

ՇԱԽՄԱՏ ԾՐԱԳԻՐ 2 ԴԱՍԱՐԱՆ Խաղեր
Մովսիսյան

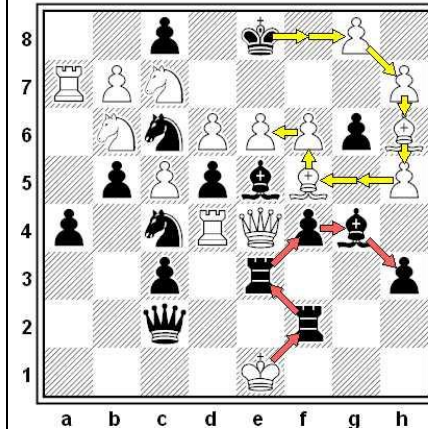
Նաիրա

Դ Ն Ս	Դասի անվանումը	Դասի վերջնարդյունքները Սովորողը պետք է կարողանա...	Առաջարկվող գործունեության ձևեր (գործնական աշխատանքներ, խաղեր)	Հասկացություններ (Կարմիրով նշված են նոր տրվող հասկացությունները)	Գործնական աշխատանքներ խաղերի նկարագիրը
1.	Ծանոթություն և շախմատի հետ	Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: Ցույց տալ և անվանել խաղաքարերը: Ծիշտ տեղադրել խաղադաշտը:	Խաղ <<ճանաչիր խաղաքարերը>>: Աշխատանք գիրք տետրում Դաս 1	շախմատ արքա թագուհի նավակ փիղ ծի զինվոր խաղադաշտ սպիտակ դաշտ սև դաշտ:	Խաղ <<ճանաչիր խաղաքարը>> խմբային աշխատանք, օր. ըստ շարքերի: Յուրաքանչյուր շարքից մեկական մասնակից կանգնու մ է գրառառայի դիմաց: Գրառառային գրված են թիմերի անվանումները, որտեղ ուսուցիչը գրանցում է պոյու ու նքները: Յուրաքանչյուր թիմից մուտենում է մեկական մասնակից իր գրառառայի մուտկանգնած իր թիմի անդամին, ձեռքը մտցնում է խաղաքարերի տարակի մեջ, շոշափում է մեկ խաղաքար, անվանում է պ ն, պ նու հետև վեր է բարձրացնում և ցույց տալ իս բոլորին, ուսուցիչը տալ իս է թիմին մեկ միավոր ճիշտապատասխանի համար: Անանակիցը գրառեցնում է իր սեղը, մուտենում է հաջորդ մասնակիցը:
2.	Արքա	Պատմել արքայի մասին /դերը, արժեքը/ Կատարել քայլ	Խաղ <<Բերքահավաք արքաներով>>:	քայլ հարձակում վերցնել	Խաղ գույգերով: Սպիտակ Աե1, սև Աե8, մյուս բոլոր խաղաքարերը տոպրակից դատարկում ենք խաղադաշտին, 1-ին

արքայով, վերցնել
խաղաքար արքայով

**խաղաքարը ըստ
արժեքի՝ անգին
սեփական
խաղաքար,
հակառակորդի
խաղաքար:**

փուլ՝ կհաղթի նա, ով արագ
կդասավորի հակառակորդի ընկած
խաղաքարերը մոտակա
վանդակներում:



2-րդ փուլ՝ սկսում են սպիտակները,
հաջորդաբար յուրաքանչյուրը
կատարում է մեկ քայլ, հաղթում է նա,
ով առաջինը կվերցնի հակառակորդի
բոլոր խաղաքարերը, կա միայն մեկ
պայման արքաները չեն կարող գտնվել
հարևան դաշտերում՝ ըստ օրենքի:

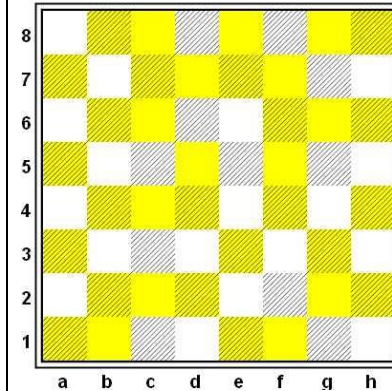
Անվանել
լատիներեն՝ a b c d e f
g h տառերը
**Անվանել և ցույց
տալ** դաշտերը

