

ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՉԱՐԳԱՑՄԱՆ ԵՎ ՆՈՐԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱԶԳԱՅԻՆ ԿԵՆՏՐՈՆ

ՇԱԽՄԱՏ

2-րդ դասարան






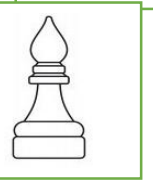






ՆԱԻՐԱ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ

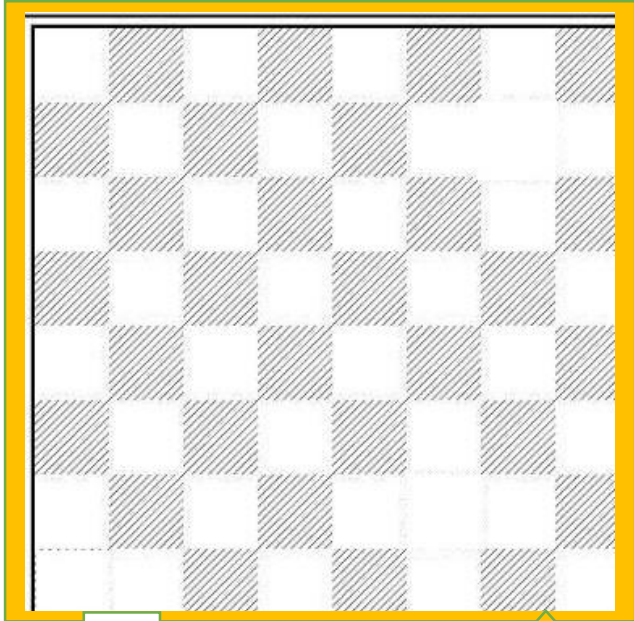
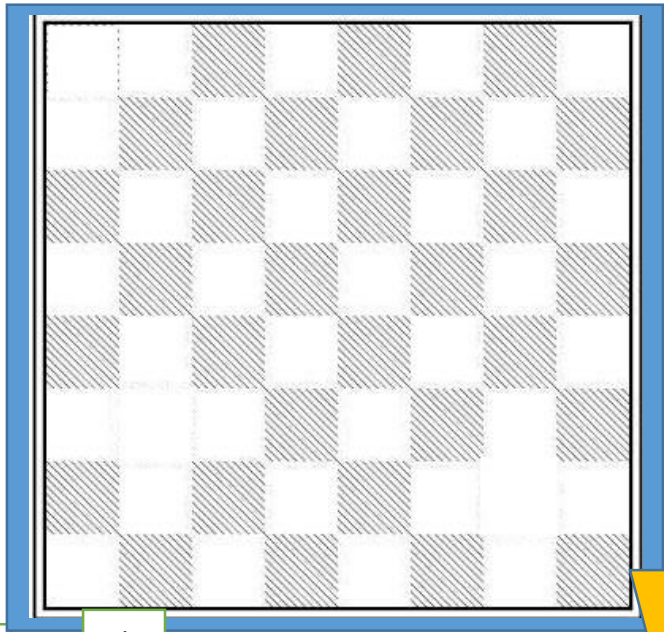
ԵՐԵՎԱՆ 2021թ.

ԾԱՆՈԹՈՒԹՅՈՒՆ ՇԱԽՄԱՏԻ ՅԵՏ

Խաղաքարերի անունները միացրու՛ նկարների հետ:



	Թագուհի	
	Արքա	
	Փիղ	
	Նավակ	
	Չինվոր	
	Ձի	



1. Վերականգնի՛ր 1-ին և 2-րդ խաղադաշտերը:
2. Օղակի մեջ վերցրու այն խաղադաշտի թիվը, որը ճիշտ է տեղադրված:

2

32/32

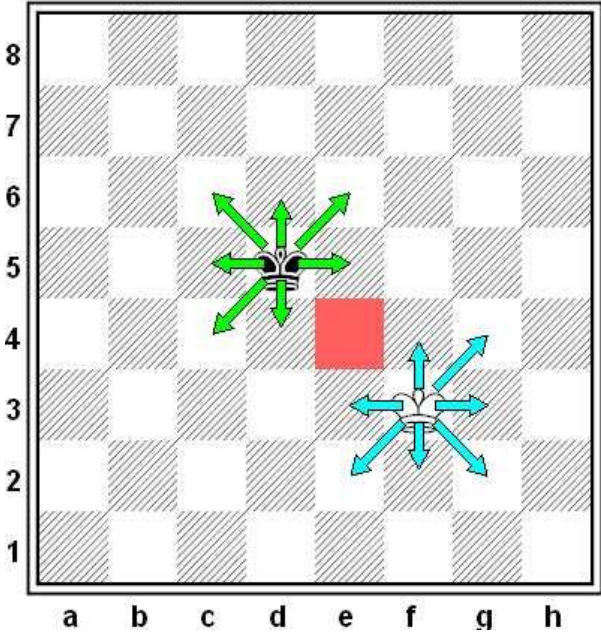
Աստղերի մեջ թվեր, նշաններ տեսնելիս, միշտ մտածիր՝ ինչի մասին են դրանք:

ԱՐՔԱ



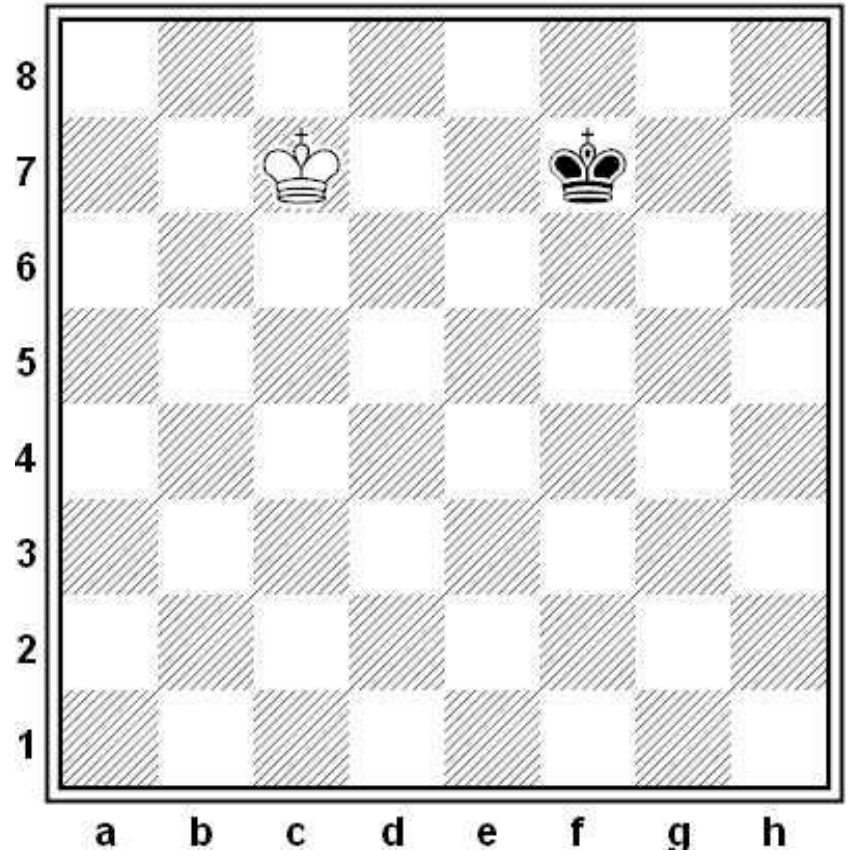
1. Արքան ամենակարևոր խաղաքարն է, այն մինչև խաղի ավարտը մնում է խաղադաշտի վրա:

2. Կողմերն ունեն մեկական արքա:



1. Արքան կարող է քայլ կատարել իր շուրջը՝ մեկ դաշտ:

2. Խաղաքարի մեկ դաշտից մյուս դաշտը շարժվելը կոչվում է քայլ:



1. Նկարի՝ ը եռանկյուններ այն դաշտերում, որտեղ կարող է քայլ կատարել սպիտակ արքան:

