიძლება შევექმნათ მუქარა უჯრებზე, მაგალითად, შამათის ჩასმის.



**დავალების პირობა:** შექმენი მეფით ერთ სვლაში პაიკის აყვანის მუქარა.



**დავალების პირობა:** შექმენი მეფით ერთ სვლაში ეტლისა და ერთ სვლაში მხედრის აყვანის მუქარა.

შეგიძლიათ აირჩიოთ ფიგურების განლაგების სხვადასხვა ვარიანტი და მისცეთ მოსწავლეებს იგივე დავალება: როგორ შეუძლია მეფეს დაემუქროს ფიგურებს.

მუქარის გარდა არსებობს კიდევ „ორმაგი მუქარა“, ეს არის ერთდროულად ორ ფიგურაზე ერთად იერიშის მიტანა – დამუქრება, მას ასევე გავრცელებული ტერმინით „ჩანგალსაც“ უწოდებენ (პაიკითა და მხედრით დამუქრების დროს). როგორ ფიქრობთ, რატომ შეიძლება იყოს მომგებიანი მოთამაშისთვის ორმაგი მუქარის შექმნა? ორმაგი მუქარის დროს მოთამაშემ უნდა აირჩიოს, რომელი ფიგურა დაიცვას; როგორც წესი, ორივეს დაცვა ვერ ხერხდება და ერთ-ერთი ფიგურა იკარგება.

შამათის მუქარის შექმნა (უჯრაზე დამუქრება) საკმაოდ საშიშია, რადგან თუ მონინალმდევე თავს ვერ დაიცავს ან ვერ შეამჩნევს მუქარას, პარტია დასრულდება.

როგორ ფიქრობთ, საჭიროა ჭადრაკის თამაშში მუქარების შექმნა? მუქარების შექმნა მნიშვნელოვანია, რადგან მონინალმდევე იძულებული ხდება მუდმივად თავი დაიცვას და არ აქვს დრო მეფეზე იერიშისთვის. როგორ ფიქრობთ, საჭიროა თავის დაცვა მუქარისგან? დიახ, საჭიროა, რადგან ნინალმდევე შემთხვევაში დაიკარგება ფიგურა, რაც მნიშვნელოვნად შეასუსტებს იმ მოთამაშის პოზიციას, რომლის ფიგურასაც ემუქრებიან.

მუქარისგან თავის დაცვის რამდენიმე გზა/ხერხი არსებობს:

1. ფიგურის აყვანა, რომელიც გვიქმნის მუქარას;
2. მუქარის ქვეშ მყოფი ფიგურის გადაადგილება სხვა უჯრაზე;
3. ხაზის გადაკეტვა, საიდანაც მუქარა გვექმნება (ფიგურის გადაფარებით);
4. ფიგურის დაცვა, რომელსაც მონინალმდევე უქმნის მუქარას;
5. საპასუხო მუქარის (კონტრიერიშის) შექმნა, მაგალითად, უფრო ძლიერ ფიგურაზე თავდასხმა.

როგორ ფიქრობთ, მხედრისა და პაიკის მუქარის დროს შეიძლება თუ არა ფიგურის გადაფარება ანუ იმ ხაზის გადაკეტვა, საიდანაც გვემუქრებიან? შეუძლებელია, პაიკისა და მხედრის აყვანის თავისებურებებიდან გამომდინარე.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „12. „მუქარა“, „ორმაგი მუქარა“, „დაცვა“.

# 15 როქის ბაკეთების წესები

**გაკვეთილის მიზანი:**  
 როქის წესის გაცნობა (მოკლე როქი, გრძელი როქი, როდის არ შეიძლება როქის გაკეთება)

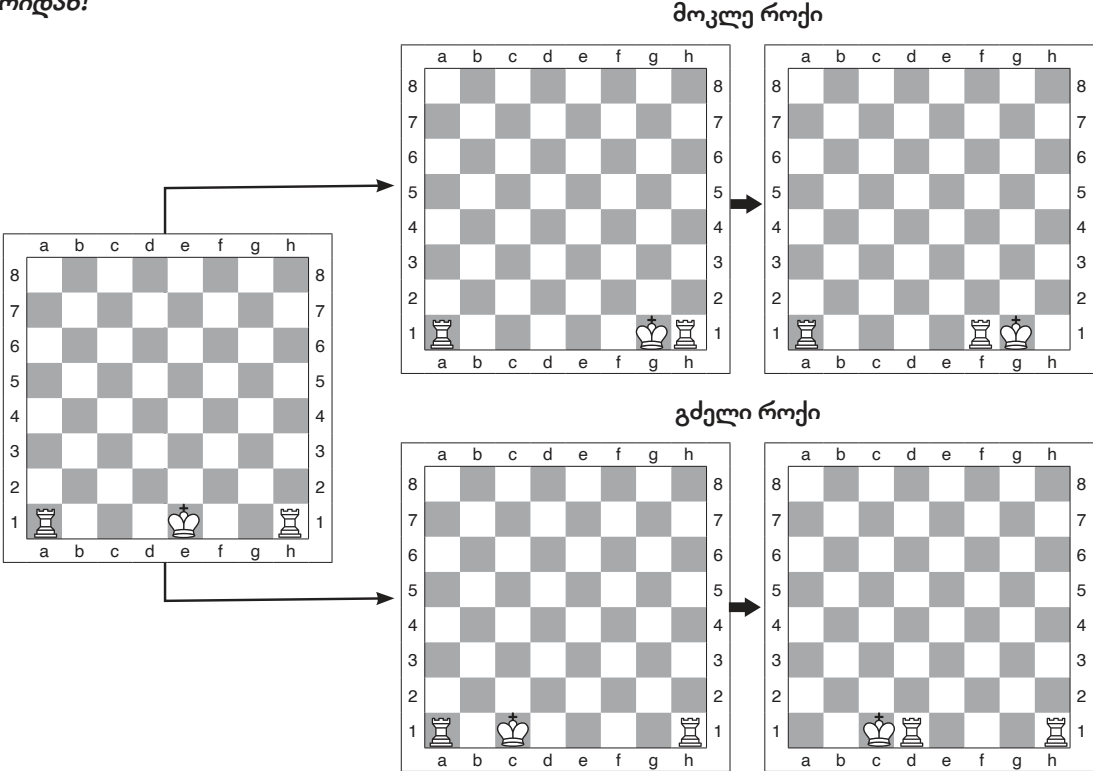
**დამხმარე რესურსები:**

- Geochess „როქი“ – <https://www.youtube.com/watch?v=8Gigw8An9rE&t=1s>
- ტელესკოლა „ჭადრაკი – როქი“ – [https://www.youtube.com/watch?v=RhpP59Nsouw&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygr&index=20](https://www.youtube.com/watch?v=RhpP59Nsouw&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&index=20)
- <https://lichess.org/ru/learn#/14>

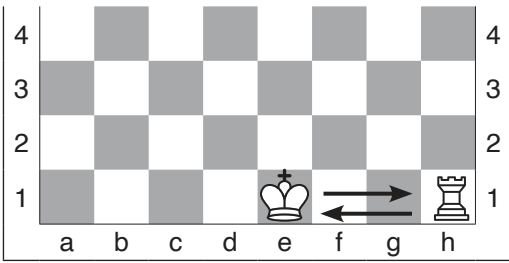
**წინარე ცოდნის გააქტიურება.** რომელია ჭადრაკში მთავარი ფიგურა? მთავარი ფიგურაა მეფე. როგორ დადის მეფე? მეფე დადის ერთი უჯრით თავის ირგვლივ მდებარე უჯრებზე. რომელ ჰორიზონტალზე დგას მეფე საწყისი განლაგებისას? მეფე დგას პირველ ჰორიზონტალზე. სად დგას ეტლი საწყისი განლაგებისას? ეტლი დგას დაფის კუთხის უჯრაზე. როგორ დადის ეტლი? ეტლი დადის ვერტიკალურ და ჰორიზონტალურ უჯრებზე. სვლის დროს რამდენჯერ ხდება ფიგურის გადაადგილება? მხოლოდ ერთხელ.

დაფაზე ერთი სვლით შეგიძლიათ მხოლოდ ერთი ფიგურა გადადგათ, თუმცა არსებობს ორი გამონაკლისი. პირველი გამონაკლისი ჩვენთვის უკვე ცნობილია, ეს არის პაიკის გაცოცხლება – როდესაც პაიკი ბოლო ჰორიზონტალამდე მიაღწევს, ის ტოვებს დაფას და მის ნაცვლად დაფაზე ვსვამთ სასურველ ფიგურას (ლაზიერი, ეტლი, მხედარი, კუ). ჭადრაკში არის კიდევ ერთი გამონაკლისი, როდესაც ერთი სვლით ერთდროულად ორი ფიგურა – მეფე და ეტლი – გადაადგილდება. ამ სვლას როქი ეწოდება. როქის გაკეთება თეთრებს და შავებს მხოლოდ ერთხელ შეუძლიათ პარტიის განმავლობაში. როქის გაკეთებისას დაცული უნდა იყოს 5 წესი, რომლებსაც ქვევით განვიხილავთ.

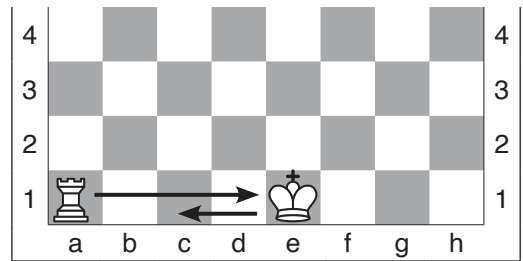
**მეფე საწყისი განლაგებიდან ორი უჯრით გადაადგილდება მარცხნივ ან მარჯვნივ, მარცხენა ან მარჯვენა ეტლისკენ, ეტლი კი დგება მეფის გვერდით, მეზობელ უჯრაზე მეორე მხრიდან!**



როდესაც მეფესა და ეტლს შორის მანძილი ორი უჯრაა, კეთდება მოკლე როქი.



როდესაც მეფესა და ეტლს შორის მანძილი სამი უჯრაა, კეთდება გრძელი როქი.

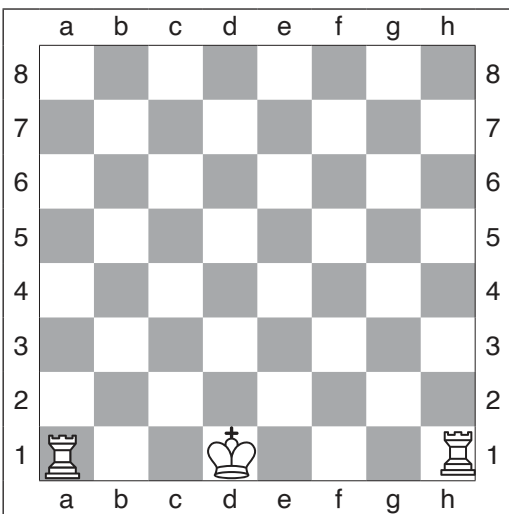


**5 მდგომარეობა, რომლის დროსაც როქის გაკეთება არ შეიძლება:**

1. მეფე ან ეტლი უკვე გამოძრავებულია ანუ აღარ დგას საწყისი განლაგების უჯრაზე;
2. მეფესა და ეტლს შორის დგას ფიგურა ან ფიგურები;
3. მეფეს ქიში ემუქრება;
4. როქის შემდეგ მეფე ქიშის მუქარის ქვეშ მოექცევა;
5. როქის დროს მეფე კვითს უჯრას, რომელსაც მონინალმდეგის ფიგურა ემუქრება.