Խաղ <<Ոսկի
որոնողները>>:

**a b c d e f g h,
դաշտ,
դաշտի անվանում**

Խմբային աշխատանք: Խաղին
մասնակցում են թիմեր դասարանում
առկա շարքերի քանակով: Ուսուցիչը
ցուցադրական խաղադաշտի վրա
նախօրոք, պատահական դաշտերում
դասավորել է սովորողների քանակով
նշիչներ, կամ խաղաքարեր:

3. Խաղադաշտ
Դաշտերի
անվանումներ
ըը



Ասում է, որ դրանք ոսկիներ են, որոնք պետք է գտնել և հանել ընդերքից, որպեսզի հզորանա մեր Հայաստանը: Յուրաքանչյուր թիմից մեկական մասնակից մոտենում է ցուցադրական խաղադաշտին՝ գտնում է “ոսկին” անվանում է տեղը, օր.՝ Թa1, Լc4 և վերցնելով խաղաքարը, կամ կշիչը տանում ու դնում է իր թիմի համար հատկացված տեղում: Խաղի ընթացքում ուսուցիչը պետք է նկատի թիմերի արագ և դանդաղ սովորողներին, անմիջապես կազմի զույգեր, տա այդ զույգին սեղանի խաղադաշտ և հանձնարարի, որ մինչև հաջորդ փորձը, թույլին ուժեղը սովորեցնի դաշտը գտնելը:

Արքա

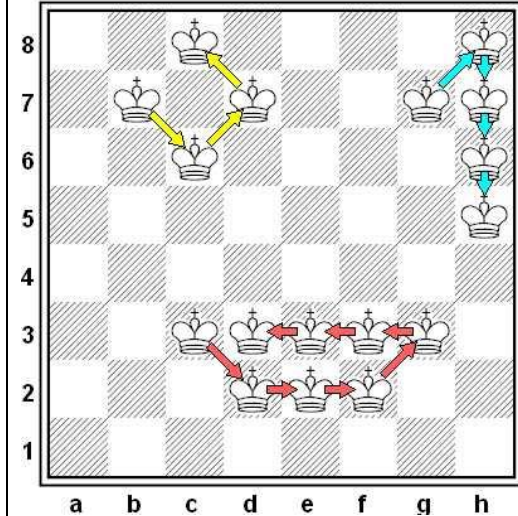
1

Խաղ <<Ստացիր պատկեր արքայի քայլերով>>:

քայլի անվանում

Անհատական-խմբային աշխատանք: Յուրաքանչյուր շարքից մոտենում է մեկական մասնակից: Պետք է կատարել քայլ ստեղծելով պատկերներ: Օրինակ՝

երեխան կատարելով քայլեր արքայով, պարտադիր նշելով արքայի քայլերի դաշտերը, ստեղծում է տարբեր պատկերներ, որ, ` Աc3, Աd2, Աe2, Աf2, Աg3, Աf3, Աe3, Աd3 և **ստացվեց նավ,**



ծաղիկ, մեկ թիվը և այլն:

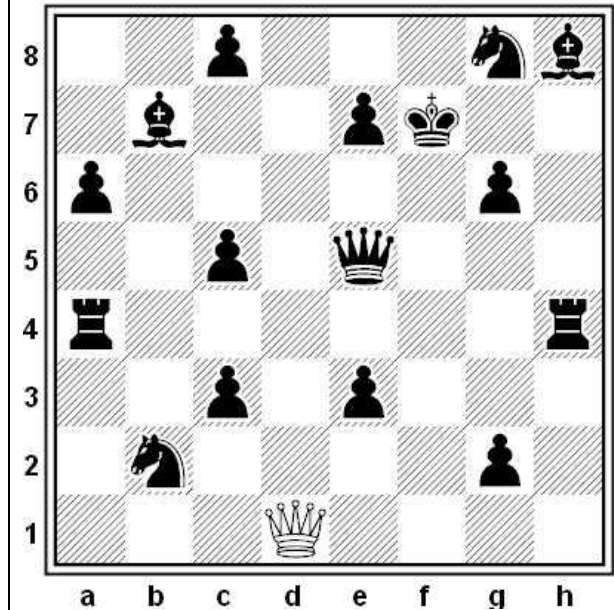
Թագուհի

1

Խաղ<<Բերքահավաք թագուհիով>>:

քայլ, հարձակում, հարված, վերցնել խաղաքարը, **արժեքը 9 զինվոր**

Խաղ թիմերով: Յուզգադրական խաղադաշտին սպիտակ թագուհին դրվում է d1 դաշտում, սև բոլոր խաղաքարերը դրվում են պատահական դաշտերում,



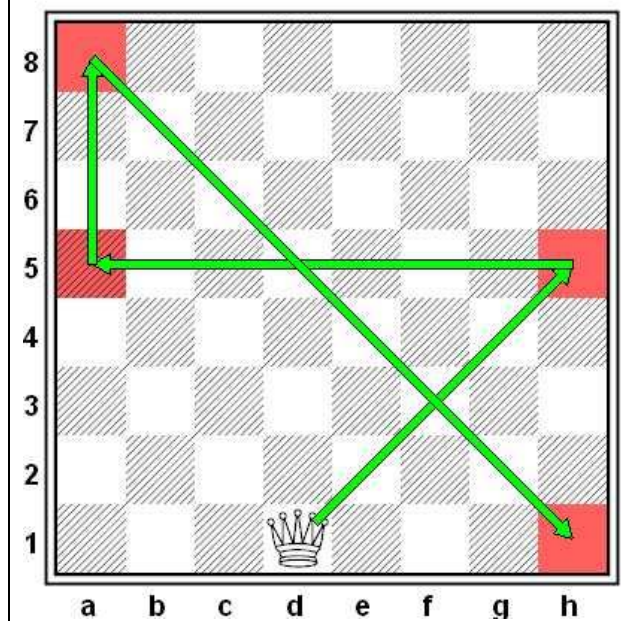
յուրաքանչյուր թիմից մեկ մասնակից մոտենում և կատարում է քայլ՝ վերցնում է խաղաքար, եթե չկա հարված, ապա հարձակվում է խաղաքարի վրա:

Թագուհի

Խաղ <<Յեռատես թագուհին>>:

քայլ, հարձակում, հարված, վերցնել խաղաքարը, **գիծ**

Խաղ ցուցադրական խաղադաշտի վրա, խմբերը ձևավորվում են ըստ շարքերի: Դատարկ ցուցադրական խաղադաշտի վրա դրվում է մեկ թագուհի, յուրաքանչյուր խմբից մեկական աշակերտ մոտենում է ցուցադրական խաղադաշտին և կատարում ամենատեղադրական հնարավոր թագուհու քայլերից մեկը, այնուհետև անվանում թագուհու քայլի գիծը, նշել գծի սկիզբն ու վերջը,



օր.՝ թագուհին d1-ից գնաց h5, կամ թh5-a5 և այլն:

Հորիզոնական	1	Խաղ <<Գտիր խաղաքարը և շուտ գրանցիր, ուշադիր նայիր հորիզոնին>>:	Հորիզոն, հորիզոնական	Դերային խաղ. Աֆրիկայում են ֆոտոռսորդները, հետևում են ուշադիր հորիզոնին, ուսուցիչը տեղադրում է փղեր և ձիեր տարբեր հորիզոնականներում, հաղթում է այն ֆոտոռսորդը, ով ճիշտ և արագ կգրանցի և կանվանի կենդանիների տեղերը, օր.՝ Փa6, Ձb6, Ձc6, Փd6, Փe6, Ձf6, Փg6, Ձh6:	
Ուղղաձիգ	1	Խաղ <<Գրանցիր բազմահարկի բնակարանները>>:	Ուղղաձիգ	Խաղ թիմերով: Մի թիմը ներկայացնում է իր բազմահարկ շենքը, օր.՝ d ուղղաձիգը, մյուս թիմի անդամները, պետք է գրատախտակին արագ	