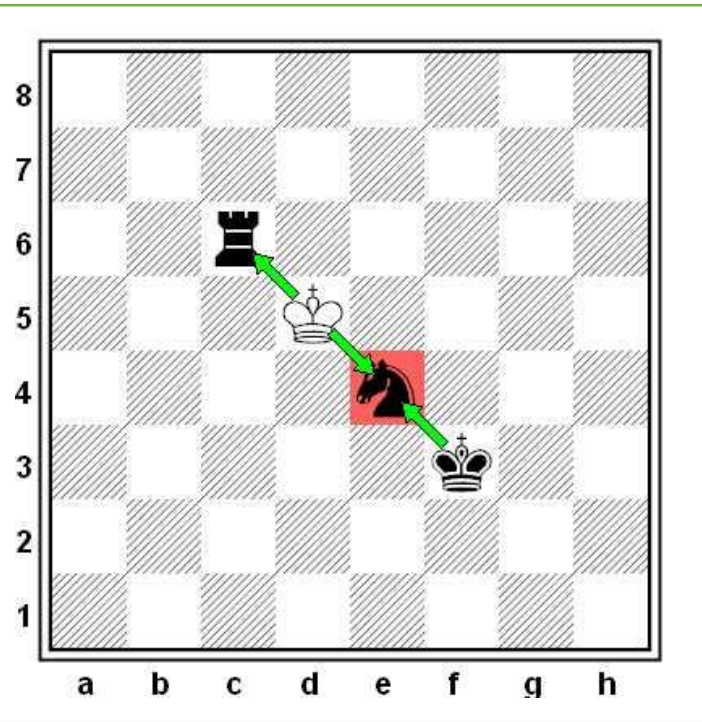
2. Նկարի՝ ը շրջաններ այն դաշտերում, որտեղ կարող է քայլ կատարել սև արքան:

Ա



Խաղ
«Բերքահավաք արքաներով»

ԱՐՔԱ շարունակություն



- 1.Սպիտակ արքան կարող է վերցնել նավակը: Նավակը հանում ենք խաղադաշտից և տեղը դնում սպիտակ արքան:
- 2.Սպիտակ արքան չի կարող վերցնել ձին, քանի որ սև և սպիտակ արքաների միջև միշտ պետք է մնա մեկ դաշտ:
- 3.Սև արքան պաշտպանել է իր ձին, նա հսկում է այն դաշտը, որտեղ կանգնած է ձին:

Հիշի՛ր

Երբեք չես կարող վերցնել սեփական խաղաքարը:

Շախմատում մրցակցի խաղաքարը վերցնելը պարտադիր չէ:

?

1.Ո՞ր խաղաքարն է մինչև խաղի վերջ մնում խաղադաշտում: 2.Ո՞ր խաղաքարն է ամենակարևորը, ինչու՞ :

Խաղ «Զգուշավոր արքաներ»

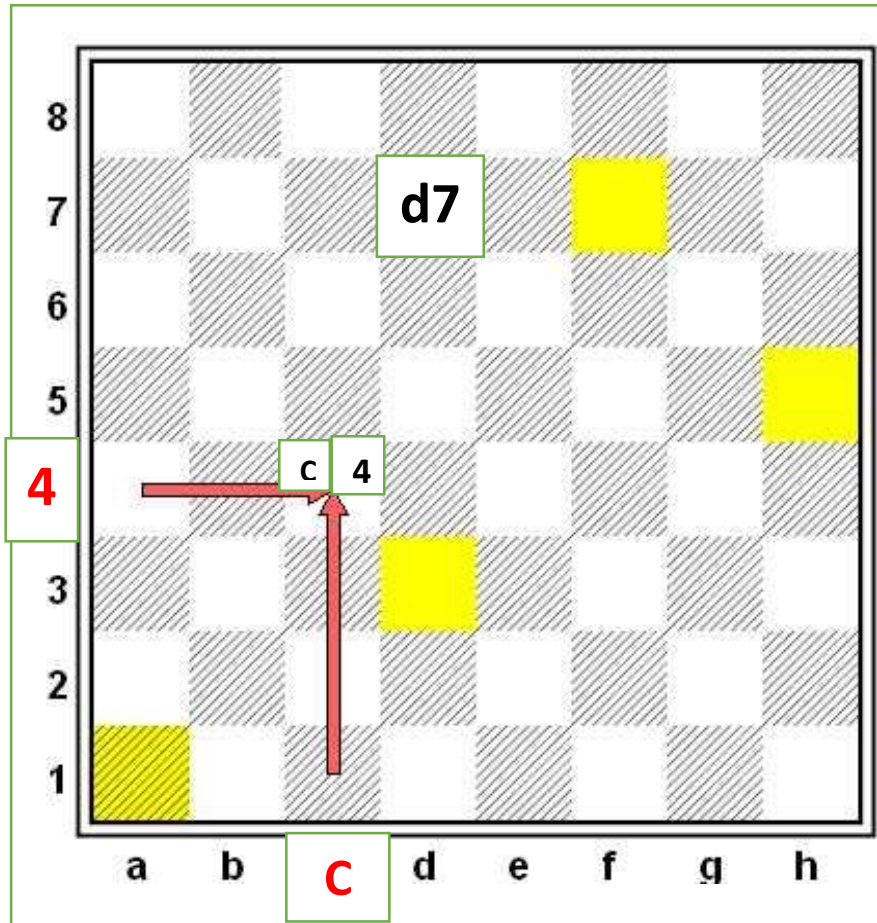
ԴԱՇՏԵՐ

Լատինական փոքրատառերով նշում ենք դաշտերը, փորձիր գրել 2 օրինակ:

Խաղաքարերի անվանումները գրելիս նշում ենք միայն առաջին մեծատառը, գրի՛ր այունակում:

a			ա
b			բէ
c			ցէ
d			դէ
e			է
f			էֆ
g			ժէ
h			հաշ

	արքա	Ա	
	թագուհի	Թ	
	նավակ	Ն	
	փիղ	Փ	
	ձի	Ձ	
	զինվոր	-	



Խաղադաշտի դեղին դաշտերի վրա նշիր անվանումները, ինչպես նշված են c4-ը և d7-ը:

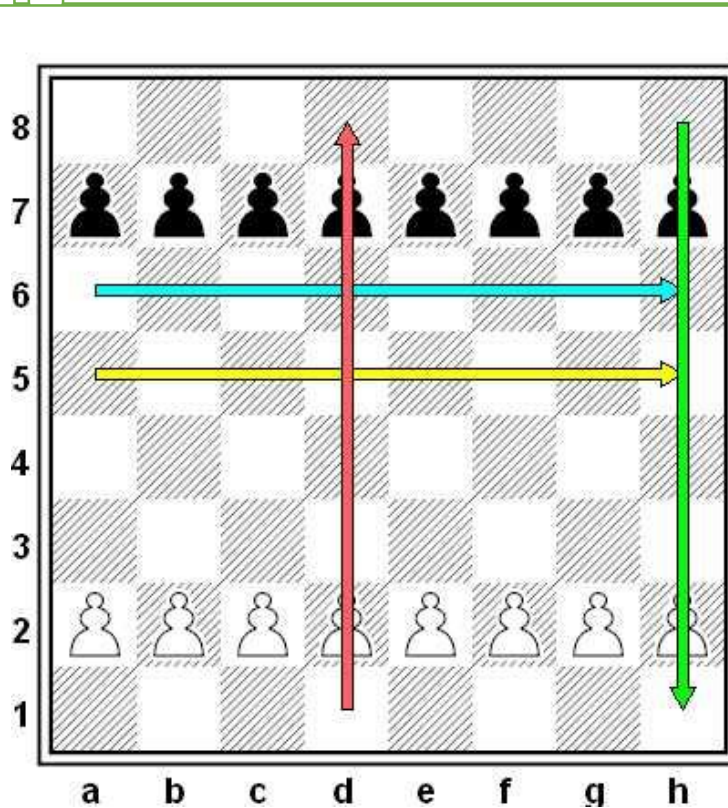
ՀՈՐԻՉՈՆԱԿԱՆ ԵՎ ՈՒՂՂԱԶԻԳ ԳԾԵՐ



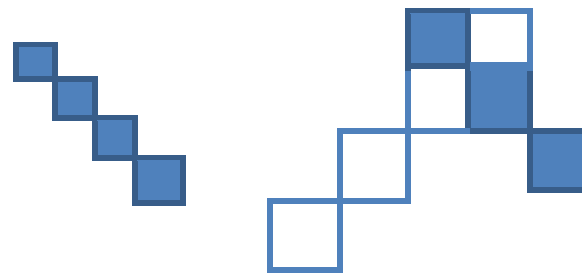
ՈՒՂՂԱԶԻԳ

Իրար վրա դասավորված դաշտերի այս սյուղնը կոչվում է ՈՒՂՂԱԶԻԳ: Ուղղաձիգները նշում ենք տառերով, օրինակ՝
 a ուղղաձիգ,
 b ուղղաձիգ,
 c ուղղաձիգ
 և այլն:

Տողի վրա՝ իրար կողքի դասավորված դաշտերի շարքը կոչվում է **ՀՈՐԻՉՈՆԱԿԱՆ**: Հորիզոնականները նշում ենք թվերով, օրինակ՝ 1-ին, 2-րդ, 3-րդ, 4-րդ, 5-րդ, 6-րդ, 7-րդ և 8-րդ:

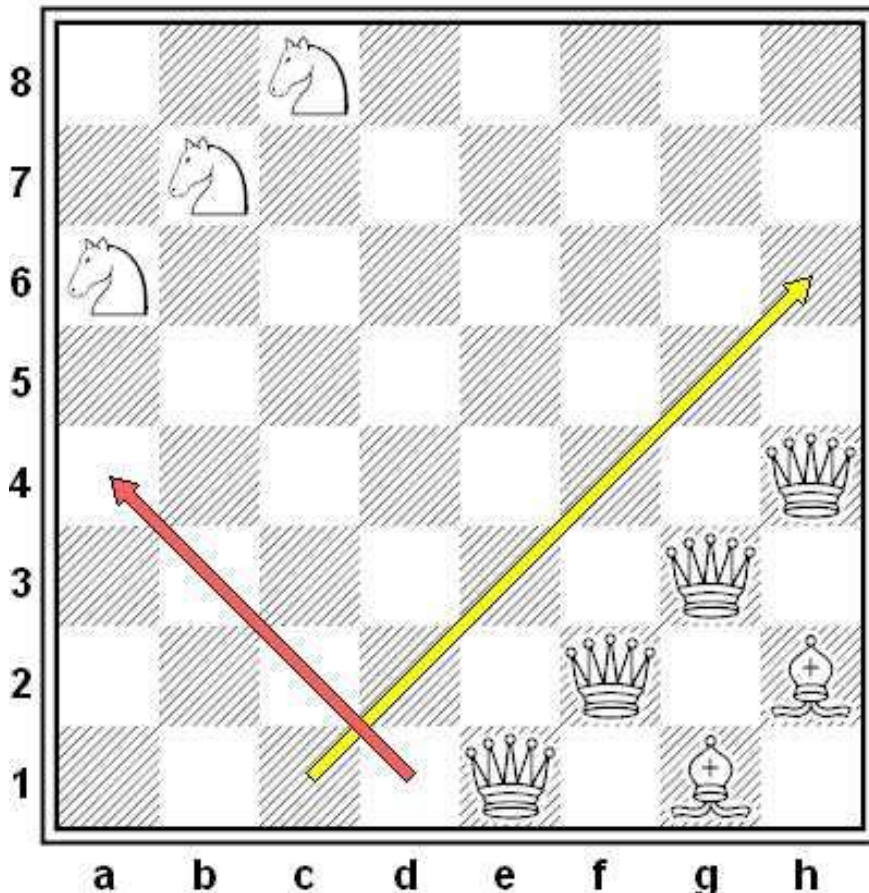


Ուշադիր կարդա՛ և որոշիր՝ ճի՞շտ է, թե՞ սխալ է	Ճիշտ է	Սխալ է
Սպիտակ զինվորները դասավորված են 2-րդ հորիզոնականում:		
Սև զինվորներնեը շարված են 6-րդ հորիզոնականում:		
Կանաչ սլաքը ձգվում է g ուղղաձիգով:		
Կարմիր սլաքը ձգվում է d ուղղաձիգով:		
Դեղին սլաքը ձգվում է 5-րդ հորիզոնականով:		
Կապույտ սլաքը ձգվում է 6-րդ հորիզոնականով:		



ԱՆԿՅՈՒՆԱԳԾԵՐ

Նույն գույնի դաշտերի շարանը, որոնք իրար են միացած անկյուններով կոչվում են անկյունագծեր: Տես տրամագրի սլաքով նշված անկյունագծերը:

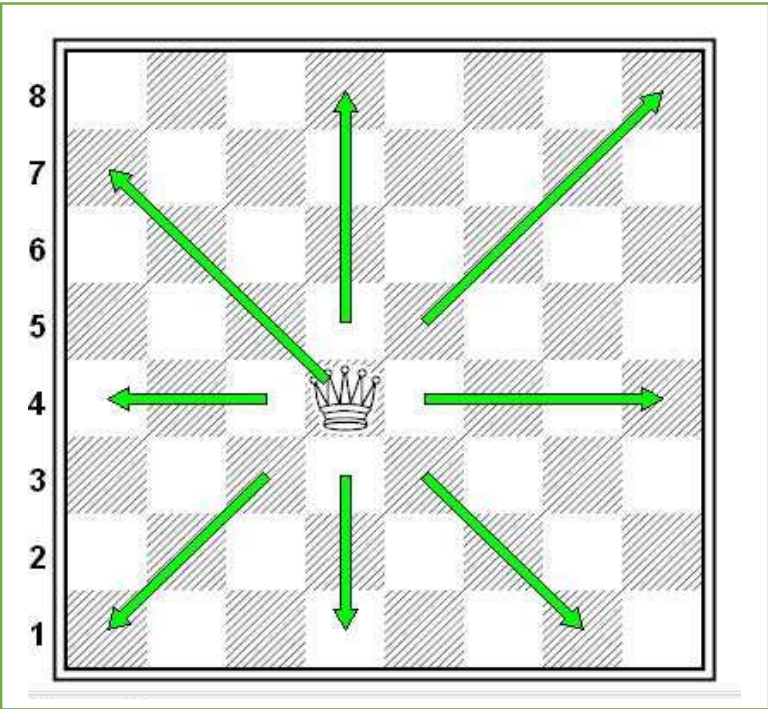


1. Ներկիր կարմիր այն անկյունագիծը, որի վրա փղեր են:
2. Ներկիր կապույտ այն անկյունագիծը, որի վրա թագուհիներ են:
3. Ներկիր դեղին a6-c8 անկյունագիծը:
4. Ներկիր a7-b8 անկյունագիծը:
5. Ներկիր ամենամեծ սպիտակ անկյունագիծը:
6. Գրիր ամենամեծ սև անկյունագծի դաշտերը, օրինակ՝ a1, b2, _____, _____, _____, _____, _____:

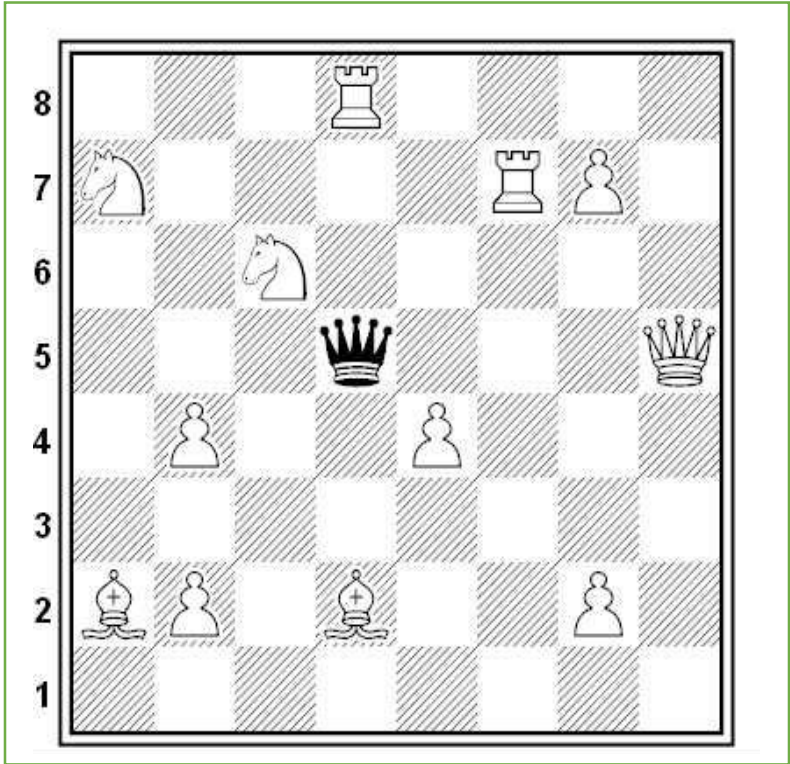
ԹԱԳՈՒՅԻ



Ողջուն՛ն, ես թագուհին եմ՝ ամենագեղեցի՛կ,
ամենախմաստուն՛ն, ամենաուժե՛ղ խաղաքարը:
Քայլում եմ և՛ հորիզոնականներով, և՛ ուղղաձիգներով, և՛
անկյունագծերով: Կարող եմ կատարել քայլ և՛ մեկ դաշտ,
և գնալ մինչև խաղադաշտի եզրը:

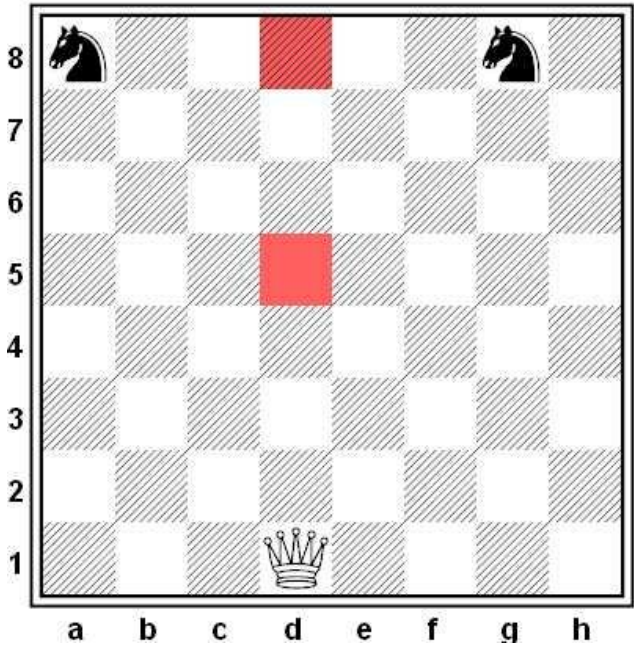


**Ներկիր այն
խաղաքարերը,
որոնց կարող է
վերցնել սև
թագուհին:**

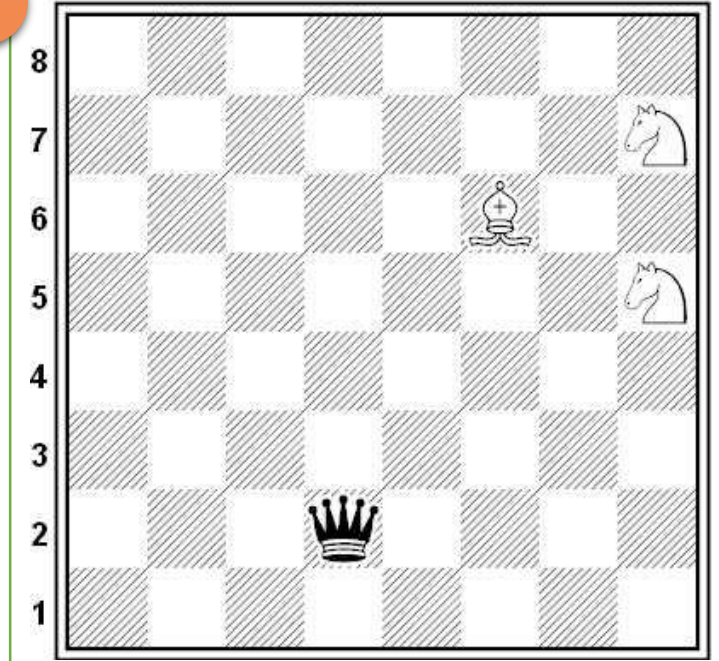


ԹԱԳՈՒՀԻ

շարունակություն



Միաժամանակյա
հարձակումը
կոչվում է
«կրկնակի
հարված»:



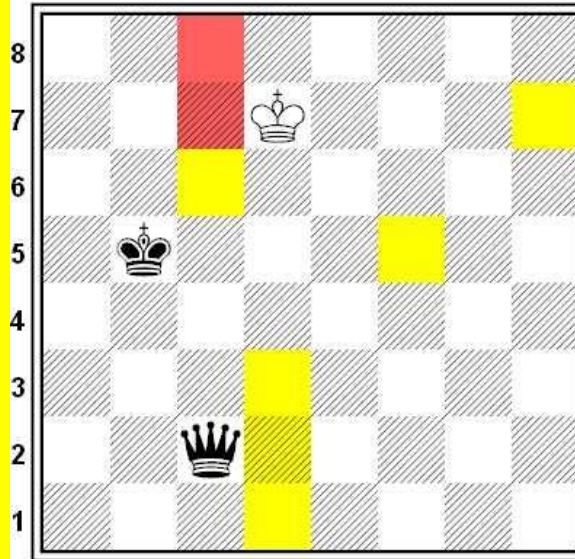
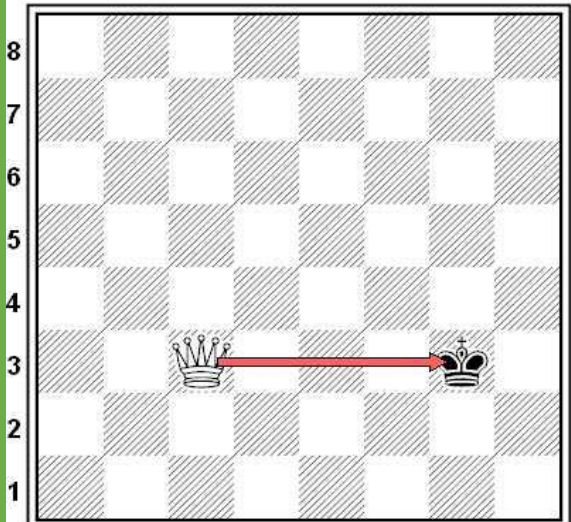
Թագուհին d1-ից կարող է քայլ կատարել d5, կամ d8 և հարձակվել միաժամանակ, միանգամից երկու ձիերի վրա:

Ներկիր այն դաշտը, որի վրա քայլ կատարելով սև թագուհին միաժամանակ կհարձակվի բոլոր սպիտակ խաղաքարերի վրա:

ՇԱԽ

Հարձակումը արքայի վրա կոչվում է **շախ**:

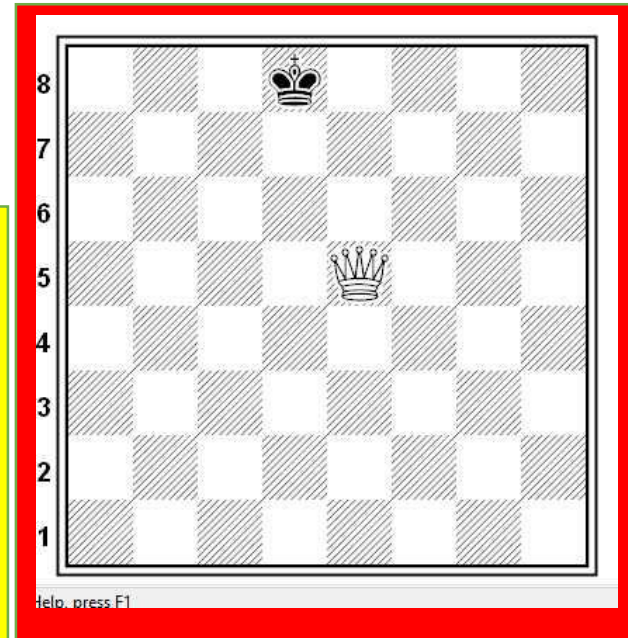
Տրամագրում թագուհին հարձակվել է արքայի վրա՝ **շախ է տվել**:



help. press F1

Սև թագուհին կանգնելով դեղին գույնով նշված դաշտերից մեկում կարող է **շախ** տալ արքային:

Մտածիր, ինչ կլինի, եթե թագուհին **շախ** տա կարմիր դաշտերից:



help. press F1

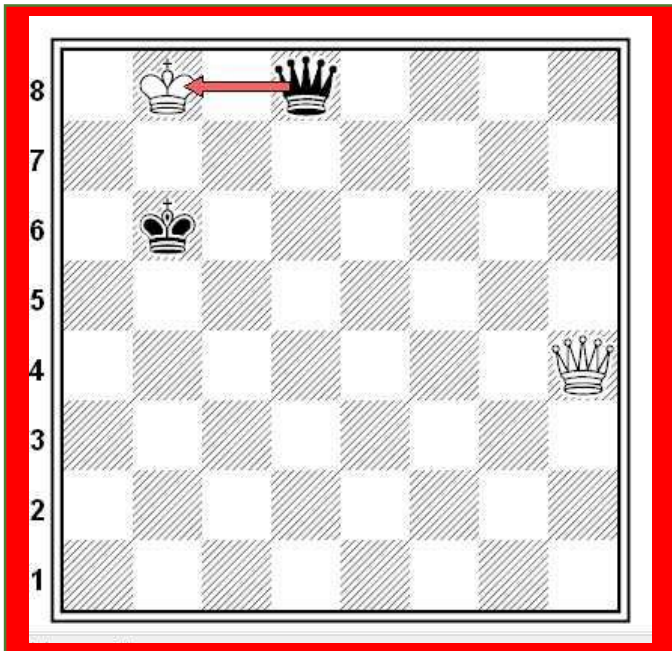
Նշիր դեղինով այն բոլոր դաշտերը, որտեղից կարող ես **շախ** տալ արքային: Զգույշ եղիր, որ հանկարծ արքան չվերցնի խաղաքարդ:

Հուշում՝ կա 8 լավ **շախ**:

ՇԱԽ. ՊԱՇՏՊԱԼՎՈՒՄ ԵՆՔ ՇԱԽԻՑ

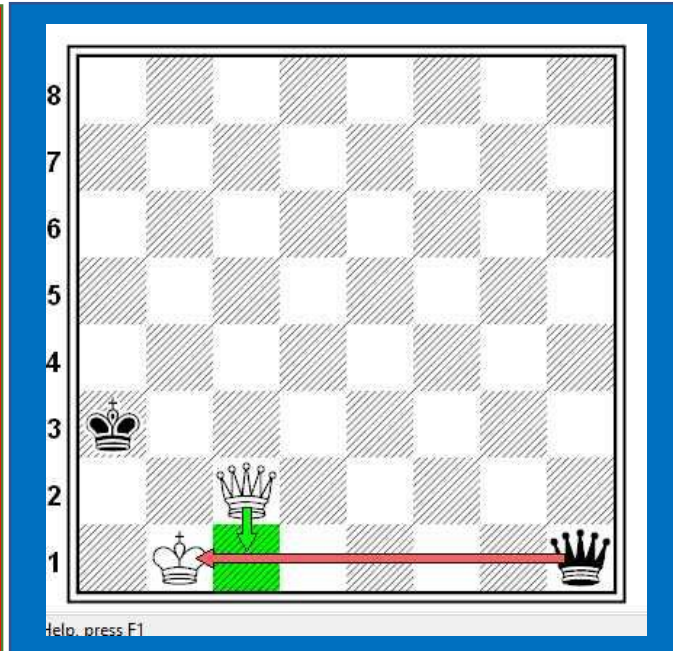
Վերցնել շախ տվող

խաղաքարը

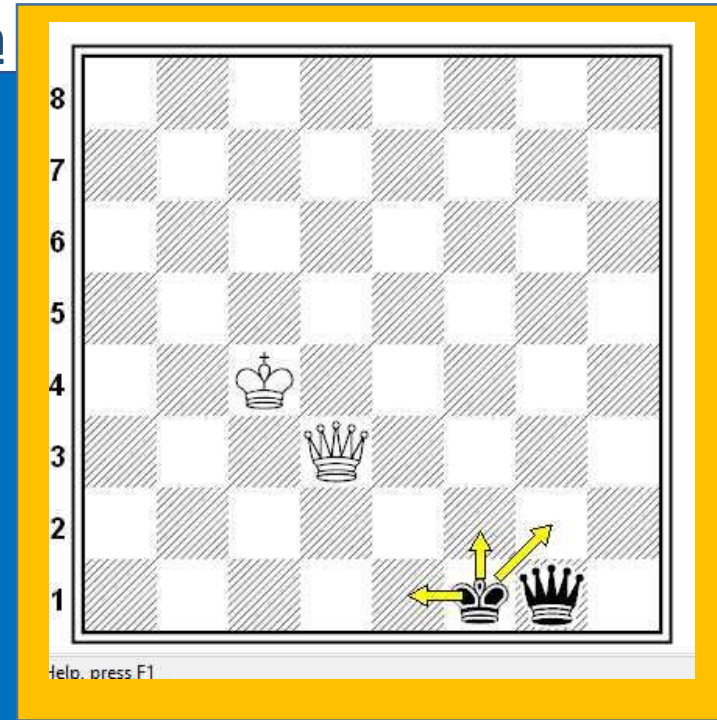


Փակվել,

փակել շախի ճանապարհը



Նահանջել



Սպիտակ արքայի նահանջի դաշտերը հսկում են սև արքան և սև թագուհին: Կա պաշտպանության մեկ միջոց՝ վերցնել շախ տվող թագուհին: Ինչպես:

Թագուհի c1 քայլով փակում ենք շախի ճանապարհը:

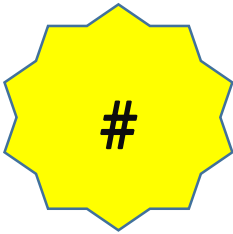
Արքան նահանջում, հեռանում է դեպի ապահով դաշտ:

ՄԱՏ

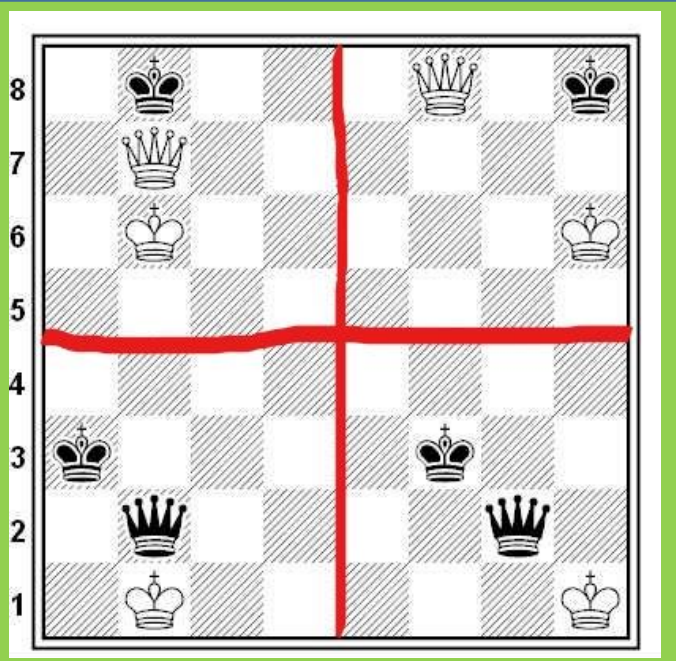
Հիշի՛ր. Մատ է, երբ չկա պաշտպանություն շախից:

Առանց շախ չկա մատ:

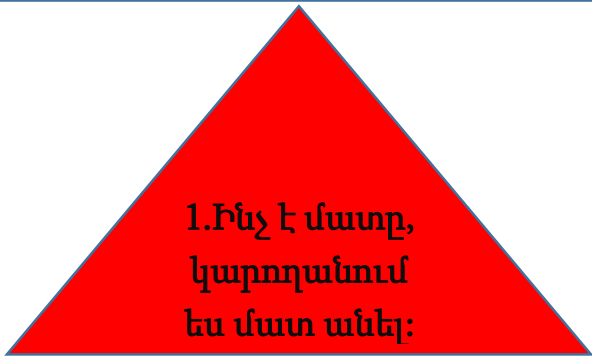
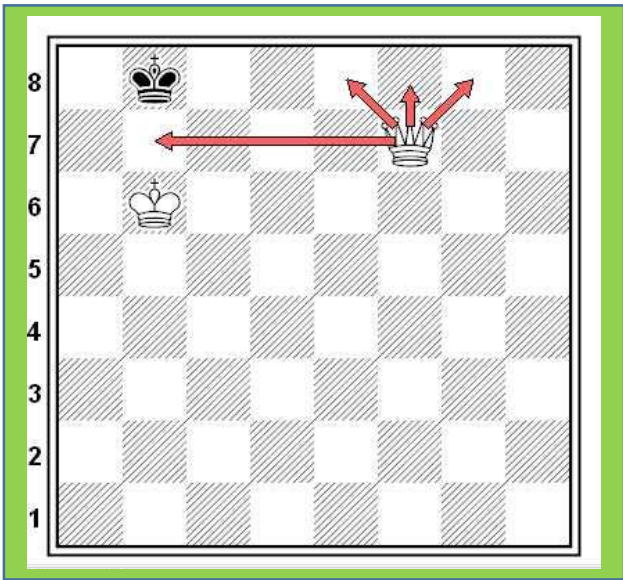
Սլաքով քայլ կատարելու դեպքում, թագուհին մատ կանի և հաղթանա՝ կ:



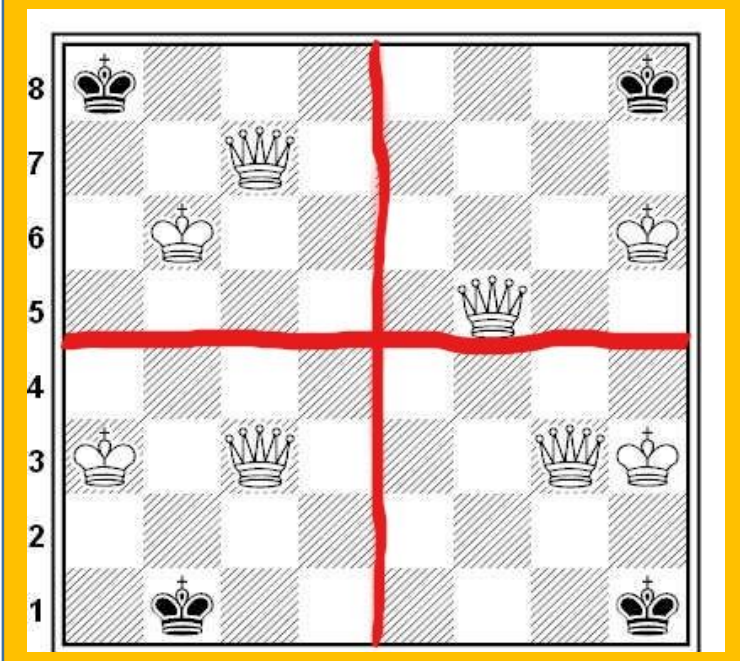
Այժմ դու ես հաղթողը: Ներկիր այն դաշտերը, ուր գնալով թագուհիները մատ կանեն:



Այս կիսաված խաղադաշտի 4 մասերում էլ թագուհին մատ է արել:

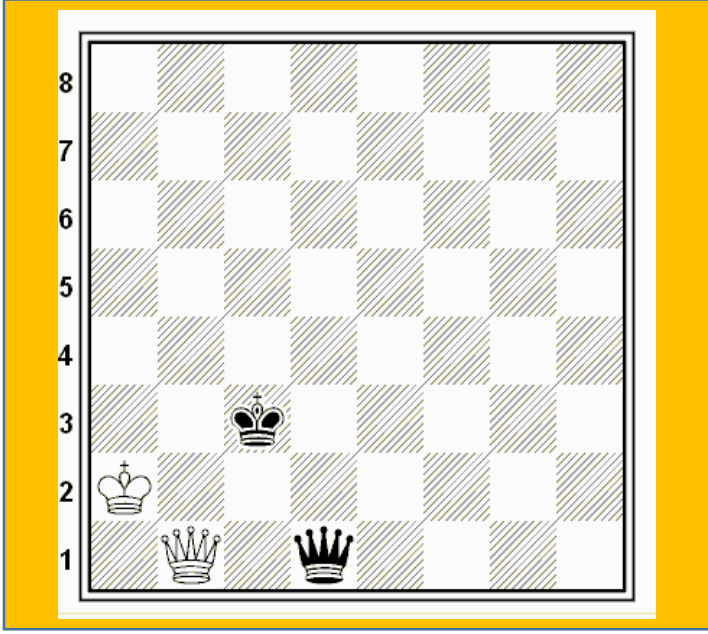
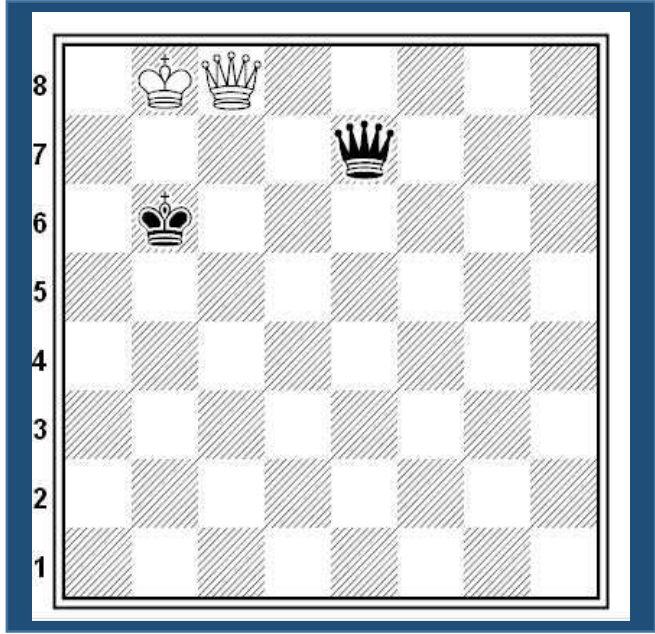
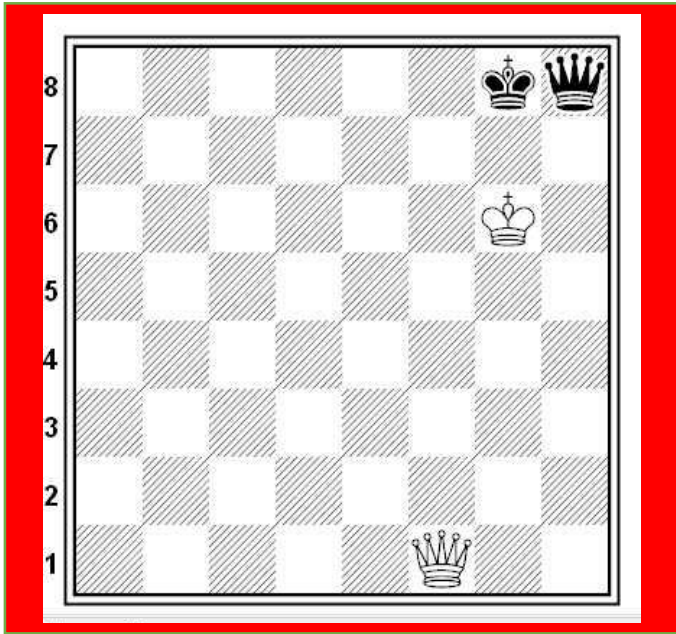


1.Ինչ է մատը, կարողանում ես մատ անել:



ՄԱՏ շարունակություն

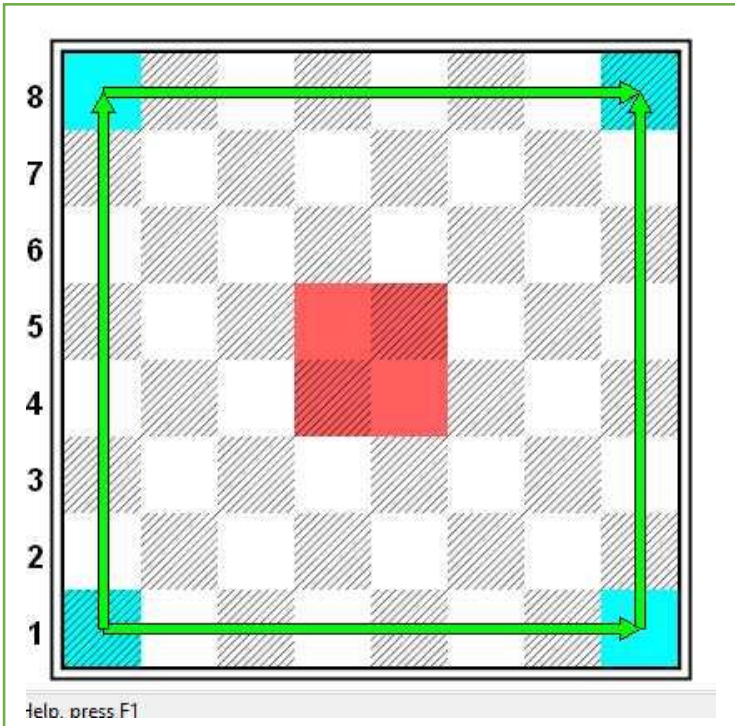
Դարձիր հմուտ հաղթող, նշիր այն դաշտերը, որտեղից կարող ես 1 քայլից մատ հայտարարել:

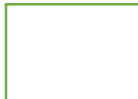




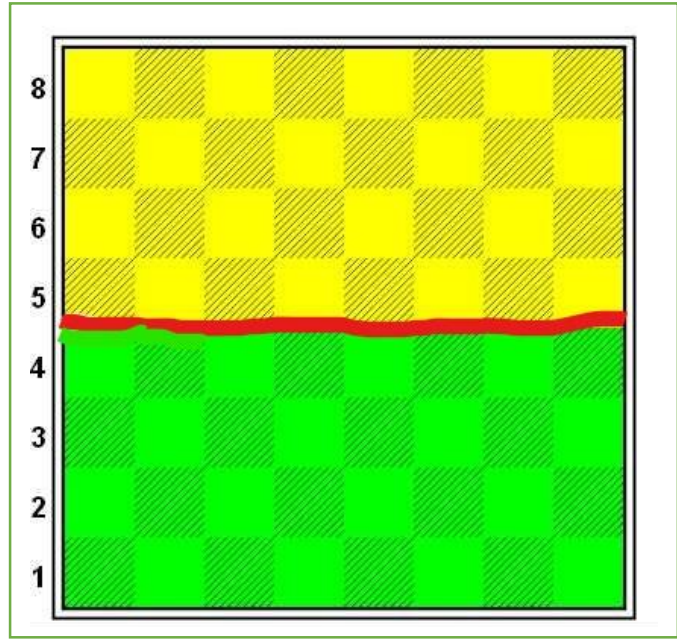
Ստուգում


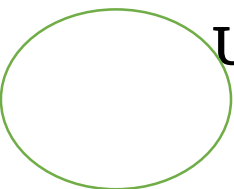

Ինչ սովորեցիր մինչ այժմ, դիր + օղակի մեջ, եթե համոզված ես: 1.Ցույց եմ տալիս և անվանում եմ բոլոր խաղաքարերը O : 2.Ճիշտ եմ տեղադրում խաղադաշտը O : 3. Կարողանում եմ շախ տալ և մատ անել թագուհիով O : 4. Կարողանում եմ պաշտպանվել շախից O : 5.Կարողանում եմ ցույց տալ խաղադաշտի մասերն ու գծերը: 6. Կարողանում եմ ցույց տալ յուրաքանչյուր դաշտ: 7.Կարողանում եմ արքայով և թագուհիով «բերքահավաք» անել O: 8. Կարող եմ բացատրել ինչ է շախը, ինչ է մատը O :