მასწავლებელმა თავადაც კარგად უნდა იცოდეს და გაიაზროს ეს წესები, რადგან მოსწავლეებს ხშირად უჩნდებათ კითხვა, შეიძლება თუ არა ამა თუ იმ პოზიციაში როქის გაკეთება.

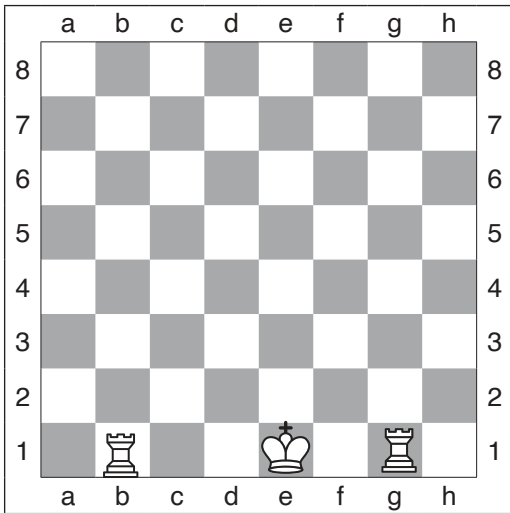
**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**



**დავალების პირობა:**

*შეუძლიათ თუ არა თეთრებს როქის გაკეთება?*

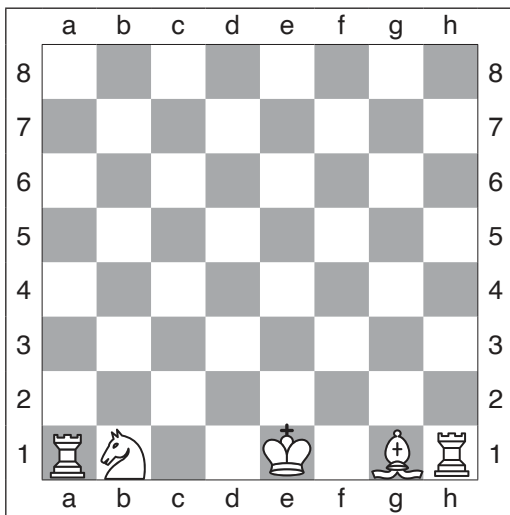
არ შეუძლიათ, რადგან მეფეს გაკეთებული აქვს სვლა, ის აღარ დგას საწყისი განლაგების უჯრაზე.



**დავალების პირობა:**

*შეუძლიათ თუ არა თეთრებს როქის გაკეთება?*

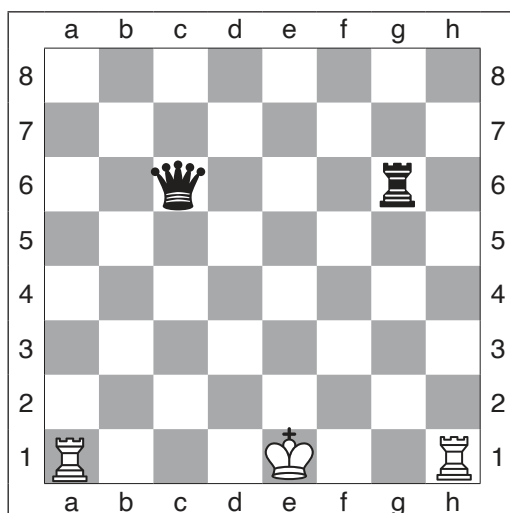
არ შეუძლიათ, რადგან ორივე ეტლს გაკეთებული აქვს სვლა, ისინი აღარ დგანან სანყისი განლაგების უჯრებზე.



**დავალების პირობა:**

*შეუძლიათ თუ არა თეთრებს როქის გაკეთება?*

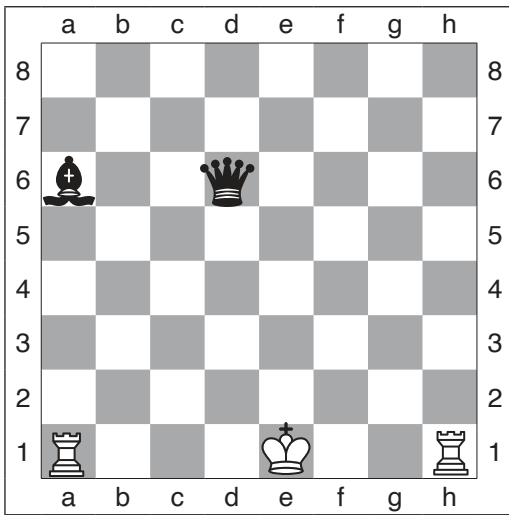
არ შეუძლიათ, რადგან მეფესა და ეტლებს შორის ფიგურებია.



**დავალების პირობა:**

*შეუძლიათ თუ არა თეთრებს როქის გაკეთება?*

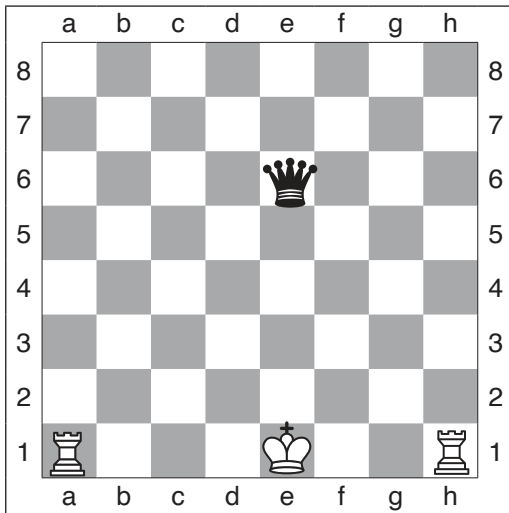
არ შეუძლიათ, რადგან როქის შემდეგ მეფე ქიშის ქვეშ ხვდება.



**დავალების პირობა:**

შეუძლიათ თუ არა თეთრებს როქის გაკეთება?

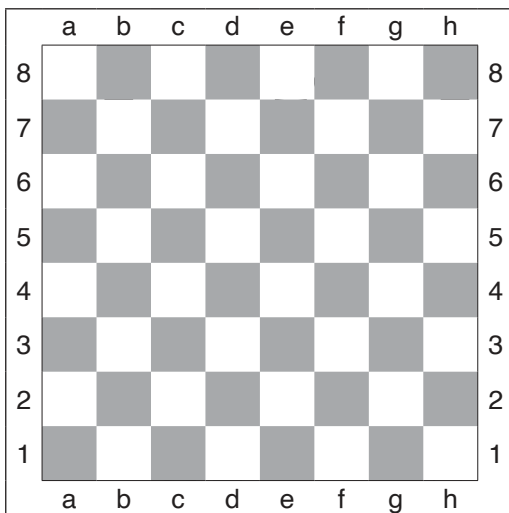
არ შეუძლიათ, რადგან როქის დროს მეფე კვეტს უჯრას, რომელსაც მონინაალმდეგის ფიგურა ემუქრება.



**დავალების პირობა:**

შეუძლიათ თუ არა თეთრებს როქის გაკეთება?

არ შეუძლიათ, რადგან მეფეს ქიში ემუქრება.





**დავალების პირობა:**

შეუძლიათ თუ არა შავებს როქის გაკეთება?

შეუძლიათ, როქის შემდეგ მეფე დარტყმის ქვეშ არ დგება და არც თეთრი (h1) ეტლის ხაზს არ კვეტს.

დავალება მოსწავლის რეუულიდან: „15. განსაკუთრებული სვლა — როქი“.

<b>გაკვეთილის მიზანი:</b>
ყაიშის დანიშნულების გააზრება (პატი, მუდმივი ქიში, თეორიული ყაიში, 50 სვლის წესი, სამჯერ გამეორების წესი).
<b>დამხმარე რესურსები:</b>
 ტელესკოლა „ჭადრაკი – პატი“ – <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xw2QKVJkEd8&amp;list=PLK32cpo7ZlJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&amp;index=21">https://www.youtube.com/watch?v=Xw2QKVJkEd8&amp;list=PLK32cpo7ZlJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&amp;index=21</a>
 Geochess „ჭადრაკი – ყაიში, პატი“ – <a href="https://www.youtube.com/watch?v=113A6LcJBDM">https://www.youtube.com/watch?v=113A6LcJBDM</a>

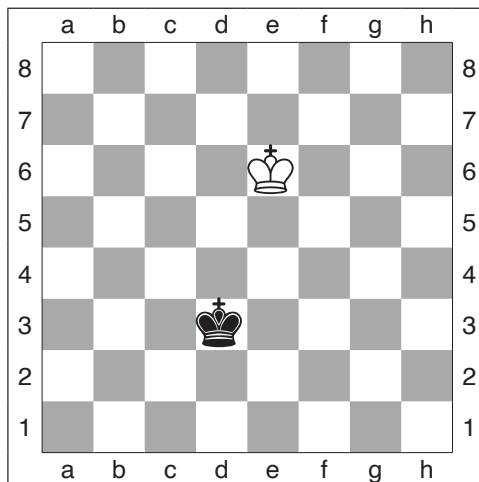
**წინარე ცოდნის გააქტიურება.** რა არის ჭადრაკის თამაშის მიზანი? ჭადრაკის თამაშის მიზანია მონინალმდეგის მეფის დატყვევება, მისი დაშამათება. როდის მიიღწევა შამათი? შამათი მიიღწევა მეფეზე განხორციელებული ისეთი მუქარის დროს, როდესაც მას თავის დაცვის გზა არ გააჩნია.

ჭადრაკის პარტიაში მოგება 1 ქულით ფასდება, ხოლო წაგება – 0 ქულით. თუმცა ყველა პარტია არ მთავრდება თეთრი ან შავი ფიგურების მოგებით. არის კიდევ ერთი შედეგი — ყაიში, რომლის დროსაც პარტიის ბედი მშვიდობიანად წყდება, არცერთ მოთამაშეს არ ეთვლება წაგება ან მოგება. ყაიში არის ქულის განაწილება მონინალმდეგებს შორის. ყაიშს თავისი წესები გააჩნია და შემდეგ შემთხვევებში მიიღწევა: **1.** პატი; **2.** მუდმივი ქიში; **3.** თეორიული ყაიში; **4.** შეთანხმება; **5.** 50 სვლის წესი; **6.** სამჯერ გამეორების წესი. ჩვენ განვიხილავთ ოთხ ყველაზე გავრცელებულ შემთხვევას. 50 სვლისა და სამჯერ გამეორების წესები პატარა ასაკის ბავშვებისთვის რთული აღსაქმელია და ამიტომ მიზანშეწონილი არ არის მათი ახსნა.

**I. თეორიული ყაიში**

**დაფაზე არ არის საკმარისი ფიგურები შამათის ჩასასმელად.**

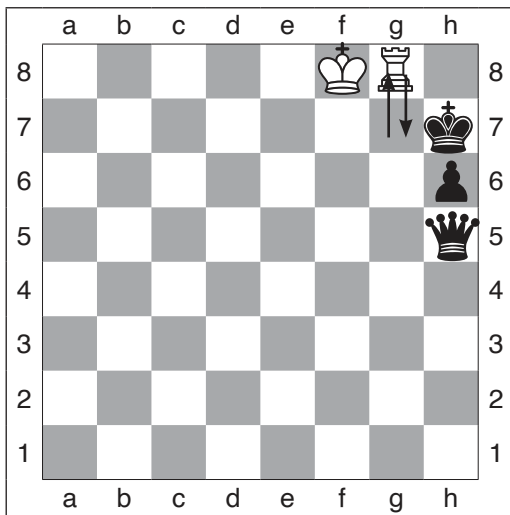
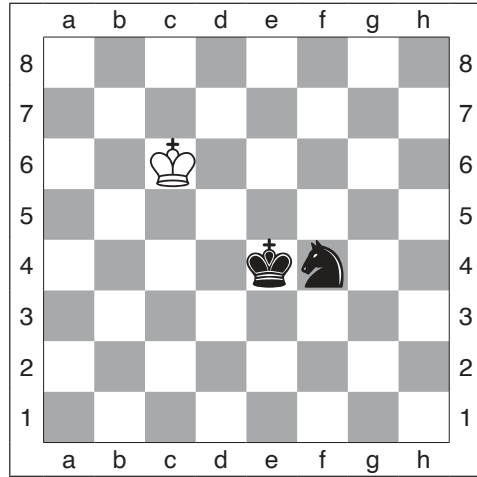
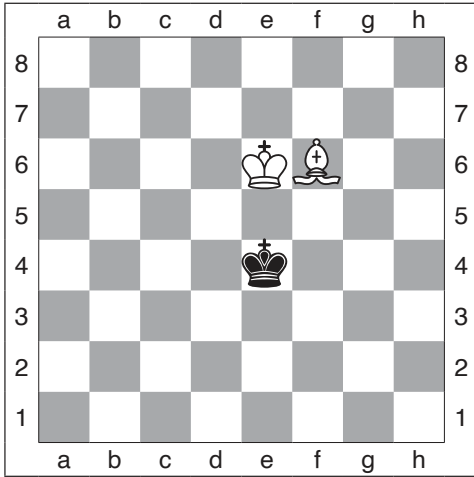
წარმოიდგინეთ, რომ დაფაზე ყველა ფიგურა გაიცვალა და დარჩნენ მხოლოდ მეფეები. როგორ ჩაუსვამს ერთი მათგანი მეორეს შამათს? ვერანაირად! პარტია დამთავრდება ყაიშით, რაც ნიშნავს, რომ ვერავინ ვერ მოიგო და არც არავის წაუგია. ასევე, თეორიულ ყაიშად ითვლება და არ არის საკმარისი პარტიის მოსაგებად მეფისა და ზედმეტი ერთი კუს ან ერთი მხედრის ყოლა.





**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

შესთავაზეთ მოსწავლეებს, სცადონ შამათის ჩასმა მარტო კუთი, მარტო მხედრით და ისინი დარწმუნდებიან, რომ ეს შეუძლებელია.

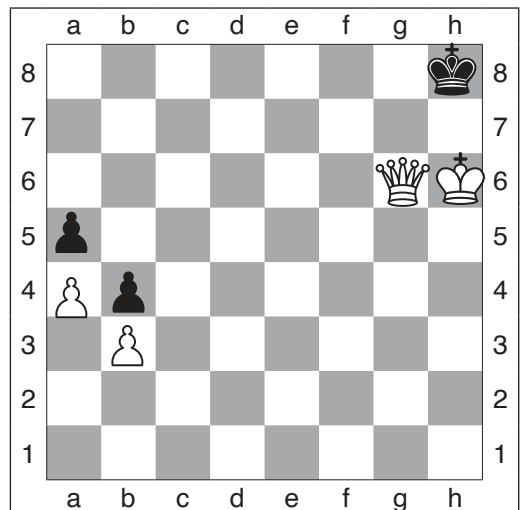


**II. მუდმივი ქიში**

ერთ-ერთი მოწინააღმდეგე ქიშს თავს ვერ აღწევს და პარტია სრულდება ყაიმით.

**III. პატი**

ენოდება მდგომარეობას, როდესაც მოთამაშეს, სვლის რიგის მიუხედავად, არ შეუძლია არცერთი ფიგურის გადაადგილება და ამავე დროს არც მეფეს არ ემუქრება ქიში.



#### IV. შეთანხმება

ყაიმის დაფიქსირება შესაძლებელია ორმხრივი შეთანხმების საფუძველზე. ერთ-ერთი მოთამაშე ამბობს: „გთავაზობ ყაიმს“, მეორე პასუხობს: „თანახმა ვარ“. ეს ხდება, მაგალითად, იმ შემთხვევაში, როცა ორივე მონინალმდეგე ჩათვლის, რომ მოცემულ პოზიციაში პარტიის მოგება რთულია და ბრძოლის გაგრძელება მხოლოდ დროის კარგვა იქნება.

არსებობს ყაიმის კიდე ორი სახეობა, თუმცა მათი ახსნა უმცროსი კლასის მოსწავლეებისათვის ამ ეტაპზე არ არის მიზანშეწონილი, რადგან შესაძლოა მათ გაუჭირდეთ ამ წესების გაგება. ეს სახეობებია: პოზიციის სამჯერ გამეორება და 50 სვლის წესი. თუ დაფაზე პოზიცია სამჯერ გამეორდა (თანაც არ არის აუცილებელი, რომ მათ შორის დაცული იყოს სვლების რიგითობა), ერთ-ერთ მონინალმდეგეს თავის სვლაზე შეუძლია მოითხოვოს ყაიმის დაფიქსირება. მეორე წესი: თუ მონინალმდეგეები კონკრეტული ფიქსირებული პოზიციის შემდეგ 50 სვლას ისე ითამაშებენ, რომ არცერთი ფიგურა არ გაიცვლება და არცერთი პაიკი არ გადაადგილდება, შესაძლებელია ყაიმის მოთხოვნა. თუმცა ასეთი შემთხვევები დამწყები მოჭადრაკეების თამაშის დროს იშვიათია; დიდ მიღწევად შეიძლება ისიც ჩავთვალოთ, თუ ისინი 5 სვლის განმავლობაში არაფერს გაცვლიან და არცერთ ფიგურას არ დატოვებენ დარტყმის ქვეშ ანუ „არ დასვამენ“.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „16. ყაიმი“.

# 17 ფიგურების ღირებულება

## გაკვეთილის მიზანი:

ფიგურების ღირებულების გაცნობა (პაიკი, როგორც ფიგურების ღირებულების საზომი; რამდენი პაიკის ტოლია მხედარი, კუ, ეტლი, ლაზიერი; მომგებიანია თუ არა გაცვლა)

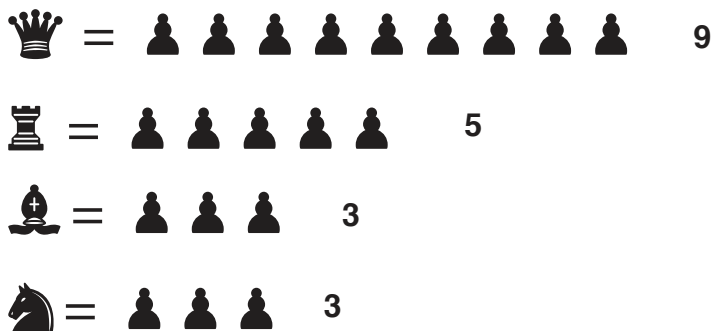
## დამხმარე რესურსები:

- 📺 ტელესკოლა „ჭადრაკი – ფიგურების ღირებულება“ – [https://www.youtube.com/watch?v=CwgPyuaNowI&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=13](https://www.youtube.com/watch?v=CwgPyuaNowI&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=13)
- 📺 Geochess „ჭადრაკი – ფიგურების წონები“ – <https://www.youtube.com/watch?v=AzrCmBCNXG8>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება.** როგორია ფიგურების ჩამონათვალი მათი სიძლიერის მიხედვით? მეფე (მთავარი), ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი. რომელ ჰორიზონტალზეა განლაგებული თეთრი ფიგურები? თეთრი ფიგურები განლაგებულია პირველ ჰორიზონტალზე. რომელ ჰორიზონტალზეა განლაგებული თეთრი პაიკები? თეთრი პაიკები განლაგებულია მეორე ჰორიზონტალზე. ჭადრაკის თამაშში ორივე მონინააღმდეგის მხრიდან ერთი და იმავე სახეობის ფიგურები მონაწილეობს? დიახ, ორივე მონინააღმდეგეს ერთი და იმავე სახეობის ფიგურები ჰყავს.

თითოეულ ფიგურას განსხვავებული ღირებულება აქვს. მხოლოდ მეფეს არ გააჩნია ღირებულება, არ შეიძლება მისი გაცვლა, იგი შეუფასებელია, რადგან მეფის გარეშე შეუძლებელია თამაშის გაგრძელება.

ჭადრაკში ფიგურების ღირებულების საზომ ერთეულად გამოიყენება პაიკი. ლაზიერი უდრის ცხრა პაიკს, ეტლი უდრის ხუთ პაიკს, კუ და მხედარი, თითოეული, უდრის სამ პაიკს.



ფიგურების ღირებულების ცოდნა იმისათვის გეჭირდება, რომ საჭადრაკო პარტიის დროს სწორად შევაფასოთ ფიგურების შესაძლო გაცვლა – გვანყოფს თუ არ გვანყოფს. თუმცა ფიგურების ამგვარი წონა მაინც პირობითია და უნდა გვახსოვდეს, რომ ყოველ კონკრეტულ შემთხვევაში პოზიციის მიხედვით შევაფასოთ, გვანყოფს თუ არა გაცვლა. მაგალითად, პაიკი, რომელიც ყველაზე სუსტი ფიგურაა, შეიძლება უფრო მნიშვნელოვანი ძალა გახდეს, ვიდრე მონინააღმდეგის ორი ლაზიერიც კი, თუკი იგი გარდაუვალ საშუალებად მუქარას ქმნის, რომლისგან თავის დაცვაც არ არსებობს. თუმცა ღირებულების ცოდნა მაინც მნიშვნელოვან ორიენტირს გვაძლევს გაცვლების სწორი შეფასებისათვის.

### დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:

თვალსაჩინოებისათვის დაფაზე ჩამონერეთ ფიგურების ღირებულებები. შემდეგ დაწერეთ ფიგურების მოკლე აღნიშვნები (ან დახატეთ ფიგურები) და ჰკითხეთ მოსწავლეებს, ამ ფიგურებიდან რომელი უფრო მეტი ღირებულებისაა. მაგალითად:

კ (კუ) თუ ე (ეტლი)?

მ (მხედარი) თუ კ (კუ)?


კ (კუ) და ორი პაიკი თუ ე (ეტლი) და პაიკი?

შეგიძლიათ ფიგურების ღირებულებების გამოცნობას თამაშის სახე მისცეთ და სწორი პასუხები ქულებით შეაფასოთ.

შეგიძლიათ დაფაზე დადგათ ფიგურები ისე, რომ ერთ ფიგურას მეტოქის ორი ფიგურის აყვანის შესაძლებლობა ჰქონდეს. დასვით კითხვა: რომელი ფიგურის აყვანა უმჯობესია და რატომ? ფიგურების აყვანა ყოველთვის არ არის ხელსაყრელი – თუ ფიგურა დაცულია და ჩვენს ფიგურაზე უფრო სუსტია, გაცვლა მომგებიანი არ არის.

დავალემა მოსწავლის რვეულიდან: „17. ფიგურების ღირებულება“.

**18** უჯრების დასახელება

<b>გაკვეთილის მიზანი:</b>
უჯრების მისამართების გაცნობა, უჯრების დასახელების პრინციპი
<b>დამხმარე რესურსები:</b>
 ტელესკოლა „ჭადრაკის ნოტაცია“ – <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5PBOH8Q2F7w&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&amp;index=4">https://www.youtube.com/watch?v=5PBOH8Q2F7w&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&amp;index=4</a>

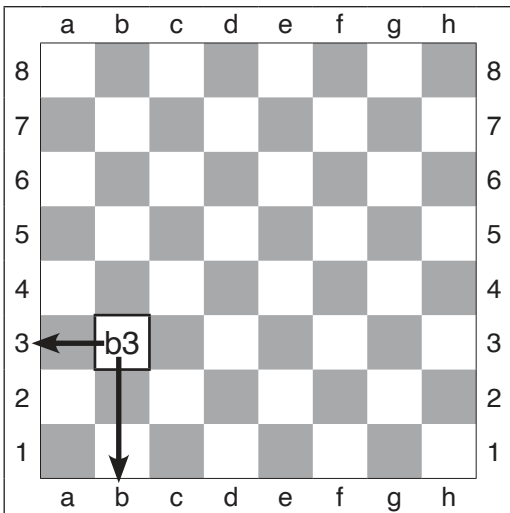
**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რა ფერის უჯრებია ჭადრაკის დაფაზე? ჭადრაკის დაფაზე თეთრი (ღია) და შავი (მუქი) უჯრებია. რა ეწოდება ჭადრაკის დაფაზე არსებული ხაზებს? ჰორიზონტალები, ვერტიკალები და დიაგონალები. რამდენი უჯრაა ჰორიზონტალის რიგზე? ჰორიზონტალის ყოველ რიგზე რვა უჯრაა. რამდენი უჯრაა ვერტიკალის რიგზე? ვერტიკალის ყოველ რიგზე რვა უჯრაა. რამდენი უჯრაა ყველაზე გრძელ და ყველაზე მოკლე დიაგონალზე? ყველაზე გრძელ დიაგონალზე რვა უჯრაა, ყველაზე მოკლეზე – ორი. არსებობს თუ არა შავუჯროვანი ჰორიზონტალები და თეთრუჯროვანი ვერტიკალები? არა, ჰორიზონტალებსა და ვერტიკალებზე მონაცვლეობს შავი და თეთრი უჯრები. რა ფერისაა დიაგონალები? შავი და თეთრი.

ნოტაციის სრულფასოვნად ათვისება არცთუ ისე მარტივი საქმეა, მზად უნდა იყოთ, რომ მოსწავლეებს ხშირად დრო და თქვენი დახმარება დასჭირდებათ. თუმცა პრაქტიკა ცხადყოფს, რომ პატარა ასაკის ბავშვებიც კი ახერხებენ ნოტაციის სრულფასოვნად დაუფლებას. ახსენით თითოეული უჯრის დასახელების პრინციპი, შემდეგ კი ყოველ მომდევნო გაკვეთილზე გაიმეორეთ და განამტკიცეთ ცოდნა, რადგან ნოტაცია საკმაოდ მნიშვნელოვან როლს ასრულებს როგორც საგაკვეთილო მუშაობის პროცესში, ასევე – ჭადრაკის დაფასთან დამოუკიდებელი მუშაობისას.

ჭადრაკის თამაშის ჯადოსნურობაზე ისიც მეტყველებს, რომ მას საკუთარი – საჭადრაკო – ენა, იგივე ნოტაცია გააჩნია, რაც სპეციფიკური საჭადრაკო აღნიშვნებით საჭადრაკო უჯრების დასახელებასა და ჩანერას ნიშნავს.

**ყველა უჯრას ჭადრაკის დაფაზე საკუთარი დასახელება გააჩნია.** ჩვენ ვისწავლეთ ჰორიზონტალური და ვერტიკალური რიგების აღნიშვნები. სწორედ მათი მეშვეობით ხდება უჯრის სახელწოდების წაკითხვა (ანუ უჯრის კოორდინატების დადგენა).

როგორც უკვე ვიცით, ვერტიკალები აღინიშნება ლათინური ასოებით, რომლებიც წარმოითქმის: a(ა), b(ბე), c(ცე), d(დე), e(ე), f(ფე), g(ჟე), h(ჰამ); ხოლო ჰორიზონტალები აღინიშნება ციფრებით 1-დან 8-ის ჩათვლით.

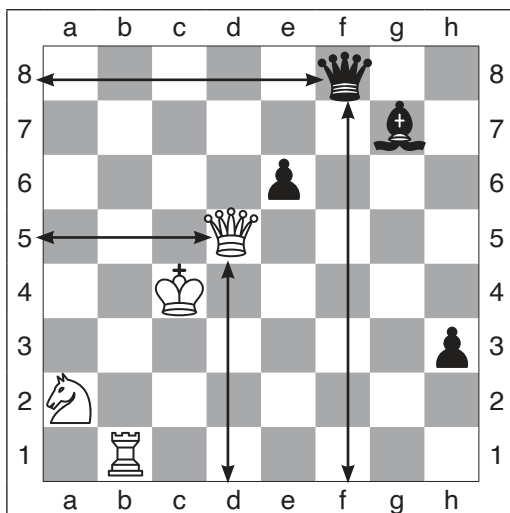


თითოეული უჯრა იმყოფება ვერტიკალისა და ჰორიზონტალის კვეთაზე. **უჯრის ნასაკითხად პირველად ყოველთვის ვასახლებთ ასოს, შემდეგ კი – რიცხვს!** მაგალითად, დაფის უჯრა არის b ვერტიკალისა და მესამე ჰორიზონტალის გადაკვეთაზე; როგორ ფიქრობთ, რა იქნება მისი სახელწოდება? b3.

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

დაალაგეთ ფიგურები სადემონსტრაციო დაფაზე დიაგრამის მიხედვით ან ნებისმიერი სხვა თანმიმდევრობით ისე, რომ არცერთი ვერტიკალი და ჰორიზონტალი არ დარჩეს ფიგურის გარეშე. დაყავით მოსწავლეები ჯგუფებად. გააცანით დავალების პირობა: წარმოიდგინეთ, რომ დაფაზე დალაგებული ფიგურები სახლებია. თითოეულ სახლს თავისი მისამართი გააჩნია. დაფის ქვედა და ზედა ნაწილში მოთავსებული ასოები (a, b, c, d, e, f, g, h) არის ქუჩების დასახელება, ხოლო მარჯვნივ და მარცხნივ დანერილი ციფრები (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) ქუჩების ნომრებია.

განსაზღვრეთ რიგითობა ჯგუფებს შორის. პირველი ჯგუფის ერთ-ერთმა წევრმა უნდა დაასახელოს, რომელ ქუჩაზე მდებარეობს თქვენ მიერ მითითებული სახლი (ასო) და ქუჩის ნომერი (რიცხვი). ყოველი არასწორი პასუხის შემთხვევაში რიგი გადავა შემდეგ ჯგუფზე. როდესაც ისევ პირველი ჯგუფის რიგი დადგება, უჯრის მისამართს ჯგუფის რიგით მომდევნო წევრი დაასახელებს. თითოეული სწორი პასუხი შეფასდება 1 ქულით და აღინიშნება დაფაზე. გამარჯვებული იქნება ჯგუფი, რომელიც ყველაზე მეტ ქულას დააგროვებს.



- მხედარი — a2;
- ეტლი — b1;
- მეფე — c4;
- ლაზიერი — d5;
- შავი პაიკი — e6;
- შავი ლაზიერი — f8;
- შავი კუ — g7;
- შავი პაიკი — h3.

მოსწავლეები გააფრთხილეთ, დრო შეზღუდულია და მათ დიდხანს ფიქრის შესაძლებლობა არ ექნებათ. ყოველი სწორად გაცემული პასუხის შემდეგ ფიგურა გადაანაცვლეთ სხვა უჯრაზე, რომ მოსწავლეებს არ მოუწიოთ ერთი და იმავე უჯრების დასახელება. შესაძლოა თამაშმა დიდი დრო წაიღოს და დასრულება ვერ მოასწროთ. ასეთ შემთხვევაში მომდევნო გაკვეთილზე განაგრძეთ თამაში, რადგან უჯრების დასახელება მოსწავლეებს მნიშვნელოვნად დაეხმარება ნოტაციის ათვისებაში. შეგიძლიათ იმპროვიზაციასაც მიმართოთ და „უჯრების დასახელების“ თამაშისათვის განსხვავებული წესები მოიფიქროთ.

მოსწავლეებმა განვილილ გაკვეთილებზე შეისწავლეს „ქიმი“, „შამათი,“ „მოკლე როქი“ და „გრძელი როქი“. გააცანით მათი საჭადრაკო აღნიშვნები; ასევე, თეთრი და შავი ფიგურების სვლის განმსაზღვრელი აღნიშვნები.

დავალება მოსწავლის რვეულიდან:  
**„18. უჯრების დასახელება“.**

დასახელება	აღნიშვნა
შამათი	#
ქიმი	+
მოკლე როქი	0-0
გრძელი როქი	0-0-0
თეთრების სვლა	△
შავების სვლა	▼

**19** შამათი ლაზიერით

<p><b>გაკვეთილის მიზანი:</b></p> <p>შამათის შესახებ მიღებული ცოდნის განმტკიცება ამოცანების მეშვეობით; ლაზიერის მოძრაობის სპეციფიკის განმტკიცება; მარტივ საშამათო პოზიციებში სწრაფი ორიენტირება.</p>
<p><b>დამხმარე რესურსები:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>📖 ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი მეფის და ლაზიერის გამოყენებით“ – <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z_JMc9Gh1VE&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&amp;index=26">https://www.youtube.com/watch?v=Z_JMc9Gh1VE&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&amp;index=26</a></li> <li>📖 შამათი ერთ სვლაში – <a href="https://lichess.org/learn#/12">https://lichess.org/learn#/12</a></li> <li>📖 ამოცანები – <a href="https://www.chess.com/puzzles">https://www.chess.com/puzzles</a></li> <li>📖 ლაზლო პოლგარი, კომბინაციების და პარტიების კრებული, 2006 წ. <a href="https://ausee.files.wordpress.com/2016/06/23.pdf">https://ausee.files.wordpress.com/2016/06/23.pdf</a></li> <li>📖 სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1a, 2007წ. <a href="https://vdocuments.mx/ivashchenko-sergey-chess-school-1a-manual-of-chess-combinations.html?page=2">https://vdocuments.mx/ivashchenko-sergey-chess-school-1a-manual-of-chess-combinations.html?page=2</a></li> <li>📖 სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1b, 2007 წ. <a href="https://shorturl.at/PY279">https://shorturl.at/PY279</a></li> </ul>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რა არის შამათი? შამათი არის მეფისთვის ისეთი მუქარის შექმნა, რომლისგან თავის დაცვა ამ უკანასკნელს არ გააჩნია. რა შედეგი დგება შამათის შემთხვევაში? მოთამაშეს, რომელიც გამოაცხადებს შამათს, ჩათვლება მოგება. რით ფასდება მოგება? მოგება ფასდება 1 ქულით. რა არის ჭადრაკის თამაშის მიზანი? თამაშის მიზანია მოგება ანუ შამათის ჩასმა.

მოსწავლეების მიერ ფიგურების გადაადგილების წესების შესწავლისა და თამაშის მიზნის გაცნობის შემდეგ შესაძლებელია ჭადრაკის შესწავლის მომდევნო ეტაპზე გადახვიდეთ, რომელიც ჭადრაკის უფრო საფუძვლიან სწავლებასთან არის დაკავშირებული. აუხსენით მოსწავლეებს, რომ ერთსვლიანი ამოცანების ამოხსნა გააუმჯობესებს მათი თამაშის დონეს და დაეხმარება მარტივ საშამათო პოზიციებში სწორი სვლის მიგნებაში. როგორც წესი, მოსწავლეები ხალისით ერთვებიან ამოცანების ამოხსნის პროცესში. იმ შემთხვევაში, თუ პოზიციების საჩვენებლად სადემონსტრაციო დაფას გამოიყენებთ, მკაფიოდ გააცანით ბავშვებს დავალების პირობა. თავდაპირველად უმჯობესია ნაკლებფიგურიანი ამოცანებით დაიწყოთ, შემდეგ ეტაპობრივად შეგიძლიათ გაართულოთ ამოცანა და დაფაზე ფიგურები დაამატოთ. სასურველია, ამოცანების ამოხსნის კომპონენტი ყოველ გაკვეთილზე ფიგურირებდეს, რადგან ის შესანიშნავად ავარჯიშებს გონებას. თუ გაქვთ საშუალება, აჯობებს, მოსწავლეებს ამოცანები თაბახის ფურცლებზე ამოუბეჭდოთ – ეს მათ შესაძლებლობას მისცემს, ინდივიდუალურად იმუშაონ დავალებებზე. ამის გაკეთება სასურველია, რადგან დიაგრამაზე მოცემული ამოცანა განსაკუთრებით სხარტმა მოსწავლემ შეიძლება სწრაფად ამოხსნას, სხვებს კი აღარ მიეცეთ ფიქრის საშუალება. ასევე, თუ რესურსის სახით მოგეპოვებათ რამდენიმე სამაგიდო ჭადრაკი, შეგიძლიათ მოსწავლეები ჯგუფებად დაყოთ და თითოეულ ჯგუფს მისცეთ დავალება.

იმ შემთხვევაში, თუ ქვემოთ მოყვანილი დიდაქტიკური ამოცანები სწრაფად შესრულდება, შეგიძლიათ გამოიყენოთ რესურსი – დამხმარე საჭადრაკო მასალა (გვ. 10), სადაც ძალიან ბევრი მარტივი საშამათო პოზიციია. აღნიშნული რესურსი შემდეგშიც გამოგადგებათ, მათ შორის, დიფერენცირებული სწავლებისას, განსაკუთრებით მაღალი მზაობის მქონე მოსწავლეებთან, როგორც დამატებით საშინაო დავალებებად, ასევე კლასში სამუშაოდ. ხშირად ხდება ხოლმე, როდესაც კლასში არის მოსწავლე, რომელიც პროფესიულ დონეზეა



დაკავებული ჭადრაკის შესწავლით. ასეთ დროს მისი მოთხოვნაა მეტი დავალებები, იმისთვის, რომ საჭადრაკო დონე აიმაღლოს, რაშიც შესანიშნავად დაგეხმარებათ რესურსში მოცემული ამოცანები და ელექტრონული ბმულები.

როგორ დადის ლაზიერი? ლაზიერი მოძრაობს ჰორიზონტალური, ვერტიკალური და დიაგონალური მიმართულებით ნებისმიერ უჯრაზე. იმ შემთხვევაში, თუ ლაზიერის სამოძრაო უჯრაზე მოწინააღმდეგის ფიგურა დგას, შეუძლია თუ არა მისი აყვანა? ლაზიერს შეუძლია აიყვანოს ფიგურა და დადგეს მის ადგილზე. შეუძლია თუ არა ლაზიერს დადგეს უჯრაზე, რომელზეც საკუთარი ფერის ფიგურა დგას? არ შეუძლია. შეუძლია თუ არა ლაზიერს გადაახტეს საკუთარ ან მოწინააღმდეგის ფიგურას? არ შეუძლია.

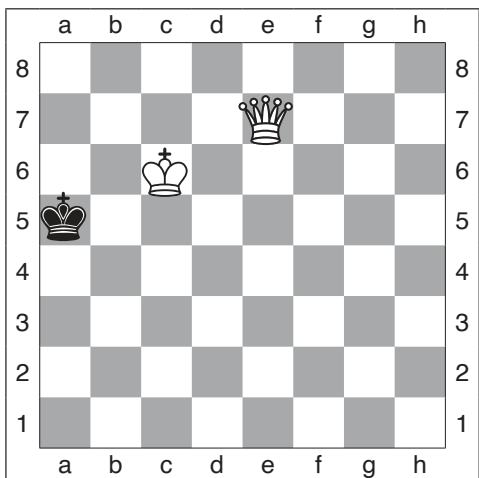
კითხვების პარალელურად მიეცით მოსწავლეებს ლაზიერის დაფაზე გადაადგილების შესაძლებლობა, რათა აჩვენონ მისი ყველა შესაძლო სვლა.

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

**დავალების პირობა:**

იპოვე შამათი ლაზიერით ერთ სვლაში.

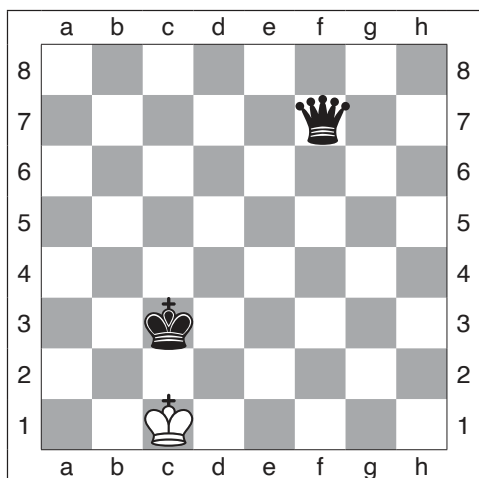
**1. ლა3#**



**დავალების პირობა:**

იპოვე შამათი ლაზიერით ერთ სვლაში.

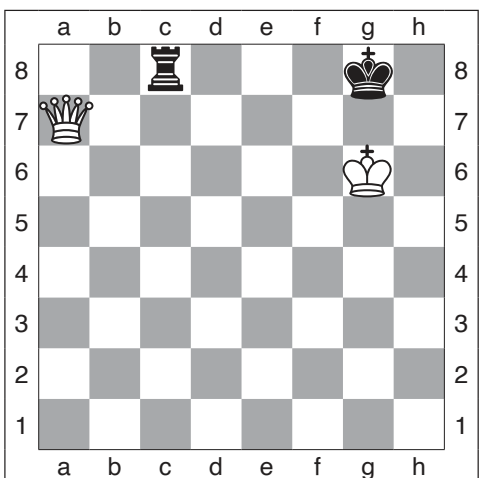
**1. ლფ1#**



**დავალების პირობა:**

იპოვე შამათი ლაზიერით ერთ სვლაში.

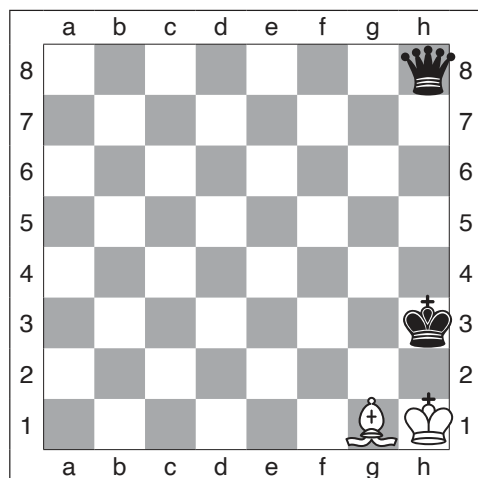
**1... ლგ7#**



**დავალების პირობა:**

იპოვე შამათი ლაზიერით ერთ სვლაში.

**1... ლა8#**



დავალემა მოსწავლის რვეულიდან: „19. შამათი ლაზიერით“.

**გაკვეთილის მიზანი:**

შამათის შესახებ მიღებული ცოდნის განმტკიცება ამოცანების მეშვეობით; ეტლის მოძრაობის სპეციფიკის განმტკიცება; მარტივ საშამათო პოზიციებში სწრაფი ორიენტირება.

**დამხმარე რესურსები:**

- ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი ერთ სვლაში“ – [https://www.youtube.com/watch?v=IzW11CBmSR0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOyGR&index=18](https://www.youtube.com/watch?v=IzW11CBmSR0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&index=18)
- ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი ერთ სვლაში“ – [https://www.youtube.com/watch?v=5KcdYki-OC0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOyGR&index=20](https://www.youtube.com/watch?v=5KcdYki-OC0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOyGR&index=20)
- ლაზლო პოლგარი, კომბინაციების და პარტიების კრებული, 2006 წ. <https://ausee.files.wordpress.com/2016/06/23.pdf>
- სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1a, 2007წ. <https://vdocuments.mx/ivashchenko-sergey-chess-school-1a-manual-of-chess-combinations.html?page=2>
- სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1b, 2007 წ. <https://shorturl.at/PY279>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** როგორ მოძრაობს ეტლი? ეტლი მოძრაობს ჰორიზონტალურ და ვერტიკალურ მიმართულებით ნებისმიერ უჯრაზე. იმ შემთხვევაში, თუ ეტლს სამოძრაო უჯრაზე საკუთარი ან მოწინააღმდეგის პაიკი ელობება, შეუძლია თუ არა, რომ გადაახტეს? არ შეუძლია. შეუძლია თუ არა ეტლს აიყვანოს მოწინააღმდეგის ფიგურა, თუ ის ეტლის სამოძრაო უჯრაზეა? ეტლს შეუძლია აიყვანოს ეს ფიგურა და დადგეს მის უჯრაზე. შეუძლია თუ არა ეტლს საკუთარი ფიგურის უჯრაზე დადგომა? შეუძლებელია ერთ უჯრაზე ერთდროულად ორი ფიგურა რომ იდგეს.

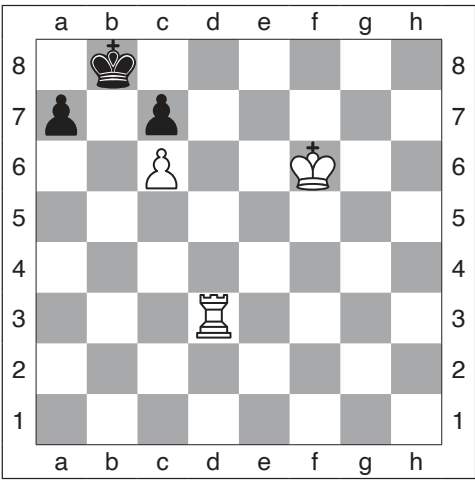
კითხვების პარალელურად მიეცით მოსწავლეებს შესაძლებლობა, ეტლის დაფაზე გადაადგილებით აჩვენონ მისი ყველა შესაძლო სვლა.

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

**დავალების პირობა:**

იპოვე შამათი ეტლით ერთ სვლაში.

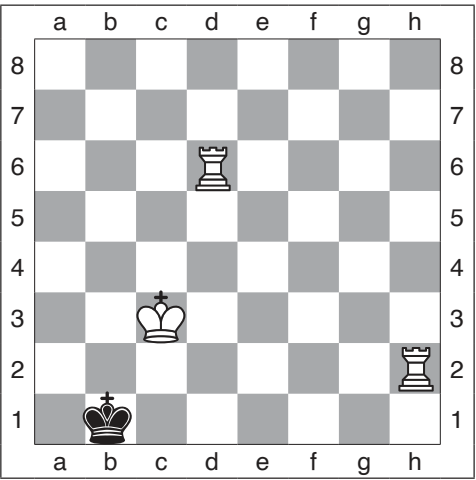
**1. ედ8#**



**დავალების პირობა:**

იპოვე შამათი ეტლით ერთ სვლაში.

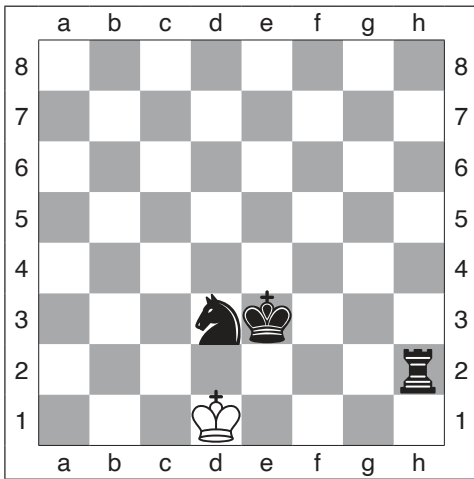
**1. ედ1#**



დავალების პირობა:

იპოვე შამათი ეტლით ერთ სვლაში.

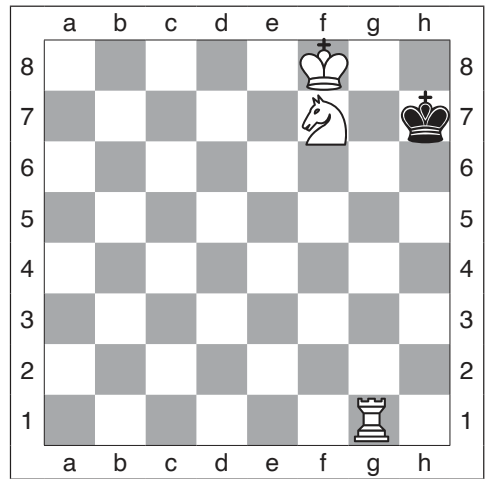
1... ეd2 #



დავალების პირობა:

იპოვე შამათი ეტლით ერთ სვლაში.

1... ეg7 #



დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „20. შამათი ეტლით“.

## გაკვეთილის მიზანი:

შამათის შესახებ მიღებული ცოდნის განმტკიცება ამოცანების მეშვეობით; კუს მოძრაობის სპეციფიკის განმტკიცება; მარტივ საშამათო პოზიციებში სწრაფი ორიენტირება.

## დამხმარე რესურსები:

- 📄 ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი ერთ სვლაში“ [https://www.youtube.com/watch?v=IzW11CBmSR0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=18](https://www.youtube.com/watch?v=IzW11CBmSR0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=18)
- 📄 ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი ერთ სვლაში“ [https://www.youtube.com/watch?v=5KcdYki-OC0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygR&index=20](https://www.youtube.com/watch?v=5KcdYki-OC0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&index=20)
- 📄 ლაზლო პოლგარი, კომბინაციების და პარტიების კრებული, 2006 წ. <https://ausee.files.wordpress.com/2016/06/23.pdf>
- 📄 სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1a, 2007წ. <https://vdocuments.mx/ivashchenko-sergey-chess-school-1a-manual-of-chess-combinations.html?page=2>
- 📄 სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1b, 2007 წ. <https://shorturl.at/PY279>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** როგორ მოძრაობს კუ? კუ მოძრაობს დიაგონალური მიმართულებით ნებისმიერ უჯრაზე. იმ შემთხვევაში, თუ კუს სამოძრაო უჯრას ელობება საკუთარი ან მოწინააღმდეგის პაიკი, შეუძლია თუ არა მასზე გადახტომა? არ შეუძლია. შეუძლია თუ არა კუს აიყვანოს მოწინააღმდეგის ფიგურა, თუ ის მის სამოძრაო უჯრაზეა? შეუძლია აიყვანოს და დადგეს მის უჯრაზე. შეუძლია თუ არა კუს საკუთარი ფიგურის უჯრაზე დადგომა? არ შეუძლია.

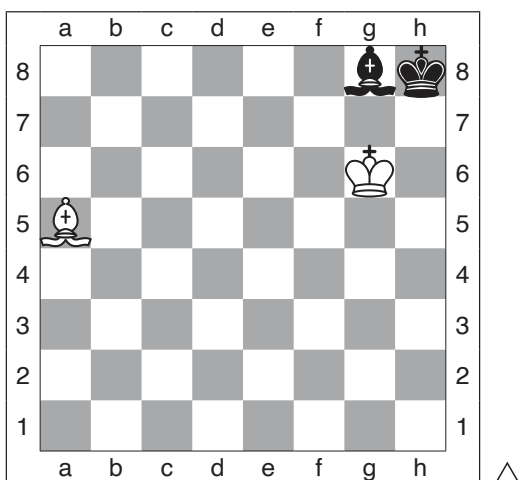
კითხვების პარალელურად მიეცით მოსწავლეებს შესაძლებლობა, კუს დაფაზე გადაადგილებით აჩვენონ მისი ყველა შესაძლო სვლა.

## დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:

### დავალების პირობა:

იპოვე შამათი კუთი ერთ სვლაში.

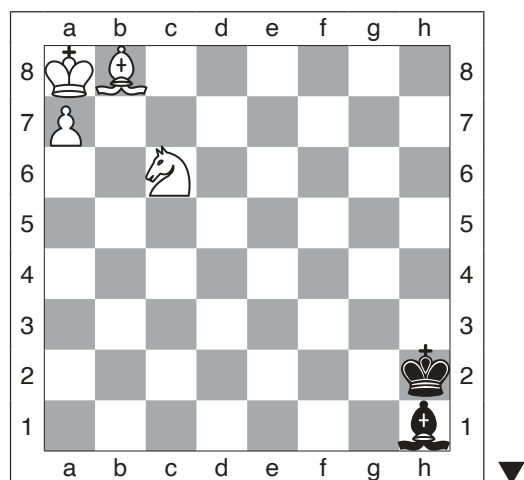
#### 1. კც3#



### დავალების პირობა:

იპოვე შამათი კუთი ერთ სვლაში.

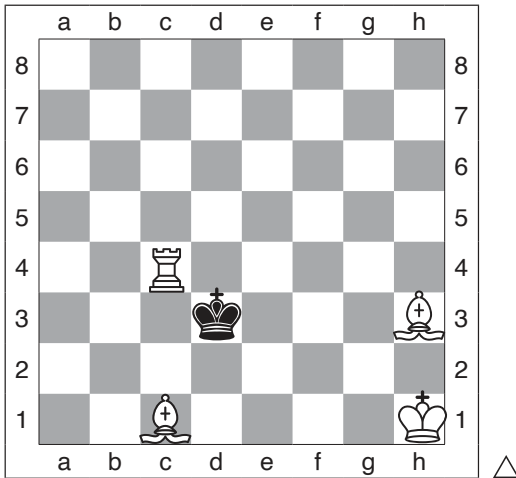
#### 1... კც6#



დავალების პირობა:

იპოვე შამათი კუთი ერთ სვლაში.

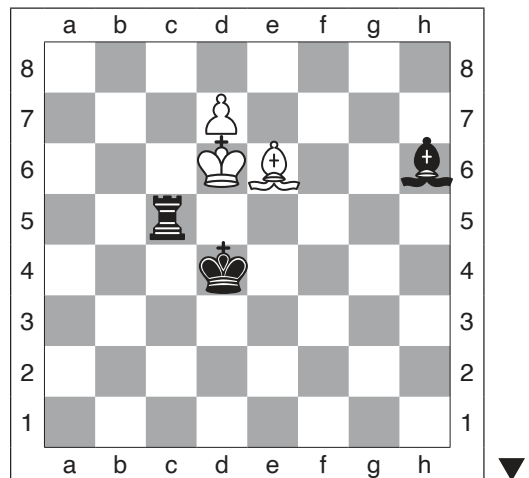
1. კf1#



დავალების პირობა:






იპოვე შამათი კუთი ერთ სვლაში.

1... კf8#



დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „21. შამათი კუთი“.

## 22 შამათი მხედრით

<b>გაკვეთილის მიზანი:</b>
შამათის შესახებ მიღებული ცოდნის განმტკიცება ამოცანების მეშვეობით; კუს მოძრაობის სპეციფიკის განმტკიცება; მარტივ საშამათო პოზიციებში სწრაფი ორიენტირება.
<b>დამხმარე რესურსები:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li> ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი ერთ სვლაში“ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IZw11CBmsR0&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&amp;index=18">https://www.youtube.com/watch?v=IZw11CBmsR0&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&amp;index=18</a></li> <li> ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი ერთ სვლაში“ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5KcdYki-OC0&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&amp;index=20">https://www.youtube.com/watch?v=5KcdYki-OC0&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&amp;index=20</a></li> <li> ლაზლო პოლგარი, კომბინაციების და პარტიების კრებული, 2006 წ. <a href="https://ausee.files.wordpress.com/2016/06/23.pdf">https://ausee.files.wordpress.com/2016/06/23.pdf</a></li> <li> სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1a, 2007წ. <a href="https://vdocuments.mx/ivashchenko-sergey-chess-school-1a-manual-of-chess-combinations.html?page=2">https://vdocuments.mx/ivashchenko-sergey-chess-school-1a-manual-of-chess-combinations.html?page=2</a></li> <li> სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1b, 2007 წ. <a href="https://shorturl.at/PY279">https://shorturl.at/PY279</a></li> </ul>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** როგორ მოძრაობს მხედარი? მხედარი გადაადგილდება ორი მიმართულებით: ორი უჯრით ჰორიზონტალურად – მარჯვნივ ან მარცხნივ და შემდეგ ერთი უჯრით წინ ან უკან; ან ორი უჯრით ვერტიკალურად – წინ ან უკან და შემდეგ ერთი უჯრით მარჯვნივ ან მარცხნივ. თუ მხედრის ირგვლივ ფიგურებია, შეუძლია თუ არა მათ გადაახტეს? მხედარი ერთადერთი ფიგურაა, რომელსაც შეუძლია გადაახტეს ფიგურებს, როგორც თავისას, აგრეთვე – მოწინააღმდეგის.

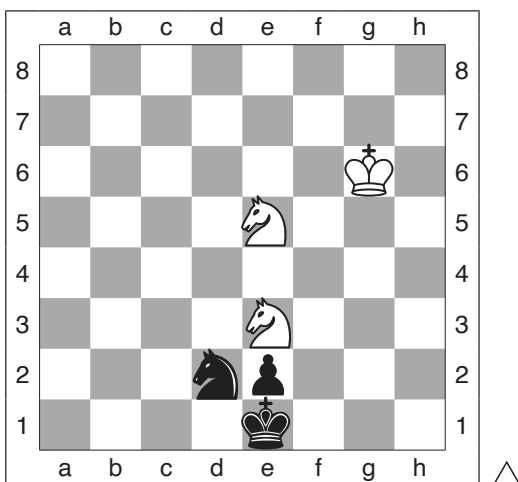
კითხვების პარალელურად მიეცით მოსწავლეებს შესაძლებლობა, მხედრის დაფაზე გადაადგილებით აჩვენონ მისი ყველა შესაძლო სვლა.

### დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:

#### დავალების პირობა:

იპოვე შამათი მხედრით ერთ სვლაში.

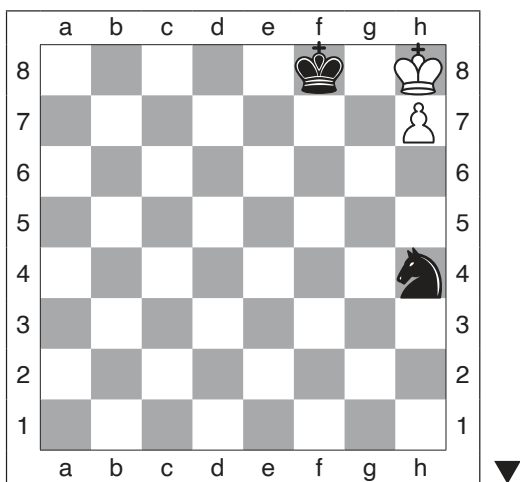
#### 1. მძ3#



#### დავალების პირობა:

იპოვე შამათი მხედრით ერთ სვლაში.

#### 1... მგ6#



დავალება მოსწავლის რვეულიდან: „22. შამათი მხედრით“.

# 23 შამათი პაიკით

**გაკვეთილის მიზანი:**  
 შამათის შესახებ მიღებული ცოდნის განმტკიცება ამოცანების მეშვეობით; პაიკის მოძრაობის სპეციფიკის განმტკიცება; მარტივ საშამათო პოზიციებში სწრაფი ორიენტირება.

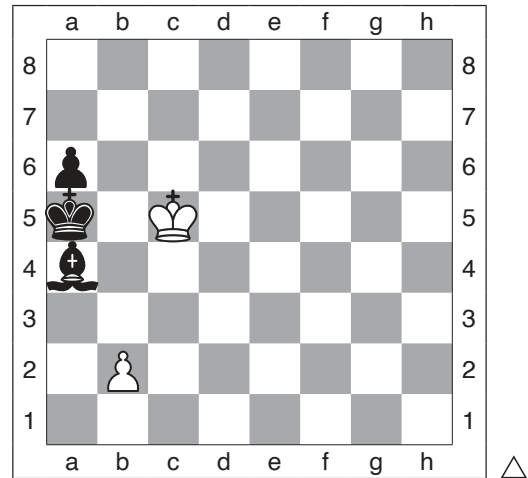
**რესურსები:**

- ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი ერთ სვლაში“ [https://www.youtube.com/watch?v=IZw11CBmSR0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygr&index=18](https://www.youtube.com/watch?v=IZw11CBmSR0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&index=18)
- ტელესკოლა „ჭადრაკი – შამათი ერთ სვლაში“ [https://www.youtube.com/watch?v=5KcdYki-OC0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh\\_wXCttVazOygr&index=20](https://www.youtube.com/watch?v=5KcdYki-OC0&list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygr&index=20)
- ლაზლო პოლგარი, კომბინაციების და პარტიების კრებული, 2006 წ. <https://ausee.files.wordpress.com/2016/06/23.pdf>
- სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1a, 2007წ. <https://vdocuments.mx/ivashchenko-sergey-chess-school-1a-manual-of-chess-combinations.html?page=2>
- სერგეი ივაშენკო, ჭადრაკი, სკოლა 1b, 2007 წ. <https://shorturl.at/PY279>

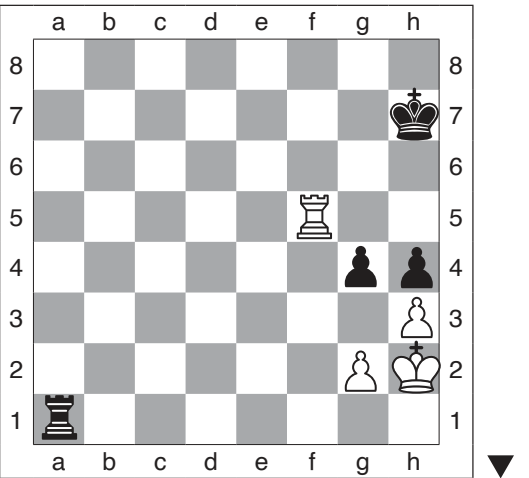
**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** როგორ მოძრაობს პაიკი? პაიკი მოძრაობს ერთი უჯრით წინ, ხოლო სანყისი პოზიციიდან – ორი უჯრით წინ. როგორ აჰყავს პაიკს? პაიკს აჰყავს დიაგონალურად ორივე მხარეს მხოლოდ წინ. რას იზამს პაიკი, თუ მიაღწევს ბოლო ჰორიზონტალს? გაცოცხლდება რომელიმე ფიგურად. რამდენი ერთი ფერის პაიკი მონაწილეობს თამაშში? თამაშში მონაწილეობს ორივე ფერის რვა-რვა პაიკი.

**დიდაქტიკური ამოცანები კლასში სავარჯიშოდ:**

**დავალების პირობა:**  
 იპოვე შამათი პაიკით ერთ სვლაში.  
 1. **b4#**





**დავალების პირობა:**  
 იპოვე შამათი პაიკით ერთ სვლაში.  
 1... **g3#**



დავალემა მოსწავლის რეეულიდან: „23. შამათი პაიკით“.

**24** მოკლე პარტიები და „საბავშვო შამათი“

<b>გაკვეთილის მიზანი:</b>
მარტივი საჭადრაკო პარტიების გაცნობა (დაფაზე განვითარებული მოვლენების განსაზღვრა წინსწრებით, ორი და მეტი სვლით ადრე)
<b>დამხმარე რესურსები:</b>
<p> ტელესკოლა „ჭადრაკი – საბავშვო შამათი“  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WHhk_L0OVLs&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&amp;index=29">https://www.youtube.com/watch?v=WHhk_L0OVLs&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&amp;index=29</a></p> <p> ტელესკოლა „ჭადრაკი – საბავშვო შამათი“  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WHhk_L0OVLs&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&amp;index=30">https://www.youtube.com/watch?v=WHhk_L0OVLs&amp;list=PLK32cpo7ZIJ5ByvoKSEh_wXCttVazOygR&amp;index=30</a></p>

**წინარე ცოდნის გააქტიურება:** რას ნიშნავს ერთსვლიანი შამათები? ეს არის ამოცანები, რომელთა პირობაა ფიგურის ერთი გადაადგილებით მეფისთვის შამათის ჩასმა. რა არის ჭადრაკის თამაშის მიზანი? თამაშის მიზანია მონინალმდეგის მეფისთვის შამათის გამოცხადება. როგორ მიიღწევა შამათი? შამათი მიიღწევა იმ შემთხვევაში, როდესაც მეფეს ისე დაემუქრები, რომ მას თავის დაცვის (მოგერიების) საშუალება არ ექნება.

თქვენი მიზანია, არა მხოლოდ აჩვენოთ მოკლე საჭადრაკო პარტიებით გამოცხადებული შამათები, არამედ ასევე ასწავლოთ სვლების თანმიმდევრობა, რომლითაც ეს შამათები მიიღწევა და გააანალიზოთ დაშვებული შეცდომები. ეს საჭიროა, პირველ რიგში, იმისთვის, რომ ბავშვებმა თავიდან აიცილონ იდენტური შეცდომები ან/და თავად გამოიყენონ შამათის ჩასმის განხილული ტექნიკები; ასევე, იმისთვის, რომ წინსწრებით, ორი ან მეტი სვლით ადრე დაფაზე განვითარებული მოვლენების განსაზღვრა შეძლონ.

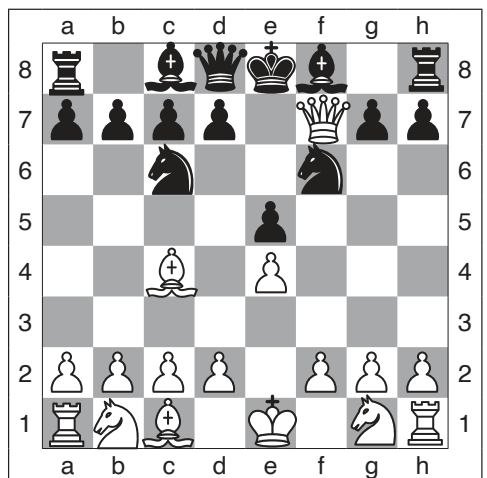
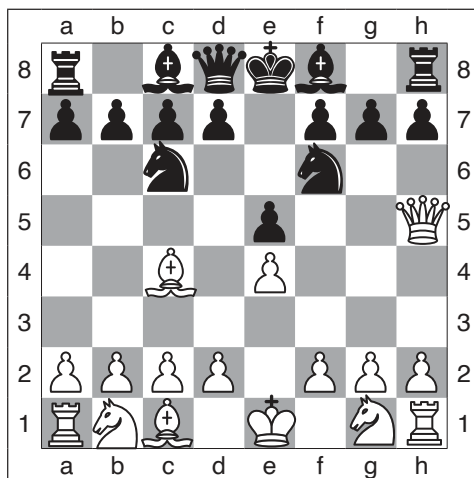
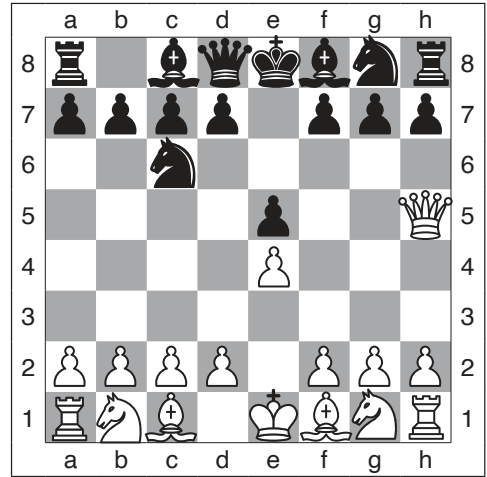
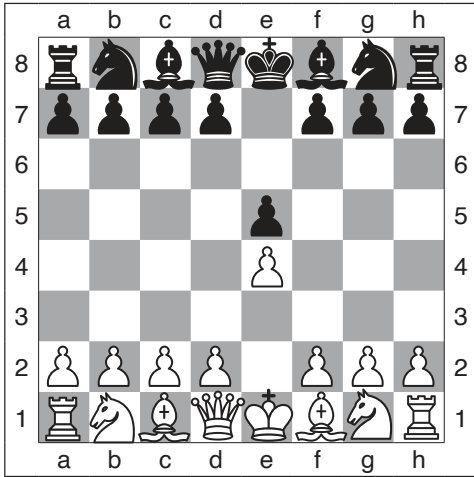
ასევე, რომ რადგან თამაშის მიზანია მონინალმდეგის მეფისთვის შამათის ჩასმა, მოთამაშეები ცდილობენ, რომ მას თავისი ფიგურებით მიუახლოვდნენ. თამაშის დასაწყისში f2 და f7 პაიკებს იცავს მხოლოდ შესაბამისი ფერის მეფე, ამიტომ მნიშვნელოვანია ამ უჯრებს განსაკუთრებული ყურადღება მივაქციოთ. შედარებისთვის შეგიძლიათ დასვათ კითხვა, რამდენი ფიგურა იცავს მეფესთან ყველაზე ახლოს მდგომ e7 პაიკს. მას იცავს ოთხი ფიგურა – მეფე, ლაზიერი, კუ და მხედარი.

სწორედ f7 პაიკზე თავდასხმას ისახავს მიზნად ყველაზე გავრცელებული, პოპულარული და ძველი საჭადრაკო მახე – ე.წ. „საბავშვო შამათი“. იგი დიდი პოპულარობით სარგებლობს დამწყებ მოთამაშეებში და საკმაოდ ხშირად გვხვდება მათ პარტიებში. ამიტომ მისი ცოდნა აუცილებელია, რომ არ მიიღოთ საბავშვო შამათი და, შესაბამისად, არ წააგოთ პარტია; ან/და თავად ჩასვათ საბავშვო შამათი.



სადემონსტრაციო დაფაზე ქვემოთ მითითებული სვლების შესაბამისად აჩვენეთ **საბავშვო შამათის** ჩასმის თანმიმდევრობა:

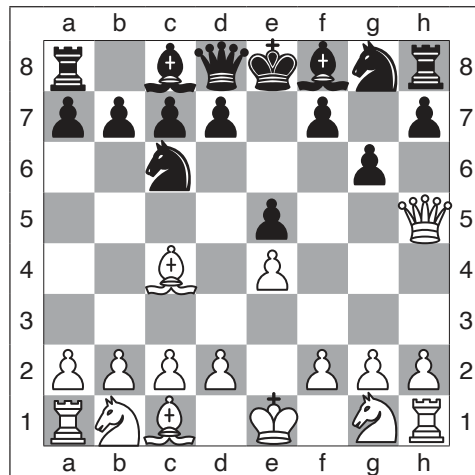
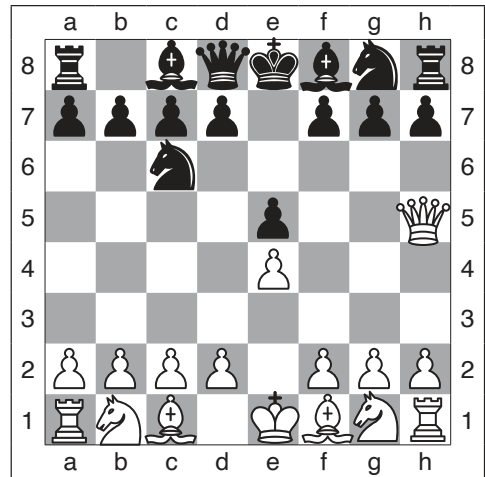
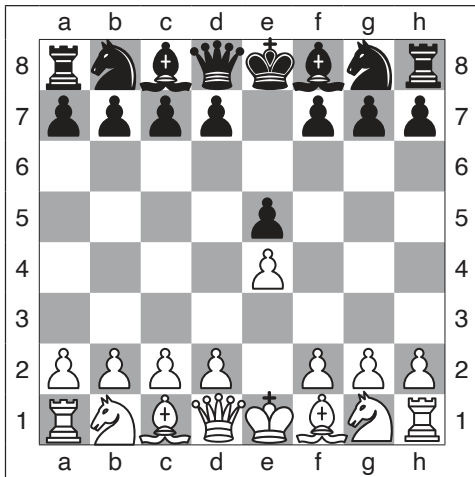
1. e4 e5 2. ლh5 მც6 3. კc4 (ან, პირიქით, ჯერ 2. კc4 და შემდეგ 3. ლh5) მფ6 4. ლf7#



თუმცა, რა თქმა უნდა, არსებობს საბავშვო შამათისგან თავის დაცვის გზები, რაც მოჭადრაკეებისთვის კარგად არის ცნობილი. სწორედ ამიტომ პროფესიულ ჭადრაკში „საბავშვო შამათი“ ნაკლებად გამოიყენება. საქმე ის არის, რომ დაცვის შემდეგ პოზიცია თეთრებისთვის არც ისე მომგებიანი ხდება, თამაში თანაბრდება და თეთრი ფიგურები კარგავენ მათი ფერისთვის დამახასიათებელ მცირე უპირატესობას (ვინაიდან თამაშს იწყებენ თეთრები, ითვლება, რომ მათ ერთი ზედმეტი ტემპი აქვთ, რის გამოც მცირე უპირატესობას ფლობენ).

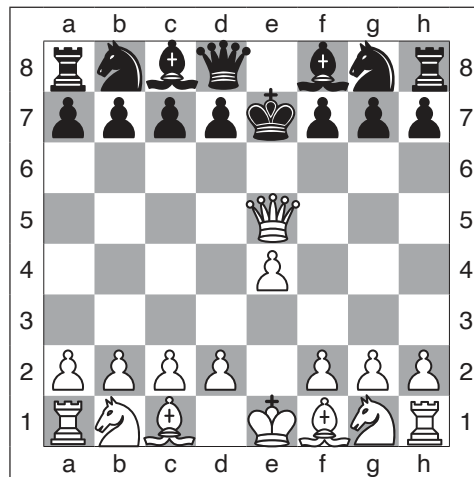
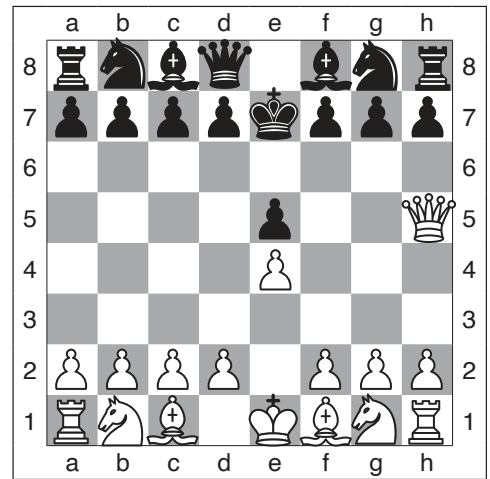
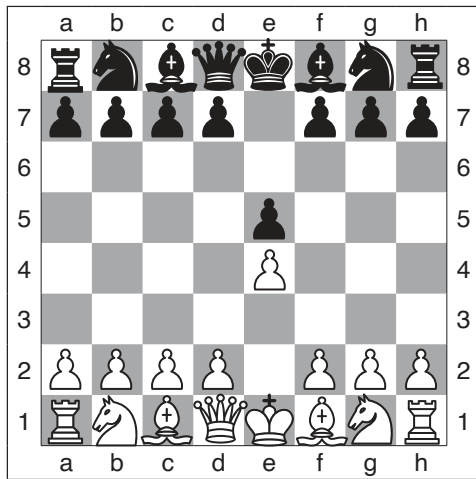
ვნახოთ საბავშვო შამათისგან დაცვის გზები:

1. e4 e5 2. ლh5 მც6 3. კc4 g6



გ6-ის შემდეგ გამოდის, რომ შავებმა კიდევ ერთი სვლა გააკეთეს ფიგურების განვითარებისთვის, მაშინ, როდესაც თეთრებს ლაზიერით უნევთ უკვე მეორე სვლის თამაში.

ჭადრაკის პარტიის ყველაზე სწრაფი დასასრულია შამათი ორ სვლაში, რაც შავების უხემ შეცდომასთან არის დაკავშირებული:

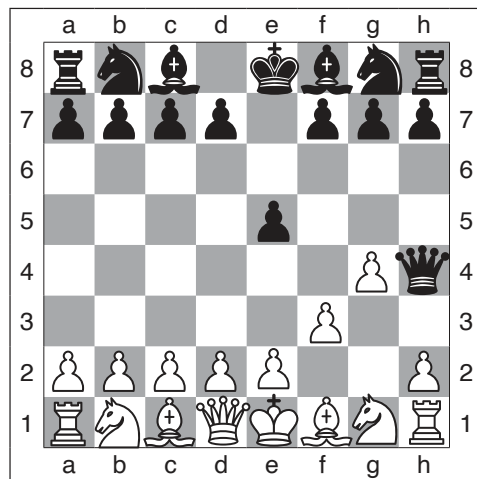
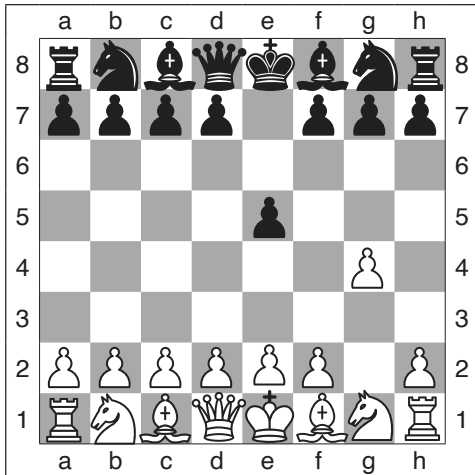


ეს პარტია ნათელი მაგალითია იმისა, რომ თამაშის დასაწყისში მეფით სვლების გაკეთება დაუშვებელია! მეფე მხოლოდ როქის მეშვეობით შეიძლება დავმალთ – მეფის ან/და დედოფლის ფლანგზე.

განვიხილოთ ყველაზე მოკლე საჭადრაკო პარტიის მეორე შემთხვევა: შამათი ჩაისმება ორ სვლაში შავი ლაზიერით, ხოლო სამ სვლაში – თეთრი ლაზიერით (თეთრი ფერებით – h5-e8 დიაგონალზე, ხოლო შავი ფერებით – h4-e1 დიაგონალზე). პარტია შემდეგი სვლების თანმიმდევრობით თამაშდება:

1. g4 e5

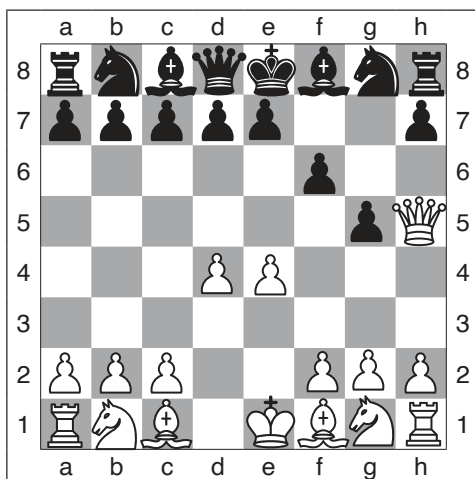
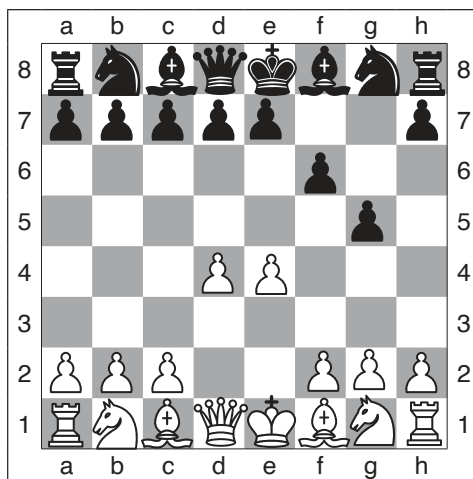
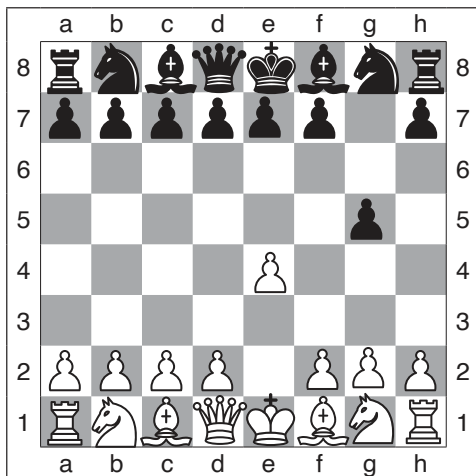
2. f3 (ან 2. f4) ლh4#



განხილული მოკლე პარტიები კიდევ ერთი დამადასტურებელია იმისა, რომ f პაიკი განსაკუთრებულ ყურადღებას ითხოვს და მისი წინ მოძრაობა შეცდომაა, რადგან მეფე გაშიშვლებული რჩება.

იგივე კონსტრუქციის მიხედვით, შესაბამისი სვლების თანმიმდევრობით თეთრი ფერის ფიგურებსაც შეუძლიათ შამათის ჩასმა 3 სვლაში:

1. e4 g5 2. d4 f6 3. ლh5#



დავალება მოსწავლის რეგულიდან: „24. მინიატურული საჭადრაკო პარტიები“.

ჭადრაკის საგანს სასწავლო წლის განმავლობაში ეთმობა 30 საათი, ნიგნში განერილია 24 საკითხი. მასწავლებელს შეუძლია დარჩენილი გაკვეთილები დატვირთოს ჭადრაკის თამაშით მოსწავლეებს შორის და პრაქტიკული სახალისო დავალებებით, რაშიც მას დაეხმარება ნიგნში მოცემული ელექტრონული რესურსები (დამხმარე საჭადრაკო მასალა, გვ. 10).





www.klio.ge

ISBN 978-9941-496-53-0



9 789941 496530