					գրանցեն բազմահարկի բնակարանները d1,d2,d3,d4,d5,d6,d7,d8, այդ ընթացքում բազմահարկի տերերը պետք է հասցնեն գրել գրատախտակին <<abc efgh ուղղաձիգներ>> արտահայտությունը, պետք է բաց թողնել d-ն, այսպիսով յուրաքանչյուր թիմից խաղին մասնակցում են 8 մասնակից: Հաղթում է արագ և ճշգրիտ ավարտող թիմը:
Շախ	1	Խաղ <<Շախ թագուհով փախչող արքային>>:	քայլ, հարձակում, շախ, փախչել, պաշտպանվել	Խաղ թիմերով՝ ցուցադրական խաղատախտակին Սպ.Թd1,ՍևԱե8, 1-ական միավոր են ստանում այն թիմերը, որոնց մասնակիցները ճշգրիտ շախ են հայտարարում, և նաև փախչում շախից, պարտվում է թագուհին կորցնող խաղացողը, կամ արքային շախի տակ թողնողը:	
Նավակ	1	Խաղ <<Բերքահավաք նավակներով>>:	քայլ, հարված, վերցնել խաղաքարը, գիծ, առժե 5 գինվոր	Խաղ զույգերով:Սպ.Նա1, սև Նհ8 խաղաքարերը տուպրակից դատարկում ենք խաղադաշտին, 1-ին փուլ՝ կհաղթի նա, ով արագ կդասավորի հակառակորդի ընկած խաղաքարերը մոտակա դաշտերում: 2-րդ փուլ՝ սկսում են սպիտակները, յուրաքանչյուրը կատարում է մեկ քայլ, հաղթում է նա, ով առաջինը կվերցնի հակառակորդի բոլոր խաղաքարերը, կա միայն մեկ պայման, եթե կողմերից մեկը վերցնի բերք հավաքող նավակը սեփական նավակով, խաղը անմիջապես կավարտվի հաղթանակով:	

	Նավակ	1	Խաղ <<Փակվիր շախից նավակով >>:	քայլ, գիծ, պաշտպանվել, փակվել	Խաղ զույգերով: Սպ.Աa1, Նh2 սևեր Թd8 քայլը սևերինն է, հաշվում ենք սևերի շախերն ու սպիտակների նավակով փակվելու քայլերի քանակը (արքայի փախուստին միավոր չի տրվում), հաղթում է նա , ով առաջինը կհասնի 5- ի:
	Շախ	1	Խաղ <<Շախ նավակով, բայց զգուշացիր թագուհուց>>:	հսկել,պաշտպանվ ած վանդակ, անպաշտպան վանդակ, վերցնել շախ տվող խաղաքարը	Խաղ զույգերով, կամ թիմով: Սպ.Աe1,Թd7,ՍևերՆa8,Նh8, սկսում են սևերը, մեկական միավոր են ստանում և շախ տալու և ճիշտ փախչելու համար, կհաղթեն սևերը եթե 5 անընդմեջ շախ կտան, կամ սպիտակները, եթե սևերի շախերը վերջանան: Մեկ պայման` սպիտակները կարող են և արքայով և թագուհով վերցնել շախ տվող խաղաքարերը:
	Մատ	1	Վարժությունների լուծում` մատ 1 քայլից թագուհով:	մատ , քայլ, հսկել,պաշտպանված վանդակ, պաշտպանված խաղաքար, անպաշտպան խաղաքար, անպաշտպան վանդակ	
	Մատ	1	Վարժությունների լուծում` մատ 1 քայլից նավակով:	մատ, քայլ, հսկել,պաշտպանված վանդակ, պաշտպանված խաղաքար,	

				անպաշտպան խաղաքար, անպաշտպան վանդակ	
Մատ մեկ քայլից	1	Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից:	Մրցույթ	Խնդիրները լինեն 3 խաղաքարով: Արքաներ, Թ կամ Ն:	
Փիղ	1	Խաղ <<Բերքահավաք փղերով>>:	Թեք գիծ- անկյունագիծ, արժե 3 զինվոր	Խաղ զույգերով:Սպ.Փc1,Փf1 սևեր Փc8, Փf8 խաղաքարերը տոպրակից դատարկում ենք խաղադաշտին, 1-ին փուլ՝ կհաղթի Նա, ով արագ կդասավորի հակառակորդի ընկած խաղաքարերը մոտակա վանդակներում: 2-րդ փուլ՝ սկսում են սպիտակները, յուրաքանչյուրը կատարում է մեկ քայլ, հաղթում է Նա, ով առաջինը կվերցնի հակառակորդի բոլոր խաղաքարերը, կա միայն մեկ պայման, եթե կողմերից մեկը վերցնի բերք հավաքող փիղը սեփական փղով, խաղը անմիջապես կավարտվի հաղթանակով:	
Փիղ	1	Խաղ <<Փղերի պայքար>>:	պայքար, անկյունագծեր	Խաղ թիմերով: Ցուցադրական խաղատախտակին Սպ.Փc1, Փf1, սևեր Փc8,Փf8, սկսում են սպիտակները, հաջորդաբար քայլ են կատարում փղերով, հաղթում է Նա, ով վերցնում է հակառակորդի փիղը, կամ խաղը կավարտվի ոչ-ոքի, եթե ոչ մի թիմից, ոչ ոք չսխալվի, քայլ պետք է կատարեն	

					թիմի բոլոր անդամները և խաղը ավարտվում է:
Մատային դիրքերի ստեղծում	1	Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարերով (արքա, թագուհի, արքա):	դիրք, ստեղծել Ջամագործակցություն (խաղաքարերն օգնում են իրար)		Ճատ կարևոր է, որ յուրաքանչյուր երեխա ստեղծագործի իր խաղատախտակի վրա, ուսուցիչը պետք է շրջի և ուղղորդի սովորողներին, առաջին դասը այս թեմայով շատ կարևոր է, պետք է չառաջանա բարդույթ սովորողների մոտ այս աշխատանքը կատարելիս, պետք է զարկ տալ սովորողի երևակայությանը:
Անկյունագիծ	1	Խաղ <<Անվանիր դաշտերը և գտիր գիծը>>:	Անկյունագիծ		Թիմային խաղ: Մի թիմը ներկայացնում է մյուսին վանդակները, օր.՝ a6, b7, c8: Մյուս թիմը կվաստակի միավոր, եթե տա գծի ճիշտ անվանում, և շարի գինվորներ տվյալ դաշտերում:
Մատ մեկ քայլից	1	Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից:	Մրցույթ		Խնդիրները լինեն 3 խաղաքարով: Արքաներ, Թ, Ն կամ 2 փիղ:
Մատային դիրքերի ստեղծում	1	Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարերով (արքա, նավակ, արքա):	Ջամագործակցություն և (խաղաքարերն օգնում են իրար)		
Չինվոր	1	Խաղ <<Չինվորներ 4-ը 4-ի դեմ>>:	Սկզբնական դասավորություն		Խաղ զույգերով:Սպ.a2, c2, e2, g2, սևեր b7,d7, f7, h7: Քայլը սպիտակներինն է,

					հաղթում է նա ում մոտ ավելի շատ զինվորներ են մտում, եթե քանակը հավասար է, հաղթում է նա, ով կատարում է վերջին քայլը:
Չինվոր	1	Խաղ <<Չինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ փոխարկումով>>:	Փոխարկում		Խաղ զույգերով, կամ թիմով: Երկու կողմի զինվորները դասավորված են սկզբնական դիրքով՝ 8-ը 8-ի դեմ: Խաղը սկսում են սպիտակները, հաղթում է նա, ով առաջինն է փոխարկում զիվորը թագուհու, կամ այլ խաղաքարի, եթե փոխարկում չի լինում հաղթում է նա, ով կատարում է վերջին քայլը:
Մատային դիրքերի ստեղծում	1	Մատային դիրքերի ստեղծում (արքաներ, փղեր, զինվորներ):	Համագործակցություն և (խաղաքարերն օգնում են իրար)		
Ձի	1	Խաղ <<Քայլ ձիով>>:	Ձի, արժե 3 զինվոր		Խաղ թիմերով: Յուրաքանչյուր խաղադաշտին դրված են հետևյալ խաղաքարերը՝ սպ. Ձա1, սևեր Ձա8 : Անհրաժեշտ է, որ սպիտակների ձին հասնի հ8 դաշտ, իսկ սևերինը՝ հ1 : Յուրաքանչյուր թիմից հաջորդաբար մտնենում է մեկական մասնակից և մեկ քայլ անում ձիով՝ անհրաժեշտ է պարտադիր նշել դաշտի անունը նոր տեղաշարժել խաղաքարը: Հաղթում է այն թիմը ում ձին առաջինը կհասնի նպատակին:
Ձի	1	Խաղ			Խաղ զույգերով: Սպ.Ձա1, սև Ձհ8

			<<Բերքահավաք ձիերով>>:		խաղաքարերը տոպրակից դատարկում ենք խաղադաշտին, 1-ին փուլ՝ կհաղթի նա, ով արագ կդասավորի հակառակորդի ընկած խաղաքարերը մոտակա վանդակներում: 2-րդ փուլ՝ սկսում են սպիտակները, յուրաքանչյուրը կատարում է մեկ քայլ, հաղթում է նա, ով առաջինը կվերցնի հակառակորդի բոլոր խաղաքարերը, կա միայն մեկ պայման, եթե կողմերից մեկը վերցնի բերք հավաքող ձին սեփական բերքահավաք ձիով, խաղը անմիջապես կավարտվի հաղթանակով:
Ձի	1	Խաղ <<Թռչող ձիեր>>:	Ցանկ	Ուսուցիչը ամեն թիմի համար շարում է արգելքներով դիրքեր, օր.՝ սև զինվորներ c3,d3,f4,g4,e6,e7,c6,c7 դաշտերում, առաջին թիմը ստանում է Ձի a1 դաշտում, մյուս թիմերին՝ ձիեր այլ դաշտերում, տրվում է ժամանակ բոլորին, հաղթում է այն թիմը, որը կգտնի և կգրանցի ձիու ճիշտ ցատկեր արգելքների վրայով՝ օր. Ձc2-Ձd4-Ձf3-Ձg5-Ձf7-Ձd6-Ձb7:	
Մատ մեկ քայլից	1	Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից:			
Մատային դիրքերի ստեղծում	1	Մատային դիրքերի ստեղծում (արքաներ, ձիեր, զինվորներ, այլ			

	<p>խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը</p>	<p>1</p>	<p>խաղաքարեր ըստ ցանկության):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Բանաստեղծությունների ստեղծում տվյալ թեմայով: • Խաղ <<Որ խաղաքարն է բացակա>>: 	<p>Դասավորություն</p>	<ul style="list-style-type: none"> • «խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը» ուսուցանելիս կարելի է ասել մի ուրախ բանաստեղծություն և ընթացքում շարել խաղաքարերը. Օրինակ` *** <p>Նավակներն անկյուններում, Պաշտպանում են ձիերին, Իսկ փղերին լուրջ կանգնած, Հսկում են արքան ու թագուհին, Թագուհին իր գույնն է սիրում, Թե սպիտակ է թագուհին , Պիտի կանգնի սպիտակ դաշտում, Սակայն եթե սևուկ է նա, Անշուշտ սևն է դաշտը նրա, Իսկ գինվորներն ուղիղ շարքով, Պաշտպանում են զորքը ամբողջ, Ահա այսպես դասավորվում Ու պայքարն է սկսվում մտքի, Հաղթիր եթե ուշադիր ես, Համբերատար և քաջարի: ***</p> <p>Խաղ զույգերով <<Որ խաղաքարն է բացակա>>: 1-ին փուլ, սկզբում զույգերը մրցում են , թե ով ավելի արագ կշարի խաղաքարերը</p>
--	---	----------	---	------------------------------	---

					սկզբնական դիրքով: 2-րդ փուլ այնուհետև նրանցից մեկը փակում է աչքերը, և մյուսը պահում է որևէ խաղաքար, պետք է գուշակել թե դա որ խաղաքարն է:
խաղաքարերի մոտավոր արժեքները	1	<ul style="list-style-type: none"> • Խաղ <<Թվաբանության շախմատային խաղաքարերով>>: • Խնդիրների լուծում, երբ գինվորը թանկ է թագուհուց: 			Թիմերը տալիս են իրար տարբեր առաջադրանքներ, օր.՝ Ձի+Փիղ-Նավակ=, ֆիկսվում է ժամանակ, հաղթում է ճիշտ և արագ պատասխանող թիմը:
Սկզբնախաղի սկզբունքները	1	Թիմային գործնական խաղի կազմակերպում և խաղի զուգահեռ մեկնաբանում ուսուցչի կողմից:	Սկզբունք Չարգացում Կենտրոն Փոխատեղում	Մեկնաբանվող խաղերը նպատակահարմար է կազմակերպել ցուցադրական խաղատախտակին, թիմերով: Թիմերը խաղում են՝ հիմնվելով սկզբնախաղի հիմնական սկզբունքների վրա: Յուրաքանչյուր թիմից մոտենում է ըստ հաջորդականության մեկական մասնակից: ճիշտ և բավարարար քայլի համար տրվում է մեկ միավոր, սկզբնախաղի սկզբունքներից դուրս կամ կոպիտ վրիպման դեպքում հանվում է մեկ միավոր: Միսալ արված քայլը ետ է դրվում, ուսուցիչը	

					բացատրում է թե ինչու է այդ քայլը սխալ, մասնակիցը նստում է և քայլը ավարտելու համար մոտենում է այդ թիմի մյուս մասնակիցը: Հաղթում է այն թիմը, որը սկզբնախաղը ավարտելուց հետո ունենում է ամենաշատ միավորները:
Փոխատեղման կանոնները	1	Խաղ <<Առաջարկիր փոխատեղում>>:	Երկար, կարճ, արհեստական փոխատեղում, փոխատեղման օրենքներ	Մի թիմը շարունակում է դիրք, և առաջարկում փոխատեղում անել մյուս թիմին տվյալ դիրքում, միավոր է ստանում այն թիմը, որը ցույց կտա ճիշտ փոխատեղումը, կամ կբացատրի, թե ինչու չկա փոխատեղում տվյալ դիրքում:	
Փոխատեղման կանոնները	1	Վիկտորինա <<Փոխատեղման կանոնները>> թեմայով:		Դերային խաղ, սովորողները հանդես են գալիս, որպես փորձագետներ և տալիս են հետաքրքիր հարցեր փոխատեղման կանոնների շրջանակում:	
Սկզբնախաղի սկզբունքները	1	Թիմային գործնական խաղ՝ պահպանելով սկզբնախաղի սկզբունքները:		Թիմային խաղ: Սովորողներին բաժանել երկու թիմի: Առաջադրել խաղալ՝ հիմնվելով սկզբնախաղի հիմնական սկզբունքներին: Յուրաքանչյուր թիմից մոտենում է ըստ հաջորդականության մեկական մասնակից: Ճիշտ և բավարարար քայլի համար տրվում է մեկ միավոր, սկզբնախաղի սկզբունքներից դուրս կամ կոպիտ վիրաման դեպքում հանվում է մեկ միավոր: Սխալ արված քայլը ետ է դրվում, ուսուցիչը բացատրում է թե ինչու է այդ քայլը սխալ, մասնակիցը նստում է և քայլը ավարտելու համար	

					մոտենում է այդ թիմի մյուս մասնակիցը: Հաղթում է այն թիմը, որը սկզբնախաղը ավարտելուց հետո ունենում է ամենաշատ միավորը:
Սկզբնախաղի սկզբունքները	1	Գործնական խաղ՝ պահպանելով սկզբնախաղի սկզբունքները:			
Սկզբնախաղի սկզբունքները	1	Վիկտորինա և գործնական խաղ՝ պահպանելով սկզբնախաղի սկզբունքները:	Ակտիվ ֆիզուր Գրոհ Գծերի բացում		Ճախմատային գծերը, դրանք խաղաքարերի ճանապարհներն են, բացում ենք, դրանք և այդ ճանապարհներով մեր խաղաքարերը
Չինվոր՝ կողանցիկ հարված	1	Խնդիրների լուծում՝ կողանցիկ հարվածով:			
Մատ մեկ քայլից	1	Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից:			
Միջնախաղի սկզբունքները	1	Թիմային գործնական խաղի կազմակերպում՝ պահպանելով սկզբնախաղի և միջնախաղի սկզբունքները և խաղի զուգահեռ մեկնաբանում			

			ուսուցչի կողմից:		
Միջնախաղի սկզբունքները	1	Գործնական խաղ՝ պահպանելով սկզբնախաղի և միջնախաղի սկզբունքները:			
Մարտավարական հնարք <<Կապ>>	1	<ul style="list-style-type: none"> • Խնդիրների լուծում <<Կապ >> մարտավարական հնարքով: • Խնդիրների լուծման մրցույթ: 	Կապ		
Մարտավարական հնարք <<Կապ>>	1	Խնդիրների ստեղծում <<Կապ>> մարտավարական հնարքով (3 խաղաքարով):			
Միջնախաղի սկզբունքները	1	Գործնական խաղ՝ պահպանելով սկզբնախաղի և միջնախաղի սկզբունքները:			
Մարտավարական հնարք <<Կրկանակ	1	<ul style="list-style-type: none"> • Խնդիրների լուծում << 	Կրկնակի հարված <<պատռաքաղ>>		

	ի հարված, պատառաքաղ>>:		Կրկանակի հարված, պատառաքաղ >> մարտավարական հնարքով: <ul style="list-style-type: none"> • Խնդիրների լուծման մրցույթ: 		
	Մարտավարական հնարք <<Կրկանակի հարված, պատառաքաղ>>:	1	Խնդիրների ստեղծում << Կրկանակի հարված, պատառաքաղ >> մարտավարական հնարքով (առնվազն 3 խաղաքարով):		
	Միջնախաղի սկզբունքները	1	Վիկտորինա և գործնական խաղ՝ պահպանելով սկզբնախաղի և միջնախաղի սկզբունքները:		
	Մատ մեկ քայլից	1	Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից:		

	Վերջնախաղի սկզբունքները	1	<ul style="list-style-type: none"> • Վերջնախաղի խաղարկում(արքաներ, նավակներ, զինվորներ, և արքաներ, փղեր և զինվորներ): 		
	Ոչ-ոքիի տեսակները, պատ	1	<ul style="list-style-type: none"> • Ոչ-ոքի դիրքերի ցուցադրություն, քննարկում: • Խնդիրների լուծում <<Խուսափում պատային դիրքերից>> թեմայով: 		
	Ոչ-ոքիի տեսակները, պատ	1	<ul style="list-style-type: none"> • Պատային դիրքերի ստեղծում: 		
	Մատային դիրքերի ստեղծում	1	Մատային դիրքերի ստեղծում (արքաներ, ձիեր, փղեր):		
	Վերջնախաղի	1	<ul style="list-style-type: none"> • Վերջնախաղի խաղարկում(ա 		

	սկզբունքներ ը		րքաներ, ձիեր, զինվորներ և արքաներ, թագուհիներ, զինվորներ)		
	Մատ թագուհով և նավակով	1	<ul style="list-style-type: none"> • Թեմատիկ խաղ <<Մատ թագուհով և նավակով>>: 	Թրերով կամ գծային մատ	Թեմատիկ խաղ զույգերով, մի կողմին տրվում է արքա, թագուհի և նավակ, մյուս կողմին՝ արքա: Հաջորդ խաղում մյուս կողմն ունի միայնակ արքա, հակառակորդի խաղը գնահատում է պարտվողը, օրինակ՝ <<կարող էիր հաղթել ավելի կարճ ճանապարհով>> և ցույց է տալիս այդ տարբերակը, կամ <<դու անսխալ հաղթեցիր>>:
	Մատ թագուհով և նավակով	1	<ul style="list-style-type: none"> • Թեմատիկ խաղ <<Մատ թագուհով և նավակով>>: 		
	Մատ երկու նավակով	1	<ul style="list-style-type: none"> • Թեմատիկ խաղ <<Մատ երկու նավակով>>: 		Թեմատիկ խաղ զույգերով, մի կողմին տրվում է արքա և երկու նավակ, մյուս կողմին՝ արքա: Հաջորդ խաղում մյուս կողմն ունի միայնակ արքա, հակառակորդի խաղը գնահատում է պարտվողը, օրինակ՝ <<կարող էիր հաղթել ավելի կարճ ճանապարհով>> և ցույց է տալիս այդ տարբերակը, կամ <<դու անսխալ հաղթեցիր>>:
	Մատ երկու նավակով	1	<ul style="list-style-type: none"> • Թեմատիկ խաղ <<Մատ երկու 		

			նավակով>>:		
Մատ մեկ քայլից	1		Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից:		
Հավերժական շախ	1		<ul style="list-style-type: none"> Խնդիրների լուծում <<Հավերժական շախ>> թեմայով: 		
Հավերժական շախ	1		<ul style="list-style-type: none"> Խնդիրների ստեղծում <<Հավերժական շախ>> թեմայով: 		
Վերջնախաղի սկզբունքները	1		Գործնական խաղ՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:		
Վերջնախաղի սկզբունքները	1		Գործնական խաղ՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:		
Մատ մեկ քայլից	1		Խնդիրների լուծման		

			մրցույթ՝ մատ 1 քայլից:		
	Քայլերի գրանցում	1	Խաղ <<Քայլ արա, գրանցիր այն>>:		Թիմային խաղ: Խաղն անց է կացվում ցուցադրական խաղատախտակի վրա, քայլերը գրանցվում են գրատախտակին:
			69 աշխատանք		