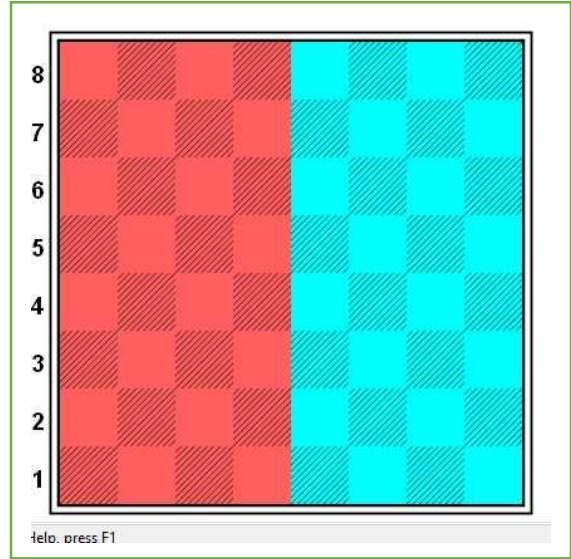
ԽԱՂԱԴԱՇԻ ՄԱՍԵՐԸ





-  Կենտրոն
-  Եզրեր
-  Անկյուններ



-  Սահմանային գիծ
-  Սպիտակների կիսաաղաշտ
-  Սևերի կիսաաղաշտ

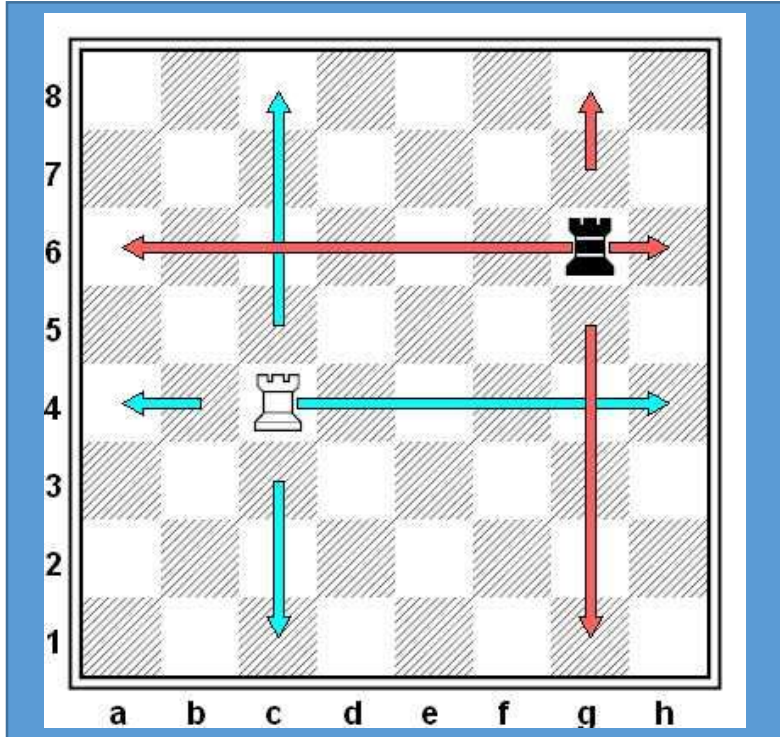


-  Արքայական թև
-  Թագուհու թև

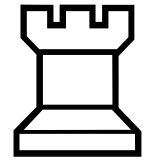
Ուսումնասիրիր խաղաղաշտերը, համապատասխան գույներով ներկիր անվանումների մոտ դրված պատկերները:

ՆԱԿԱԿ

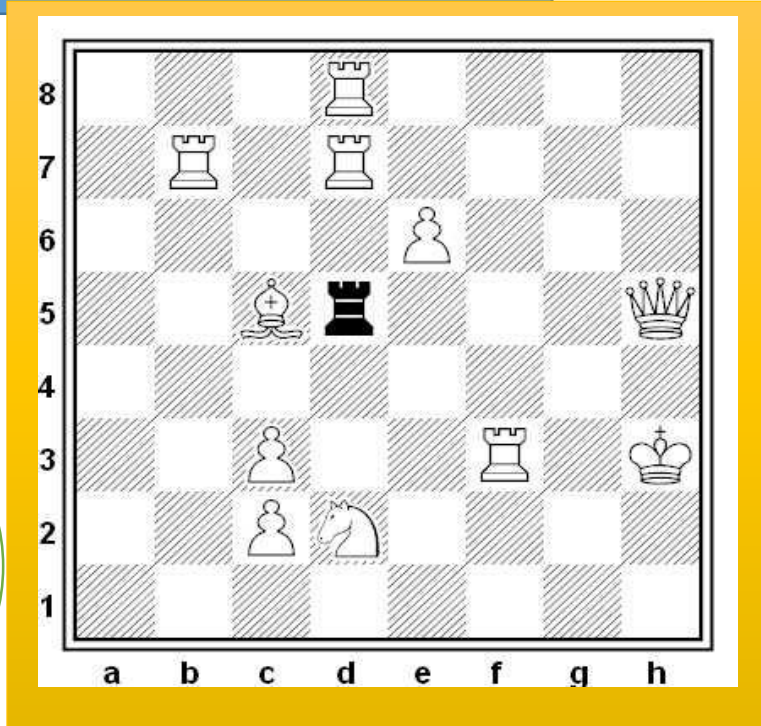
♖ = ♙ ♘ ♗ ♕ ♔ 5 միավոր



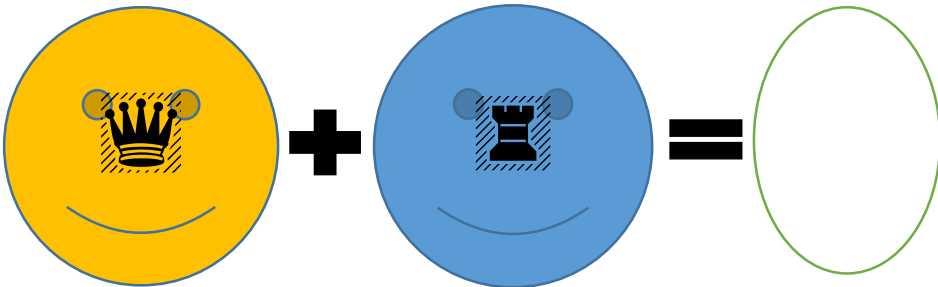
Նավակը քայլ է կատարում հորիզոնականներով և ուղղաձիգներով



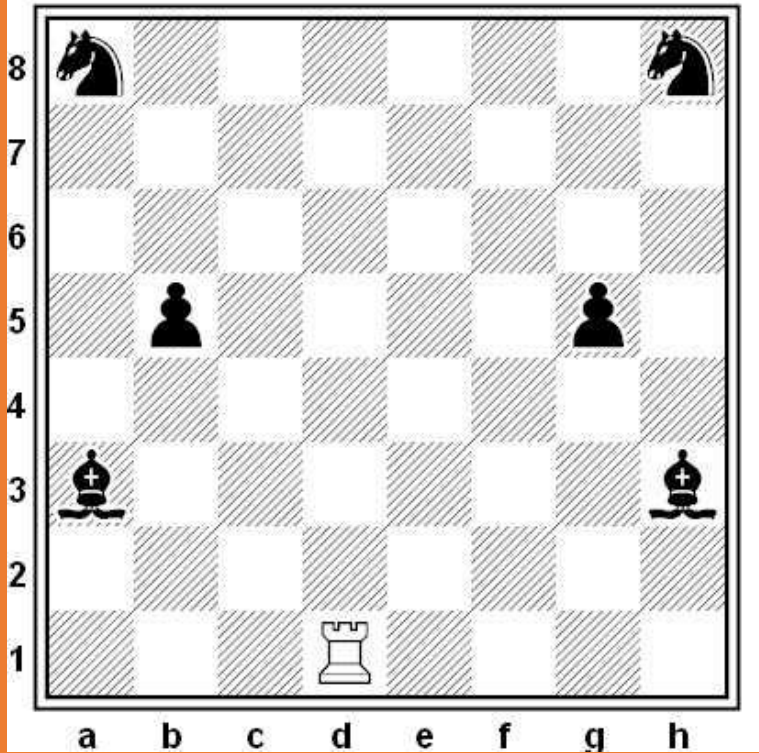
14



Ներկիր այն խաղաքարերը, որոնք կարող է վերցնել սև նավակը:

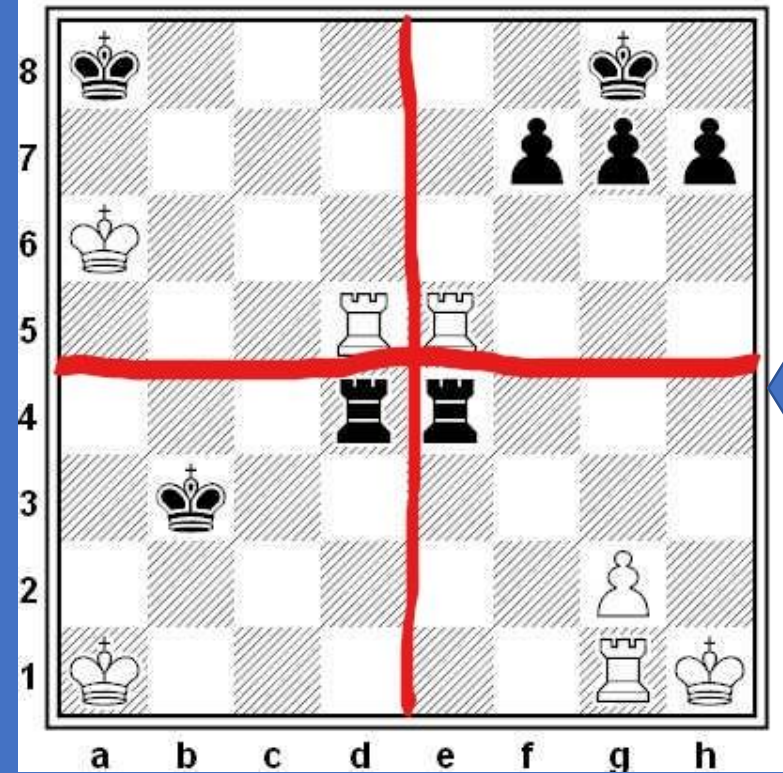


ՆԱԿԱԿ շարունակություն



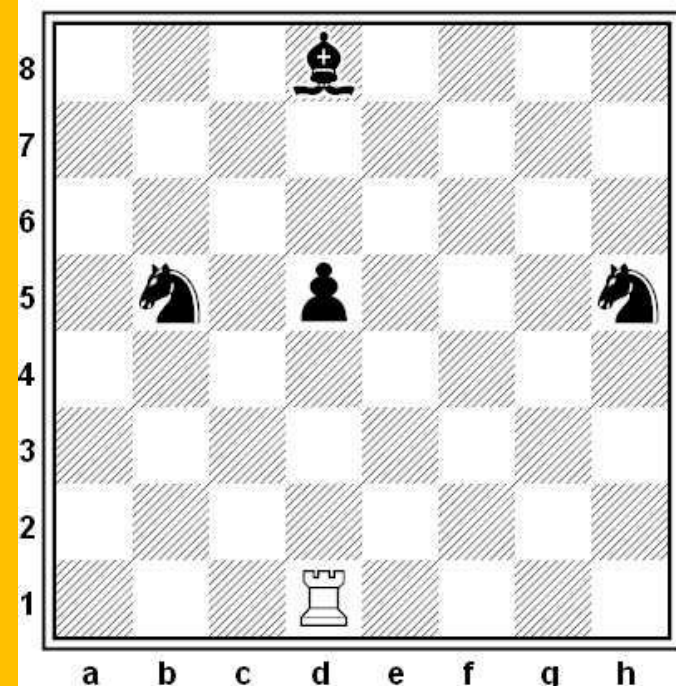
Խաչեր դիր այն դաշտերում, որտեղ քայլ կատարելով նավակը միաժամանակ կհարձակվի 1.փղերի, 2.գինվորների, 3.ծիերի վրա:

Երբ խաղաքարը միաժամանակ հարձակվում է երկու և ավելի խաղաքարերի վրա կոչվում է կրկնակի հարված «պատառաքաղ»:



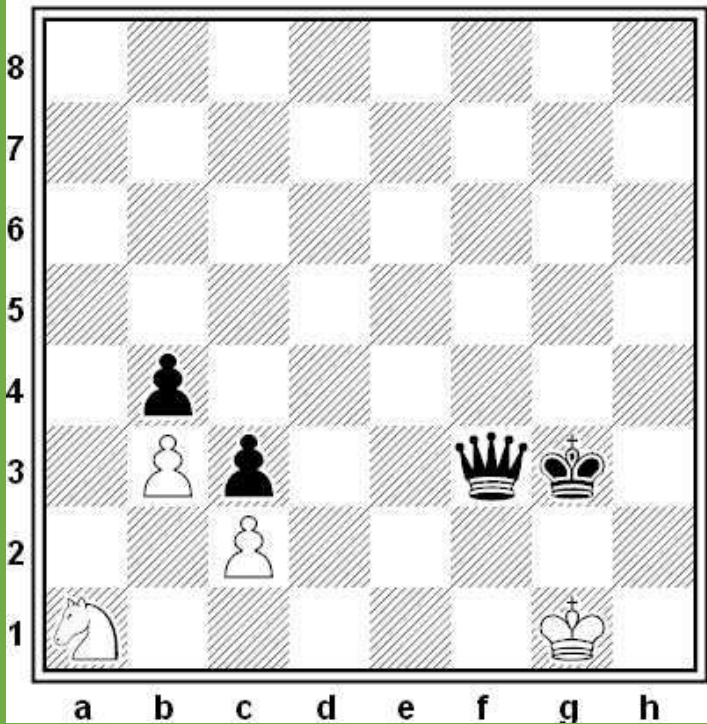
Կենտրոնի նավակներով մատ հայտարարի արձաներին մեկ քայլից, կշիր քայլերը.

1. ... Ն _____ #
2. ... Ն _____ #
3. Ն _____ #
4. Ն _____ #



Ինչ քայլ կկատարես նավակով, որ լինի «պատառաքաղ» միաժամանակ 3 խաղաքարերի վրա:

ՊԱՏ



Ուշադրություն, ուշադրություն:

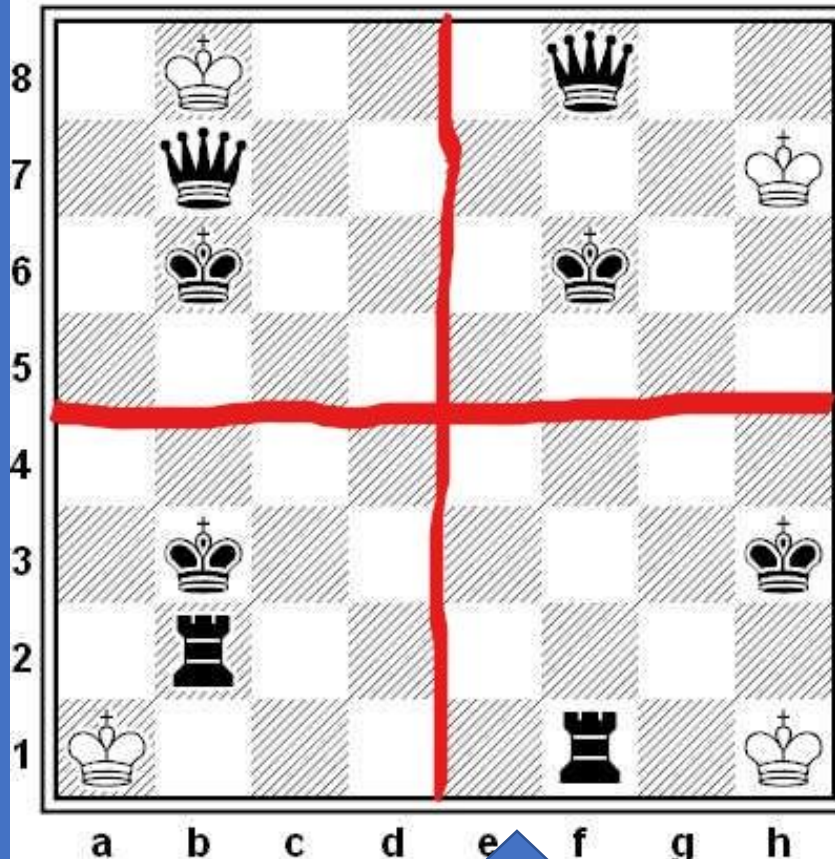
Այսօր մեր դասը շատ հետաքրքիր է: Նայիր տրամագրին, քայլը սպիտակներինն է, սպիտակ արքան չունի ոչ մի քայլ, ձին և սպիտակ զինվորները նույնպես: Ինչ անել:

Արքան շախի տակ չէ:

Այս դիրքը **ՊԱՏ** է: Երբ կողմերից մեկը մատ է անում, ստանում է 1 միավոր, իսկ երբ պատ է, նշանակում է ոչ ոք չի հաղթել, միավորը կիսվում է հավասար՝ կես-կես:

Սա ոչ-ոքի է:

Ոչ-ոքի = պատ =կես միավոր ամեն մեկին



- 1.Տրամագրում 4 սպիտակ արքաներից երկուսը մատ են ստացել, գտիր և ներկիր նրանց կարմիր գույնով:
- 2.Երկու սպիտակ արքաներ պատ են ստացել և վաստակել կես միավոր, ներկիր նրանց կապույտ գույնով:

Հաղթանակ = 1 միավոր

1.Պատ,
ինչ է դա: