

ԼԻԱ ՄԱՐՏԻՐՈՍՅԱՆ, ՍԱՄՎԵԼ ՄԻՍԱԿՅԱՆ,
ՆԱԻՐԱ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ

ՇԱԽՄԱՏ

2



ԼԻԱ ՄԱՐՏԻՐՈՍՅԱՆ, ՍԱՄՎԵԼ ՄԻՍԱԿՅԱՆ,
ՆԱԻՐԱ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ

Շ Ա Խ Մ Ա Տ

Դասագիրք **2**-րդ
դասարանի համար

ԵՐԵՎԱՆ



Հայաստանի շախմատի ակադեմիա հիմնադրամ
2023

ՀՏԴ 373.3:794.1(075.3)

ԳՄԴ 75.581g71

Մ 744

Երաշխավորված է ՀՀ ԿԳՄՍ նախարարության կողմից:

Գրախոսներ՝ **Հեղինե Խաչատրյան,**
*մանկավարժական գիտությունների
թեկնածու, հոգեբանության դոցենտ*
Վահան Սարգսյան,
հոգեբանական գիտությունների թեկնածու
Սերոբ Խաչատրյան,
կրթության փորձագետ

Մարտիրոսյան Լ., Միսակյան Ս., Մովսիսյան Ն.

Մ 744 Շախմատ: Դասագիրք 2-րդ դասարանի համար

/Լ. Մարտիրոսյան, Ս. Միսակյան, Ն. Մովսիսյան.- Եր.:

Հայաստանի շախմատի ակադեմիա հիմնադրամ, 2023.- 116 էջ:

ՀՏԴ 373.3:794.1(075.3)

ԳՄԴ 75.581g71

ISBN 978-9939-1-1675-4

© Հայաստանի շախմատի ակադեմիա հիմնադրամ, 2023 թ.

© ՀՀ ԿԳՄՍՆ, 2023 թ.

Բարև, սիրելի բարեկամ:

Իմ անունը Զինվոր է:

Միասին կճամփորդենք շախմատի զարմանահրաշ աշխարհում:

Կսովորենք շախմատ խաղալ: Շախմատը կօգնի քեզ առավել

ուշադիր լինել, ճիշտ և արագ մտածել:

Ներքևի բոլոր պայմանանշանները կօգնեն քեզ սովորելիս, իսկ աղյուսակի գույները ցույց են տալիս դասերը՝ ըստ բաժինների:



Նշված տեքստն ընթերցելով՝ կսովորես նոր դասը:



Առաջադրանք՝ զույգերով աշխատանքի համար:



Ահա՛ առաջադրանքները, որոնք լուծելիս պիտի օգտագործես սովորածդ:



Առաջադրանք՝ խմբային աշխատանքի համար:



Այստեղ կսովորես կանոնը, որը պիտի կիրառես:



Այստեղ քեզ կդիմավորեն հետաքրքրաշարժ հարցերը:



Այստեղ կհմանաս շատ նոր բաների մասին:



Սրանք խնդիրներ են, որոնք դու կլուծես:



Իսկ այստեղ քեզ սպասում են զարմանահրաշ խաղերը:



Իսկ այստեղ հարցեր են, որոնք քեզ ստուգելու համար են, որպեսզի իմանաս՝ ինչ ես սովորել դասին և կարողանաս կարծիք հայտնել:

Բաժին	Թեմա, Դաս
Շախմատի այբուբենը, Խաղադաշտ Խաղաքարեր	Ծանոթություն շախմատին: Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը: Արքա: Նավակ: Փիղ: Թագուհի: Ձի: Զինվոր: Խաղադաշտի դաշտեր: Հորիզոնականներ և ուղղաձիգներ: Անկյունագծեր: Խաղադաշտի կառուցվածքը: Փոխատեղում: Քայլի գրանցումը: Փոխանակում:
Ավարտներ և վերջնախաղեր	Շախ: Մատ: Պատ: Մատ 1 քայլից: Մատային դիրքերի ստեղծում: Մատ 2 նավակով: Մատ թագուհիով և նավակով: Ոչ-ոքի: Հավերժական շախ:
Մարտավարություն	Մարտավարական հնարքներ: «Կրկնակի հարված»: «Կապ»
Ռազմավարություն	Սկզբնախաղի հիմունքները: Միջնախաղի հիմունքները: Վերջնախաղի հիմունքները: Պաշտպանություն:













ԴԱՍ 1. ԾԱՆՈԹՈՒԹՅՈՒՆ ՇԱԽՄԱՏԻՆ

Սիրելի՛ բարեկամ: Այսօր կսովորես խաղաքարերի անվանումները, կհմանաս, թե որն է դաշտը և որը՝ խաղադաշտը:

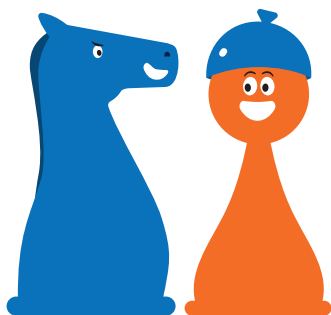
Շախմատ խաղալու համար անհրաժեշտ են խաղադաշտ և խաղաքարեր:





Ընթերցիր և հիշիր խաղաքարերի անվանումները:

	Ձի	
	Արքա	
	Թագուհի	
	Նավակ	
	Փիղ	
	Զինվոր	

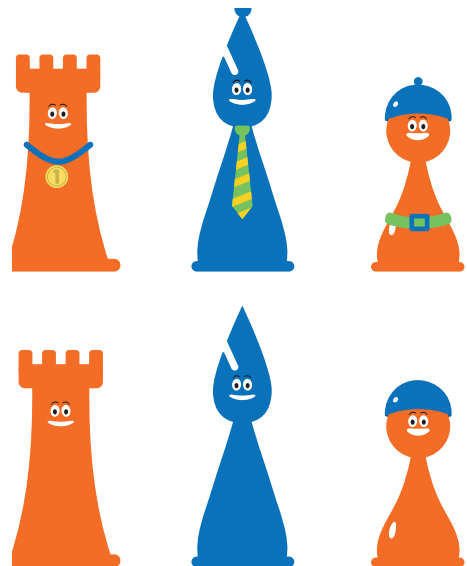
Քանի՞ խաղաքար կա այս նկարում: Անվանիր դրանք:



 Շախմատն ամենահին խաղերից է: Ըստ ավանդազրույցների՝ շախմատի հայրենիքը Հնդկաստանն է:

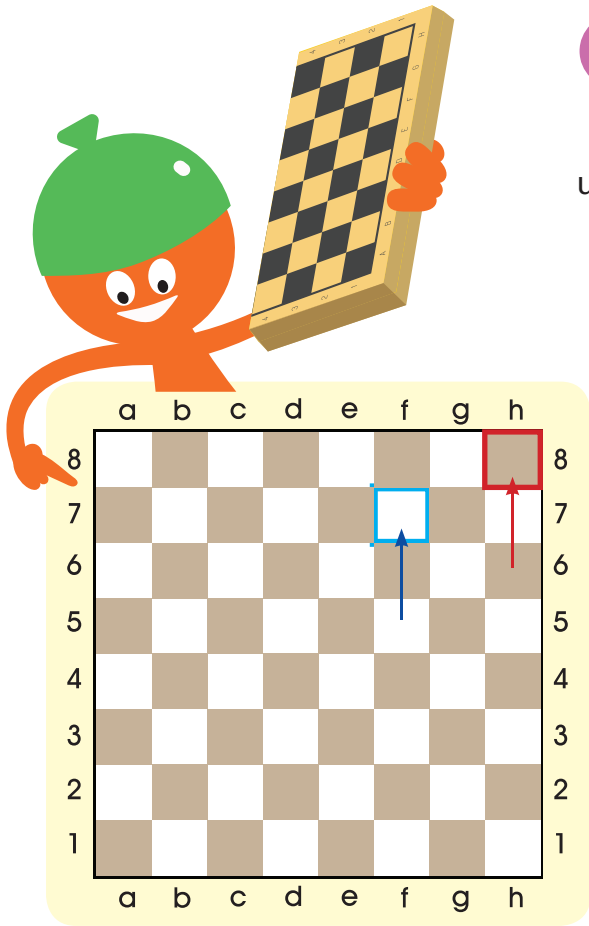
 Ո՞րն է քո հայրենիքը:


Գտն՛ք խաղաքարերի միջև երեք տարբերություն:



«Գուշակիր խաղաքարը»: Խաղա՛ և մի՛ մոռացիր խաղաքարերի անվանումները:





 Սա **խաղադաշտն** է, որի վրա շարուն են խաղաքարերն ու սկսում են խաղալ: Նայիր, սլաքներով նշված է մեկ սև և մեկ սպիտակ **դաշտ**: Խաղադաշտն ունի 64 դաշտ:



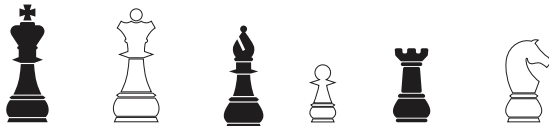
Հայերն անցյալում շախմատը կոչել են «Ճատրակ» և խաղացել են այս խաղաքարերով:



Նշիր, թե ինչպիսի խաղաքարերով են խաղում այժմ:



- Ցույց տուր խաղադաշտը:
- Անվանիր և ցույց տուր խաղաքարերը:



- Ցույց տուր խաղադաշտի վրա երեք սպիտակ և երեք սև դաշտ:



- Ինչ պատկերի է նման դաշտը:
- Ինչ տեսք ունի խաղադաշտը:
- Որո՞նք են շախմատի խաղաքարերը:


Գտիր շախմատի խաղադաշտը:



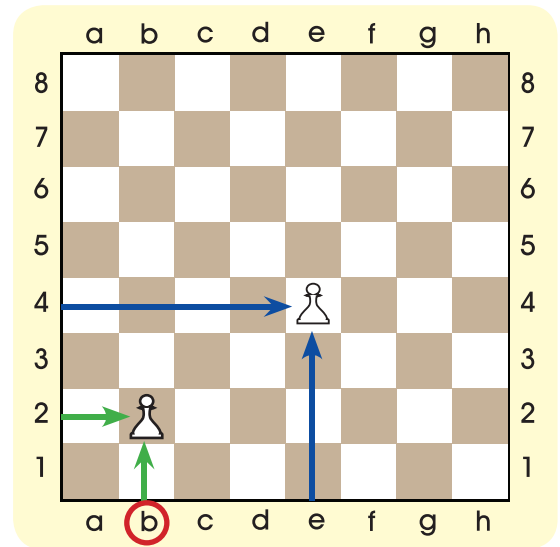
ԴԱՍ 2. ԴԱՇՏԵՐԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄՆԵՐԸ


Սիրելի՛ բարեկամ: Արդեն գիտես խաղադաշտն ու դաշտը: Այսօր կսովորես անվանել դաշտերը: Ուշադիր նայիր խաղադաշտին և պարզիր, թե ինչ թվեր և տառեր են գրված նրա շուրջը:



 Ինչպես գիտես, ամեն տուն ունի իր հասցեն: Շախմատի խաղադաշտի դաշտերը նաև ունեն հասցեներ, որոնք իրենց անվանումներն են: Խաղադաշտի աջ և ձախ կողմերում շարված են 1-ից 8 թվերը: Խաղադաշտի վերևում և ներքևում լատինական այբուբենի առաջին ութ փոքրատառերն են:

Ես հիմա խաղադաշտի կանաչ սլաքներով նշված դաշտում եմ: Օգնիր գտնել իմ դաշտի հասցեն՝ նրա անվանումը: Դե՛, սկսենք: b («բե») տառը կարմիր օղակում է: Սլաքով գնանք դեպի իմ զբաղեցրած դաշտը: 2 թվից նույնպես մոտենանք դաշտին: Հիմա անվանենք իմ դաշտի հասցեն՝ b («բե») 2:



 Իսկ հիմա ես կապույտ սլաքներով նշված դաշտում եմ:

Փորձիր ինքնուրույն ասել իմ նոր դաշտի հասցեն՝ նրա անվանումը:





1. Տնյց տուր և անվանիր տառերը:



Դաշտն անվանելիս սկզբից ասում ենք **տառը**, ապա՝ **թիվը**:



1. Խաղադաշտի վրա լատինական այբուբենի ի՞նչ տառերն են:
2. Ինչպե՞ս ենք գտնում և անվանում դաշտը:
3. Հայկական այբուբենի տառերը քանիսով են ավելի լատինական այբուբենի տառերից:



A B C D E F G H
I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z

Լատինական այբուբենն է, որն ունի 26 տառ: Շախմատում օգտագործվում է նրա փոքրատառերից ութը:



Ուրիշ որտե՞ղ ես հանդիպել այս տառերը:



Սովորի՞ր ընթերցել տառերը:

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

Խաղալով սովորի՞ր խաղադաշտի տառերը:



Դաշտերի անվանումները:




ԴԱՍ 3. ՀՈՐԻՋՈՆԱԿԱՆՆԵՐ ԵՎ ՈՒՂՂԱԶԻԳՆԵՐ


Իմ փոքրիկ բարեկամ: Արդեն ճանաչում ես խաղադաշտը և գիտես դաշտերի անվանումները: Այսօր կսովորես խաղադաշտի գծերից երկուսը՝ հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:

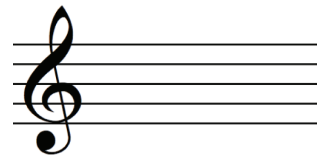
ՀՈՐԻՋՈՆԱԿԱՆ ԳԾԵՐ


Խաղադաշտն ունի ութ **հորիզոնական**, որոնցից յուրաքանչյուրն ունի ութ դաշտ: Հորիզոնականներն անվանում են թվերով:

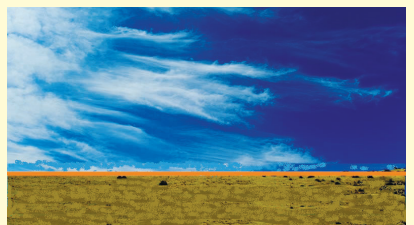
Տես, խաղադաշտի կարմիր գիծը ցույց է տալիս 6-րդ հորիզոնականը: Կապույտ գիծը՝ 5-րդ հորիզոնականը: Իսկ դր հորիզոնականն է ցույց տալիս նարնջագույն գիծը: Երևի կռահեցիր. 4-րդը:


-  1. Կարմիրը, կապույտը, նարնջագույնը դր երկրի դրոշի գույներն են:
- Նայիր շուրջդ. հորիզոնական ինչ գծեր ես տեսնում:

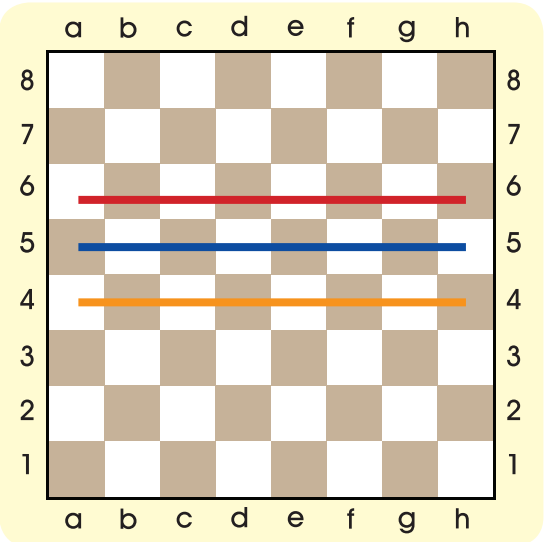
 Խաղադաշտի հորիզոնականները քանիսով են ավելի հնգագծերից:




 Երկնքի և երկրի միջև ձգվող գիծն անվանում են հորիզոն:



 Շախմատի խաղադաշտի դր գծին է նման հորիզոնը:



 Մեկ տողի վրա շարված դաշտերը կազմում են հորիզոնական գիծ:

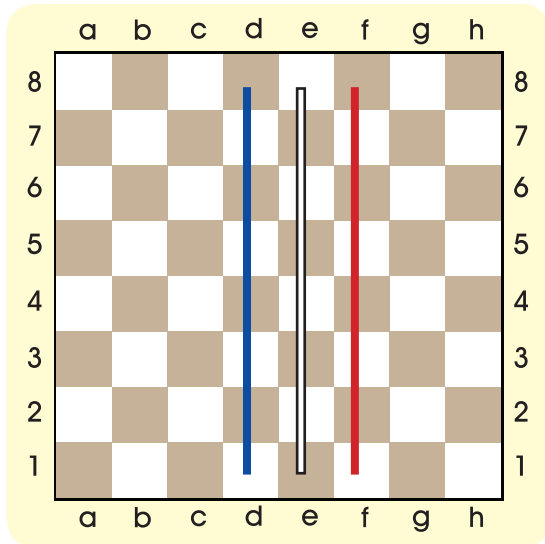
Խաղալով սովորիր հորիզոնականների անվանումները:





ՈՒՂՂԱԾԻԳ ԳԾԵՐ

Խաղադաշտն ունի ութ **ուղղաձիգ** գիծ, որոնցից յուրաքանչյուրն ունի ութ դաշտ: Ուղղաձիգներն անվանում են տառերով: Ներքևի խաղադաշտի կապույտ գիծը ցույց է տալիս «d» ուղղաձիգը: Սպիտակ գիծը՝ «e» ուղղաձիգը: Իսկ ռոր ուղղաձիգն է ցույց տալիս կարմիր գիծը: Երևի կռահեցիր. «f» ուղղաձիգը:



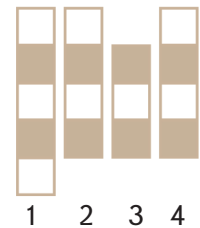
Գառնու տաճարն ունի 24 սյուն:



Շախմատի խաղադաշտի ռոր գծերին են նման տաճարի սյուները:



1. Խաղադաշտի քանի ուղղաձիգ կպատրաստես այս հատվածներով:



Մեկ սյան վրա դասավորված դաշտերը կազմում են ուղղաձիգ գիծ:



1. Ո՞րն է խաղադաշտի ուղղաձիգ գիծը:
2. Ո՞րն է խաղադաշտի հորիզոնական գիծը:
3. Ինչպե՞ս ենք անվանում հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:



Խաղալով սովորիր ուղղաձիգների անվանումները:



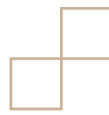
ԴԱՍ 4. ԱՆԿՅՈՒՆԱԳԾԵՐ

Սիրելի՛ բարեկամ: Այսօր կսովորես խաղադաշտի գծերից վերջինը՝ անկյունագիծը:



Դու արդեն գիտես, որ խաղադաշտն ունի հորիզոնական և ուղղաձիգ գծեր: Այժմ ծանոթանանք անկյունագծին: **Անկյունագիծը** դաշտերն իրար միացնող թեք գիծն է: Անկյունագծերը լինում են սպիտակ և սև, կարճ և երկար:

Սա սպիտակ անկյունագիծ է,



որը երկու դաշտ ունի:

Իսկ սա՛ սև անկյունագիծ, կազմված է 4 դաշտից:

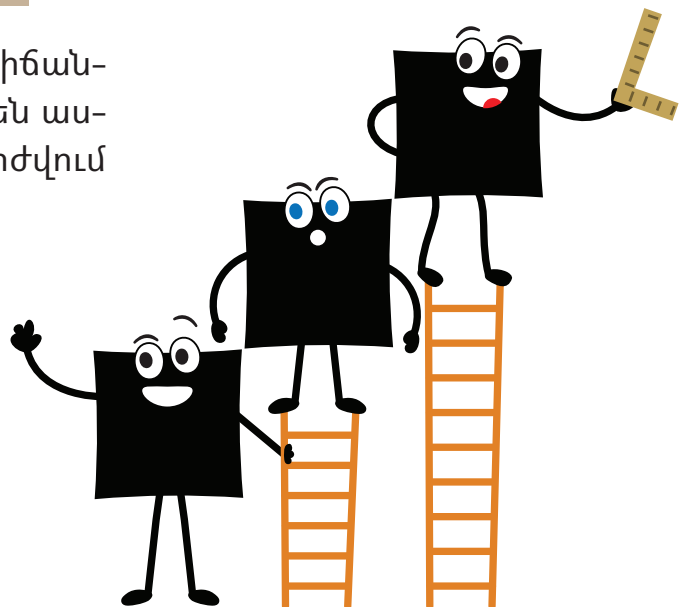


որը

Անկյունագծերը նմանվում են աստիճանների: Մարդիկ բարձրանում և իջնում են աստիճաններով, իսկ խաղաքարերը շարժվում են անկյունագծերով:



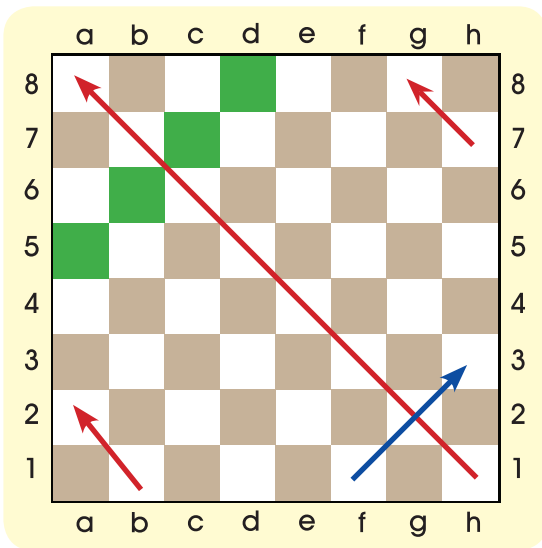
Ի՞նչ գծով են շարված քառակուսիները:





Կարմիր սլաքներով նշված են սպիտակ ամենաերկար և ամենակարճ անկյունագծերը:

Այժմ անվանենք կապույտ սլաքով նշված անկյունագիծը: Այն սկսվում է f1 դաշտից և ավարտվում է h3 դաշտում: Արտասանվում է f1 h3 («էֆ 1 հաշ 3»):



Երևանում ամենաերկար աստիճանները մայրաքաղաքի «Կասկադ» համալիրի աստիճաններն են:



Հաշվեք խաղադաշտի ամենաերկար անկյունագծերի դաշտերի գումարը:



1. Անվանիր կանաչ գույնով նշված անկյունագիծը. դր դաշտից է սկսվում և դր դաշտում ավարտվում:
2. Ցույց տուր վեց դաշտ ունեցող սև և սպիտակ անկյունագծերը:
3. Ցույց տուր և անվանիր սև ամենաերկար անկյունագիծը:



Նույն գույնն ունեցող դաշտերի թեք շարքը կոչվում է անկյունագիծ:



1. Որո՞նք են խաղադաշտի անկյունագծերը:
2. Ինչպե՞ս ենք անվանում անկյունագծերը:


Խաղալ և ստուգիր, թե որքան լավ գիտես անկյունագծերը:

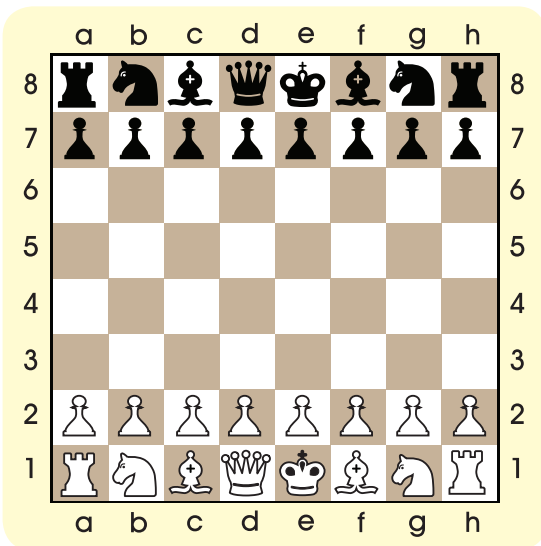


ԴԱՍ 5. ԽԱՂԱՔԱՐԵՐԻ ՍԿՋԲՆԱԿԱՆ ԴԱՍԱՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ

Սիրելի՛ բարեկամ: Խաղի սկզբում յուրաքանչ-յուր խաղաքար խաղադաշտում գրավում է իր տեղը: Այսօր դու կծանոթանաս խաղաքարերի սկզբնական դասավորությանը: Կիմանաս, որ յուրաքանչյուր խաղաքար ունի իր արժեքը:



 Ուշադիր նայիր խաղադաշտին: Այսպես են դասավորվում խաղաքարերը խաղի սկզբում:



Խաղաքարի մոտավոր արժեքը	
	Անգին է
	9
	5
	3
	3
	1

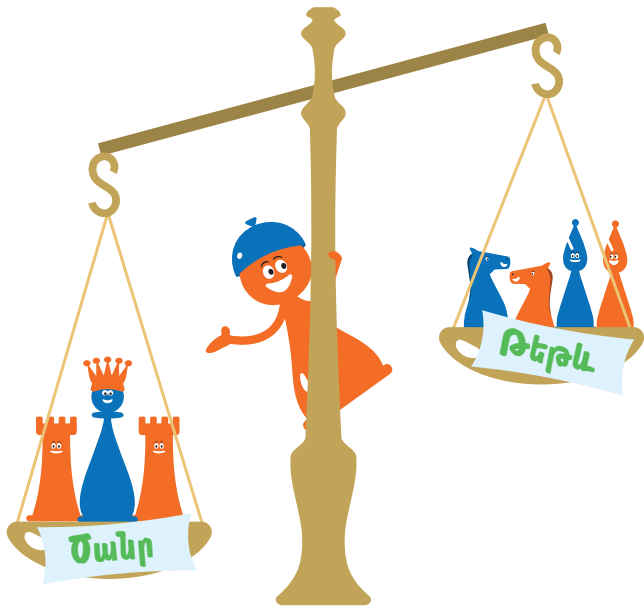
Նայիր, թագուհին սիրում է իր գույնը և կանգնած է նույն գույնի դաշտին: Արքան կանգնած է թագուհու կողքին: Նավակները, որ ամրոցի են նման, կանգնած են դաշտի անկյուններում: Զինվորները, որպես զորքի պաշտպաններ, կանգնած են 2-րդ և 7-րդ հորիզոնականներին:

Գտիր խաղաքարի միավորները և ստուգիր ինքդ քեզ:



Խաղա և հաշվիր խաղաքարերի միավորների գումարը:

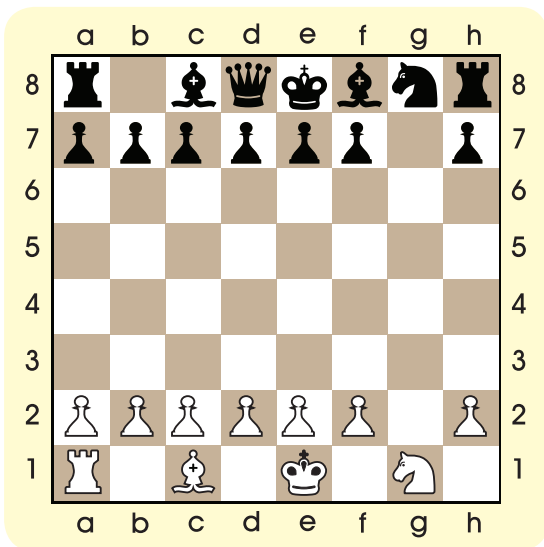




Շախմատ խաղում են անբողջ աշխարհում՝ թե՛ մեծերը և թե՛ փոքրերը:



Ազատ ժամանակ ի՞նչ խաղեր ես խաղում:



Ուշադիր նայիր խաղադաշտին:

1. Ո՞ր խաղաքարերն են ուշացել խաղից:
2. Փորձիր հաշվել կողմերից յուրաքանչյուրի խաղաքարերի միավորների գումարը:
3. Կատարիր գումարում և հանում:

$$\text{Rook} + \text{Rook} =$$

$$\text{Queen} - \text{Rook} =$$

$$\text{Bishop} + \text{Knight} + \text{Pawn} =$$



1. Ի՞նչ մոտավոր արժեք ունի խաղաքարերից յուրաքանչյուրը:
2. Խաղի սկզբում թագուհիները ո՞ր դաշտերում են կանգնած:
3. Որո՞նք են «ծանր» և «թեթև» խաղաքարերը:




Խաղալով ստուգիր գիտելիքներիդ խաղաքարերի սկզբնական դասավորության վերաբերյալ:

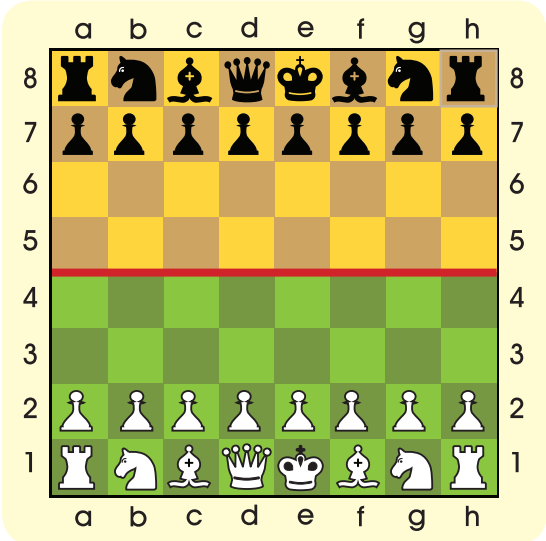
ԴԱՍ 6. ԽԱՂԱԴԱՇՏԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ



Սիրելի՛ բարեկամ: Այս դասին կհմանաս, որ խաղադաշտն ունի կիսադաշտեր, թևեր և սահմանային գիծ: Կսովորես՝ ի՞նչ է տրամագիրը: Կպարզես՝ ինչո՞ւ է շախմատն ազնիվ խաղ:

 Գրքում և տետրում պատկերված շախմատի խաղադաշտն անվանում ենք **տրամագիր**: Տրամագրերը կօգնեն քեզ սովորել դասը և կատարել առաջադրանքները: Տրամագրերն ունեն համարներ: Ներքևում տես տրամագիր 1-ը:

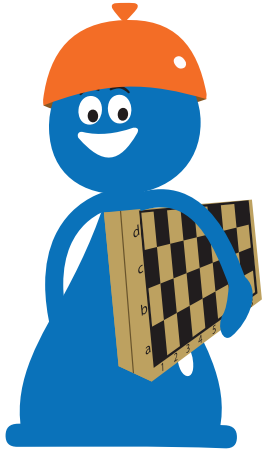
Շախմատի խաղադաշտը հորիզոնականներով հավասարապես բաժանվում է երկու **կիսադաշտի**: Տրամագրում 1-ից մինչև 4-րդ հորիզոնականը սպիտակների կիսադաշտն է: Այն ներկված է կանաչ գույնով: 5-ից մինչև 8-րդ հորիզոնականը սևերի կիսադաշտն է: Այն ներկված է դեղին գույնով: Սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը պայմանականորեն բաժանվում են **սահմանային գծով**: Տրամագրում սահմանային գիծը նշված է կարմիր գույնով: Նկատեցի՞ր, որ խաղի սկզբում սպիտակներն ու սևերն ունեն հավասար պայմաններ: Այսինքն՝ շախմատն ազնիվ խաղ է:



Տրամագիր 1

 Ուշադիր նայիր տրամագիր 1-ը:

1. Ո՞ր կիսադաշտում են շարված սպիտակ խաղաքարերը:
2. Ո՞ր կիսադաշտում է գտնվում f5 դաշտը:
3. Ո՞ր կիսադաշտում է գտնվում 3-րդ հորիզոնականը:

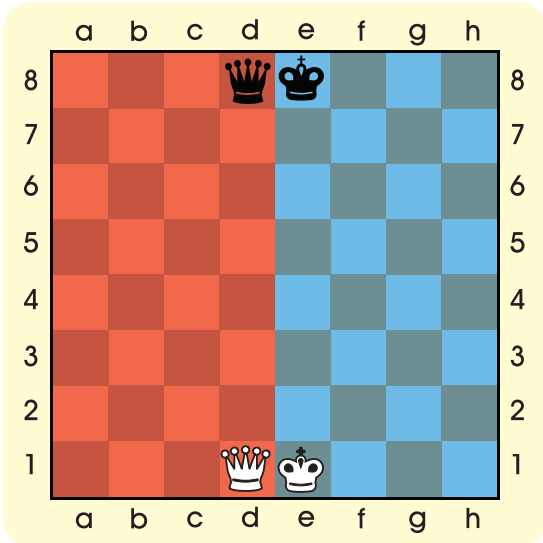




Շախմատի խաղադաշտը ուղղաձիգներով ևն հավասարապես բաժանվում է երկու մասի: Դու արդեն գիտես, որ խաղի սկզբում արքաները կանգնում են «e» ուղղաձիգի վրա, իսկ թագուհիները՝ «d» ուղղաձիգի:

«e» ուղղաձիգից մինչև «h» ուղղաձիգ բոլոր դաշտերը միասին կազմում են «**արքայի թևը**»: Տե՛ս տրամագիր 2-ը. «արքայի թևը» ներկված է կապույտ գույնով:

«d» ուղղաձիգից մինչև «a» ուղղաձիգ բոլոր դաշտերը միասին կազմում են «**թագուհու թևը**»: Տե՛ս տրամագիր 2-ը. «թագուհու թևը» ներկված է կարմիր գույնով:



Տրամագիր 2



- Անվանիր և ցույց տուր.
 - սահմանային գիծը,
 - սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը,
 - արքայի և թագուհու «թևերը»:
- Քո կարծիքով՝ ինչո՞ւ է շախմատն ազնիվ խաղ:



Նկարում թենիսի խաղադաշտ է: Յուրաքանչյուր մարզիկ խաղին մասնակցում է իր կիսադաշտից:



Ի՞նչ նմանություն և տարբերություն կա շախմատի և թենիսի խաղադաշտերի միջև:



Նայիր տրամագիր 2-ը:

- Ո՞ր թևում է գտնվում c4 դաշտը:
- Ո՞ր թևում է գտնվում «g» ուղղաձիգը:
- Ի՞նչ պատկերի է նման «թագուհու թևը»:




Խաղա՛ և գտիր խաղադաշտի մասերը:



ԴԱՍ 7. ԽԱՂԱԴԱՇՏԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ (շարունակություն)




Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կիմանաս, որ շախմատի խաղադաշտն ունի նաև անկյուններ, կենտրոն և եզրեր:

 Նայիր քո շուրջը և փորձիր գտնել առարկաներ, որոնք ունեն **չորս անկյուն**:


Շախմատի խաղադաշտը նաև ունի չորս անկյուն:

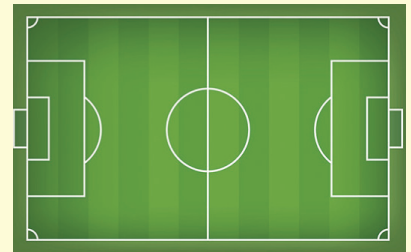
Տրամագիր 1-ում խաղադաշտի չորս անկյունները նշված են կանաչ գույնով: Անկյունների դաշտերն են a1, a8, h8 և h1: Շախմատի խաղադաշտն ունի նաև **կենտրոն**: Կենտրոնի դաշտերը չորսն են և նշված են կապույտ գույնով:


Կենտրոնի դաշտերն են՝ d4, d5, e4 և e5:

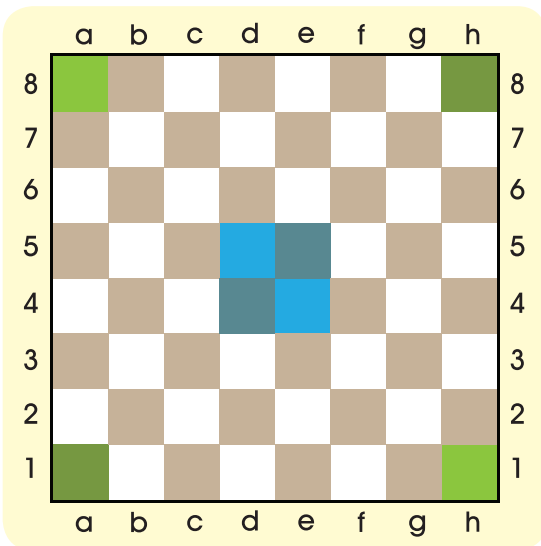
 Ուշադիր նայիր տրամագիր 1-ը:

1. Ցնց տուր և անվանիր անկյունների և կենտրոնի դաշտերը:
2. Քանի քառակուսի ես տեսնում կենտրոնում:
3. Ո՞ր կիսադաշտում է գտնվում 3-րդ հորիզոնականը:

 Նկարում ֆուտբոլի խաղադաշտ է, որն ունի չորս անկյուն, չորս եզր և կենտրոն:



 Փորձիր գտնել շախմատի և ֆուտբոլի խաղադաշտերի տարբերությունները:



Տրամագիր 1



Շախմատի խաղադաշտի անկյուններն իրար միացնող գծերը խաղադաշտի եզրերն են:

Խաղադաշտն ունի **չորս եզր**:

Ուշադիր նայիր տրամագիծ 2-ը. եզրերը նշված են կանաչ գույնով: Նրանցից երկուսը «a» և «h» ուղղաձիգներն են, իսկ մյուս երկուսը՝ 1-ին և 8-րդ հորիզոնականները:

Խաղի սկզբում պետք է ճիշտ տեղադրել նաև խաղադաշտը: Ուշադիր նայիր խաղադաշտի ներքևի աջ անկյանը: Այն պետք է լինի սպիտակ դաշտը, որը տրամագիծ 2-ում նշված է կապույտ սլաքով:



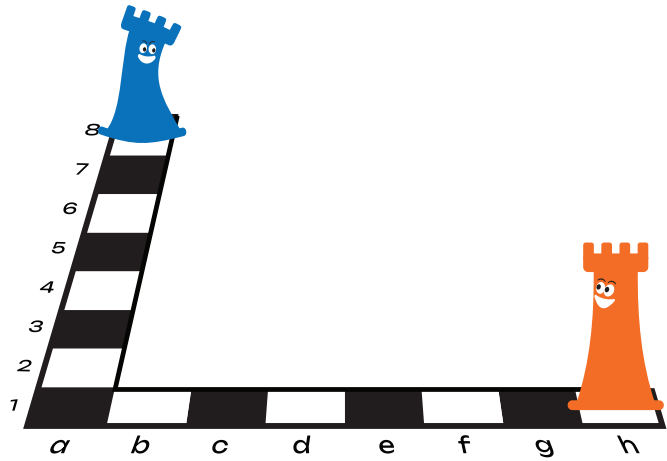
1. Ուշադիր նայիր տրամագիծ 2-ը. ցոլյց տուր և անվանիր եզրերը:
2. Հաշվիր խաղադաշտի եզրերի դաշտերի գումարը:



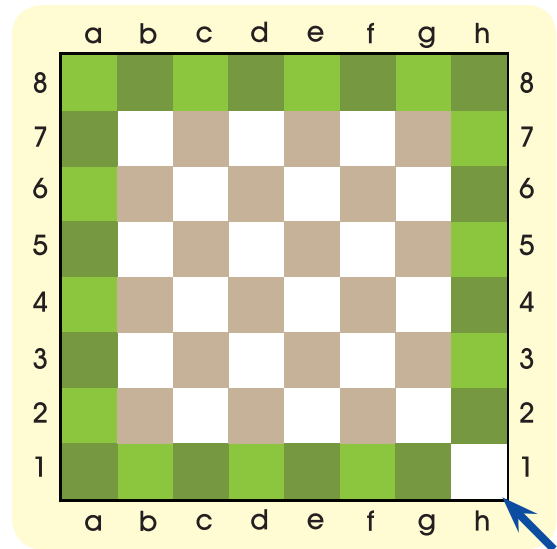
Շախմատի խաղադաշտը ճիշտ է տեղադրված, երբ ներքևի աջ անկյունը սպիտակ դաշտն է:



1. Երբ է շախմատի խաղադաշտը ճիշտ տեղադրված:
2. Որո՞նք են խաղադաշտի անկյունների և կենտրոնի դաշտերը:
3. Ինչպե՞ս ենք անվանում խաղադաշտի եզրերը:



Անվանիր նկարում պատկերված եզրերը:



Տրամագիծ 2



Խաղա՞ և գտի՞ր խաղադաշտի մասերը:



ԴԱՍ 8. ԱՐՔԱ



Սիրելի՛ բարեկամ: Այսօր ավելի շատ բան կհմանաս արքա խաղաքարի մասին: Կսովորես՝ ինչ է քայլը, և ինչպես է քայլ կատարում արքան:



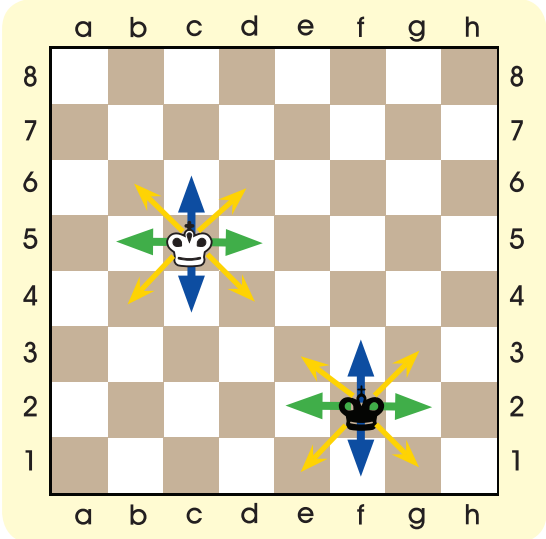
Դու հեքիաթներից գիտես արդեն, որ թագավորության մեջ արքան գլխավորն է: Արքան շախմատում ևս գլխավոր խաղաքարն է: Խաղադաշտն արքայի հայրենիքն է, և արքան մշտապես հայրենիքում է: Արքան և մյուս խաղաքարերը խաղադաշտում տեղաշարժվում են: Խաղաքարի տեղաշարժը մեկ դաշտից մյուս դաշտ կոչվում է **քայլ**:

Արքան քայլ կատարում է մեկ դաշտով և բոլոր գծերով:

Տես տրամագիր 1-ը. արքաները կարող են քայլ կատարել՝

- ◆ ուղղաձիգով (նշված է կապույտ սլաքով),
- ◆ հորիզոնականով (նշված է կանաչ սլաքով),
- ◆ անկյունագծով (նշված է դեղին սլաքով):

Արքան **հսկում է** այն բոլոր դաշտերը, որտեղ կարող է քայլ կատարել: Այսինքն՝ հարվածում է այդ դաշտերին:



Տրամագիր 1



Քանի դաշտով քայլ կատարեց արքան:



Նայիր տրամագիր 2-ը. կարճը ես հաշվել և ասել.

1. սպիտակների արքան **նվազագույնը** քանի քայլից կլինի a1 դաշտում,
2. սևերի արքան նվազագույնը քանի քայլից կլինի h1 դաշտում:



Կարդա և ավարտիր միտքը.

1. խաղաքարերի հայրենիքը է,
2. իմ հայրենիքը է:



Արքան մշտապես խաղադաշտում է:



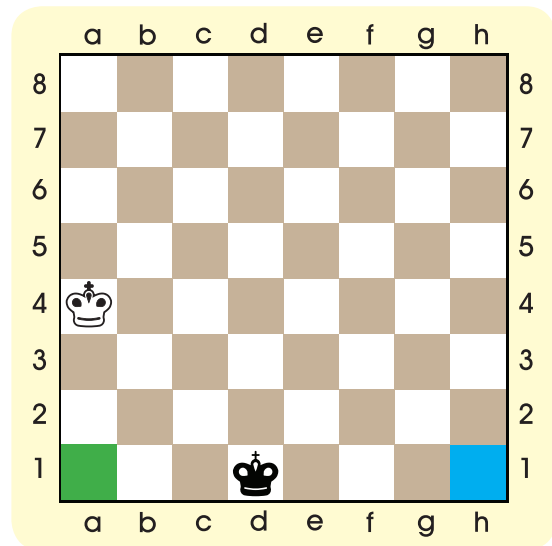
1. Ի՞նչ է քայլը:
2. Ի՞նչպես է քայլ կատարում արքան:



Տիգրան Մեծն է՝ Հայոց քաջ և իմաստուն արքաներից:



Քանի արքա կա շախմատում:



Տրամագիր 2

Արքա խաղաքարը:



ԴԱՍ 9. ԱՐՔԱ (շարունակություն)

Սիրելի՛ բարեկամ: Այս դասին կսովորես խաղաքար վերցնել արքայով: Կհմանաս կարևոր կանոններ արքայի վերաբերյալ:

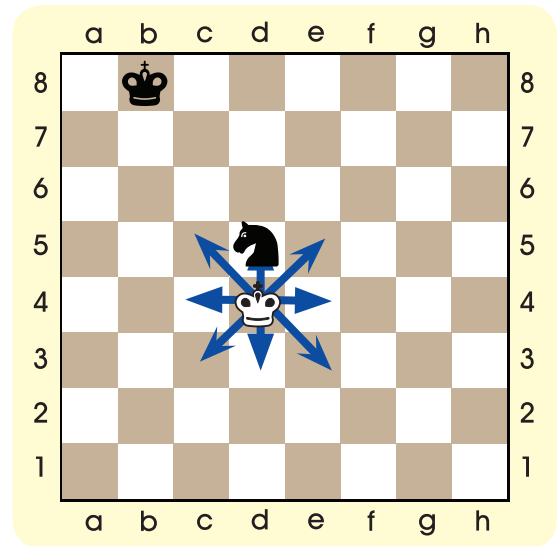


Շախմատում քո խաղաքարը չես կարող **վերցնել**:

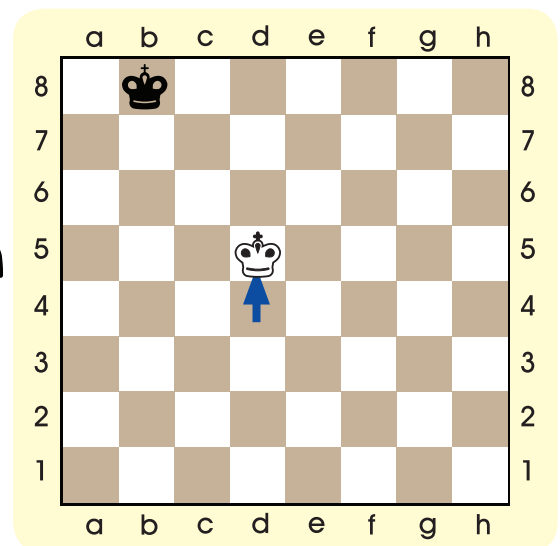
Կարող ես վերցնել միայն մրցակցիդ խաղաքարը: Սա նշանակում է, որ մենք մրցակցի խաղաքարը հեռացնում ենք խաղադաշտից և դնում նրա դաշտում մեր խաղաքարը: Սակայն հիշիր, խաղաքար վերցնելը պարտադիր չէ:

Տե՛ս տրամագիր 1-ը. սպիտակների արքան հսկում է կապույտ սլաքներով նշված դաշտերը: Այդ դաշտերից մեկում սևերի ձին է: Արքան կարող է վերցնել ձին: Ձին վերցնելու դեպքում խաղադաշտից հեռացնում ենք նրան և սպիտակների արքան դնում նրա դաշտում:

Նայիր տրամագիր 2-ը. սպիտակների արքան արդեն վերցրել է ձին և գրավել նրա տեղը:



Տրամագիր 1

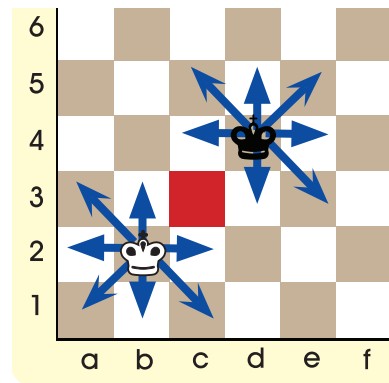


Տրամագիր 2



Արքաներին վերաբերող կարևոր մեկ **կանոն** ևս սովորենք: Երկու արքաները հարևան դաշտերում չեն կարող գտնվել:

Տեն տրամագիր 3-ը. կարմիր գույնով նշված է այն դաշտը, որտեղ չեն կարող գտնվել արքաները:



Տրամագիր 3

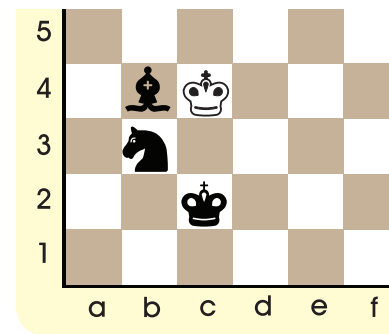


Ի՞նչ ես կարծում՝ արքաներին վերաբերող որ կանոնն է պատկերված նկարում:



Նայիր տրամագիր 4-ը և պատասխանիր հարցերին.

1. քանի՞ խաղաքար կա խաղադաշտին,
2. սպիտակների արքան որ խաղաքարը կարող է վերցնել,
3. սպիտակների արքան որ խաղաքարը չի կարող վերցնել և ինչո՞ւ:



Տրամագիր 4



Պատմիր ընկերոջդ քեզ համար թանկ և անգին բաների մասին:



- ◆ Շախմատում չի կարելի վերցնել սեփական խաղաքարը:
- ◆ Խաղաքար վերցնելը պարտադիր չէ:
- ◆ Երկու արքաները հարևան դաշտերում չեն կարող գտնվել:



1. Խաղադաշտում քանի՞ գույնի արքա կա:
2. Ի՞նչ նոր կանոններ սովորեցիր այս դասին:



Խաղա՛ և վերցրո՛ւ արքայով խաղաքար:



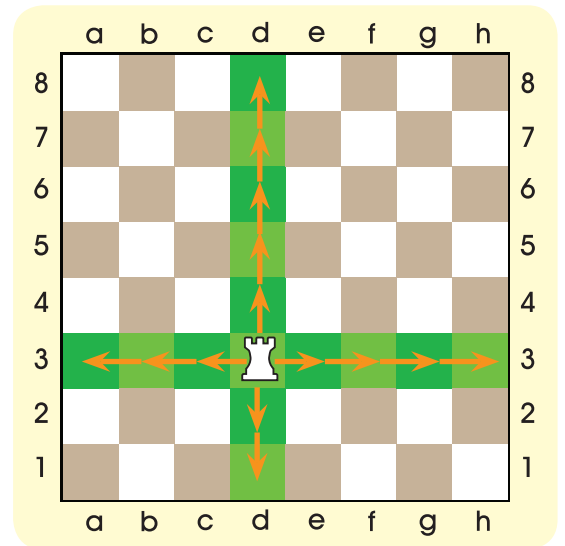
ԴԱՍ 10. ՆԱՎԱԿ

Սիրելի՛ բարեկամ:
Այս դասին կսովորես
քայլ կատարել և
խաղաքար վերցնել
նավակով:



Խաղի սկզբում խաղացողներից յուրաքանչյուրն ունի երկու նավակ: Տրամագիր 1-ում սլաքներով նշված են նավակի հնարավոր քայլերը: Նավակը կատարում է քայլ ուղղաձիգ և հորիզոնական գծերով:

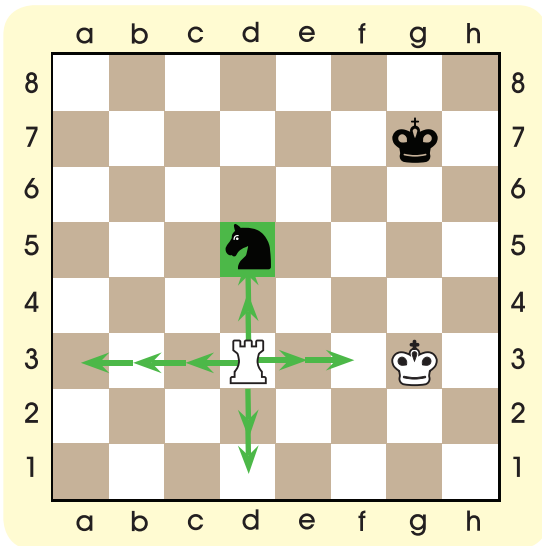
Տեսնո՞ւմ ես՝ նավակը մեկ քայլով երկար ճանապարհ կարող է անցնել: Այդ պատճառով այն համարվում է **հեռահար խաղաքար**: Նավակը հսկում է միայն այն դաշտերը, որտեղ կարող է կատարել քայլ:



Տրամագիր 1



Ուշադիր նայիր տրամագիր 2-ը: Այստեղ նավակի քայլերն ավելի քիչ են, քան տրամագիր 1-ում: Սպիտակների արքան և սևերի ձին փակել են նավակի ճանապարհը: Տեսնո՞ւմ ես՝ նավակը հսկում է d5 դաշտը: Հարձակվել է ձիու վրա և կարող է վերցնել այն:



Տրամագիր 2



1. Նավակը քանի միավոր արժե:
2. Ինչպե՞ս է կատարում քայլ նավակը:
3. Ինչո՞ւ է նավակը համարվում հեռահար խաղաքար:



Նկարում «Կիլիկիա» հայկական նավն է, որը ճամփորդել է հեռավոր երկրներով:



Ի՞նչ նմանություններ կան շախմատի նավակի և «Կիլիկիա» նավի միջև:



Նայիր տրամագիր 2-ը.

1. Սպիտակները քանի միավորի առավելություն ունեն:
2. Հաշվիր, թե քանի դաշտ է հսկում նավակը և անվանիր դրանք:

.....
Խաղա՞նք և ստուգիր գիտելիքներիդ նավակի վերաբերյալ:

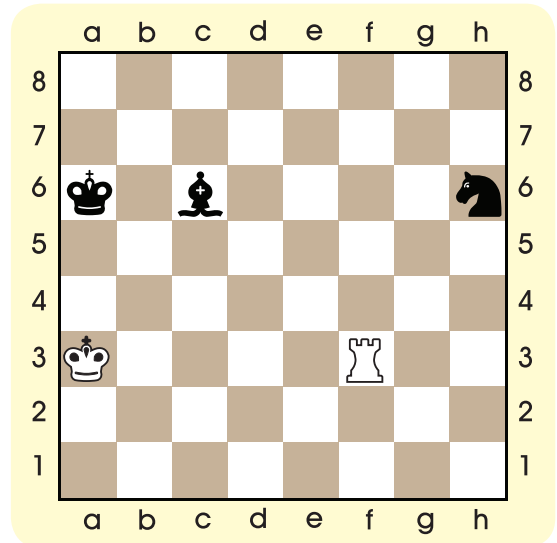


ԴԱՍ 11. ՆԱՎԱԿ (շարունակություն)

Սիրելի բարեկամ, դու արդեն գիտես, թե ինչպես է նավակը կատարում քայլ և վերցնում խաղաքար: Այս դասին կսովորես մրցակցի խաղաքարերի վրա հարձակվել նավակով:



Ուշադիր նայիր տրամագիր 1-ը. ինչ ես կարծում՝ սպիտակների նավակը կարող է վերցնել սևերի խաղաքարերից որևէ մեկը: Հավանաբար կռահեցիր. ո՛չ: Նավակը չի կարող վերցնել, քանի որ դեռևս չի հարձակվել ձիու կամ փղի վրա: Դե՛, արի՛ սովորենք՝ ինչպե՞ս **հարձակվել** խաղաքարի վրա: Հարձակման համար նավակով պետք է կանգնել խաղաքարի հետ նույն գծին: Հարձակվելուց հետո, մեր հերթական քայլին կարող ենք վերցնել այն:

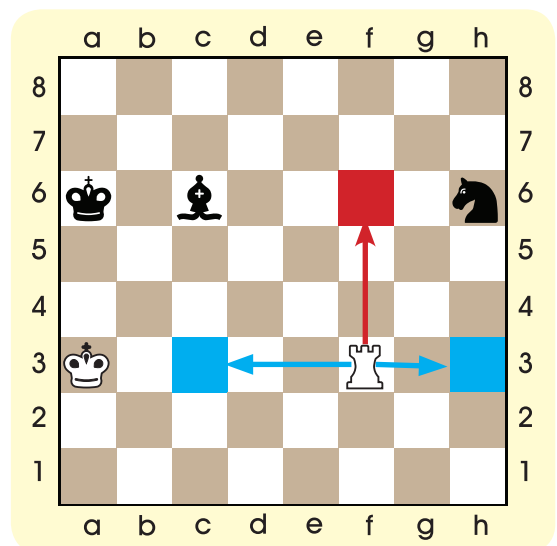


Տրամագիր 1

Տրամագիր 2-ում հարձակման քայլերը սլաքներով նշված են:


Նավակը միանգամից կարող է հարձակվել մի քանի խաղաքարի վրա:


Տրամագիր 2-ում կարմիր սլաքով նշված քայլից հետո նավակը կհարձակվի թե՛ ձիու և թե՛ փղի վրա: Դա կոչվում է **կրկնակի հարված**:





Տրամագիր 2




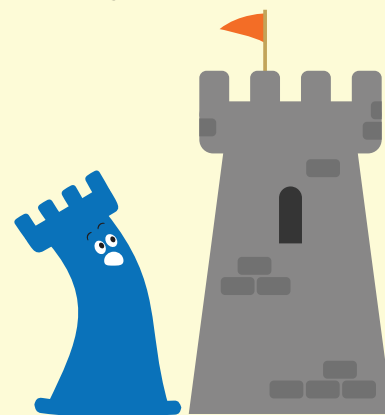
 Պատմիր ընկերոջդ, թե ինչ նմանությունն նկատեցիր նկարի ու դասի միջև:


-  Ուշադիր նայիր տրամագիր 3-ը:
1. Ո՞ր կողմն ունի ավելի շատ խաղաքար:
 2. Սպիտակների նավակը ի՞նչ դաշտերից կարող է հարձակվել փղի վրա:
 3. Նավակը ի՞նչ դաշտից կարող է կրկնակի հարված կատարել:

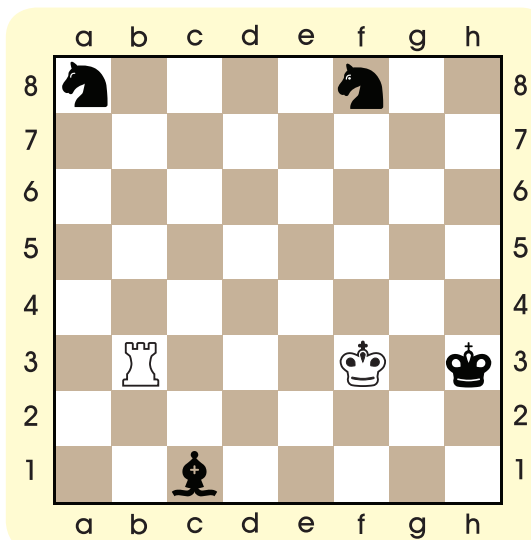
 Մեկ խաղաքարով միանգամից հարձակունը մի քանի խաղաքարերի վրա կոչվում է կրկնակի հարված:

-  1. Ինչպե՞ս նավակով հարձակվել խաղաքարի վրա:
2. Ինչպե՞ս կրկնակի հարված կատարել նավակով:

 Երևի նկատել ես, որ նավակը նման է ամրոցի:



 Ամրոցում ովքե՞ր են ապրում:



Տրամագիր 3

.....
Վերցրու խաղաքարեր նավակով:



ԴԱՍ 12. ՇԱԽ

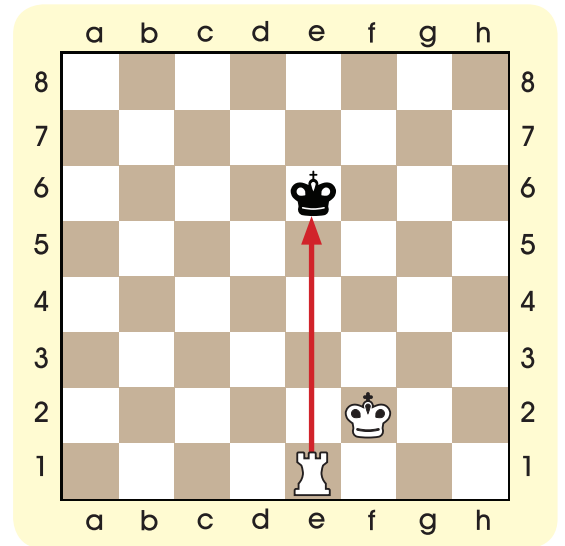
Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես ինչ է շախը: Կկարողանաս հայտարարել շախ: Կհմանաս կարևոր կանոն:



Մենք սովորել ենք՝ ինչպես հարձակվել խաղաքարի վրա և ինչպես վերցնել այն:

Գիտեն՝ կարելի է հարձակվել նաև արքայի վրա: Այդ հարձակումը կոչվում է «շախ»:

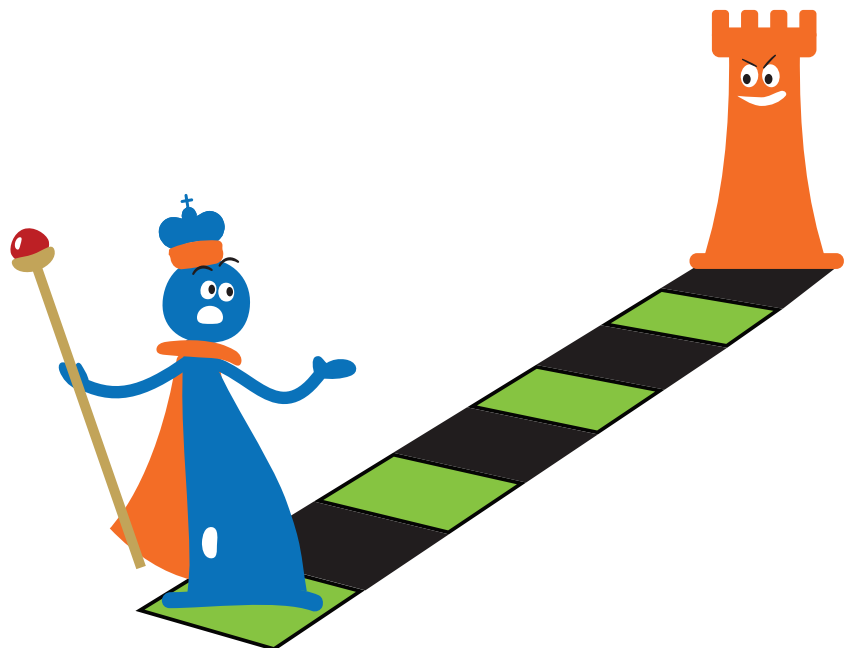
Տրամագիր 1-ում սպիտակների նավակը հարձակվել է սևերի արքայի վրա: Այսինքն՝ նրան շախ է հայտարարել:



Տրամագիր 1



Պատմիր ընկերոջդ, թե ինչ ես տեսնում նկարում:





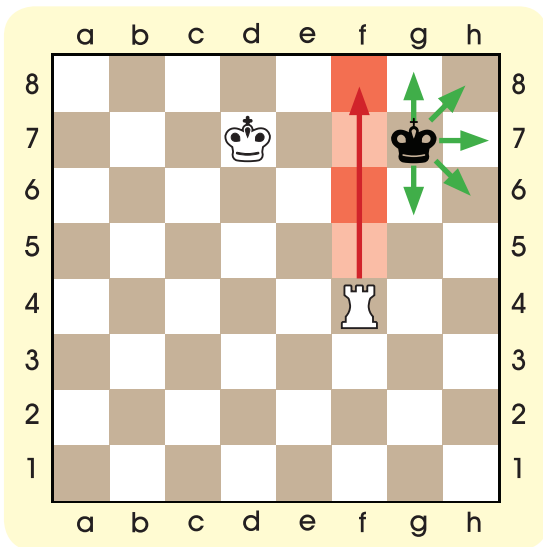
Արքան քայլ կատարելիս չի կարող հայտնվել հարվածի տակ գտնվող դաշտում:

Օրինակ՝ տե՛ս տրամագիր 2-ը:

Քայլը սևերինն է: Սպիտակների նավակը հսկում է «f» ուղղաձիգը: Այդ պատճառով սևերի արքան չի կարող կատարել քայլ դեպի f6, f7 և f8 դաշտերը:



Տրամագիր 2-ում անվանի՛ր այն դաշտերը, որտեղ սևերի արքան կարող է կատարել քայլ:



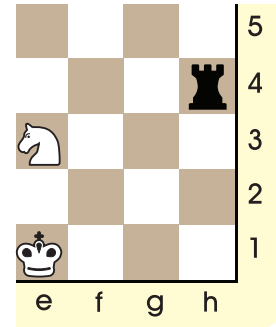
Տրամագիր 2



Իսկ գիտե՛ս, որ «շախ» նշանակում է «տիրակալ», «արքա»:



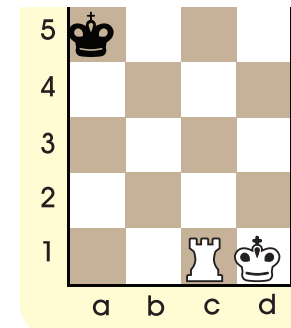
Տրամագիր 3-ում նշե՛ք այն դաշտը, որտեղից սևերի նավակը կարող է հայտարարել շախ սպիտակների արքային:



Տրամագիր 3



Տրամագիր 4-ում անվանի՛ր այն դաշտերը, որտեղից սպիտակների նավակը կարող է սևերի արքային հայտարարել շախ:



Տրամագիր 4



- ◆ Արքայի վրա խաղաքարի հարձակումը կոչվում է շախ:
- ◆ Արքան չի կարող հայտնվել հարվածի տակ գտնվող դաշտերում:



1. Ի՞նչ է շախը:
2. Ո՞ր խաղաքարին են հայտարարում շախ:
3. Քո կարծիքով՝ ինչո՞ւ արքային չի կարելի դնել հարվածի տակ:



Շախ է, թե ոչ:



ԴԱՍ 13. ՇԱԽ (շարունակություն)

Սիրելի բարեկամ: Արդեն կարողանում ես հայտարարել շախ: Այսօր կսովորես, թե ինչպե՞ս ազատվել շախից: Այսինքն՝ արքային պաշտպանել հարձակումից:



Արդեն գիտես, որ արքան գլխավոր խաղաքարն է շախմատում: Արքան միշտ պետք է լինի խաղադաշտում

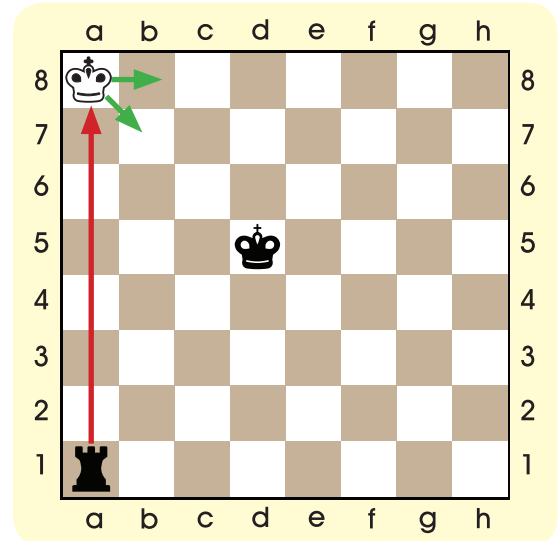
Արքային չի կարելի թողնել հարվածի՝ շախի տակ: Պետք է նրան **ազատել շախից**: Շախից ազատվելու երեք ձև կա: Հերթականությամբ սովորենք դրանք:

Ձև առաջին.

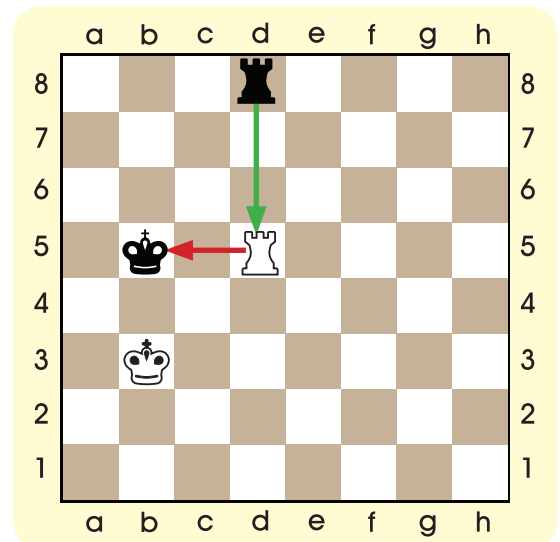
Փախչել. երբ արքան անվտանգ դաշտ է հեռանում: Օրինակ՝ տե՛ս տրամագիր 1-ը: Սևերի նավակը շախ է հայտարարել սպիտակների արքային: Այստեղ շախից ազատվելու երկու քայլ կա: Սպիտակների արքան կարող է փախչել b8 կամ b7 դաշտ:

Ձև երկրորդ.

Վերցնել. երբ շախ հայտարարած խաղաքարը վերցնում ենք: Օրինակ՝ տե՛ս տրամագիր 2-ը: Սևերի նավակը կարող է վերցնել սպիտակների նավակը և արքային ազատել շախից:



Տրամագիր 1

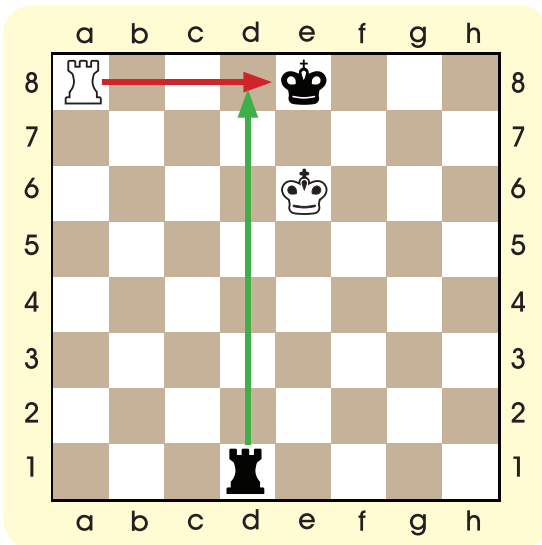


Տրամագիր 2

Ձև երրորդ.



Փակվել. երբ շախի ճանապարհը փակում ենք: Օրինակ՝ տես տրամագիր 3-ը: Սպիտակների նավակը հայտարարել է շախ: Սևերի արքան փախչելու ճանապարհ չունի: Օգնության է հասնում սևերի նավակը և փակում է շախի ճանապարհը (տես կանաչ սլաքը):



Տրամագիր 3



Ուշադիր նայիր տրամագիր 4-ը: Մտածիր և ասա՛.

1. քանի նավակ կա խաղադաշտին,
2. սպիտակները քանի ձևով կարող են ազատվել շախից:



1. Շախից ազատվելու քանի ձև գիտես. թվարկիր և նկարագրիր:
2. Ինչ ես կարծում՝ ինչու պիտի արքային անպայման ազատել շախից:



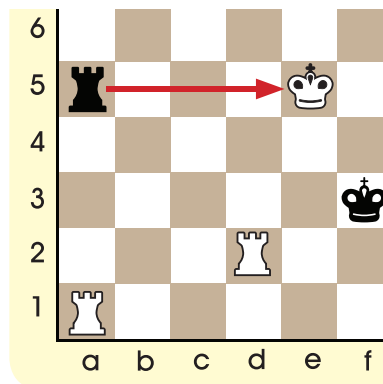
Շախմատում շախի նշանն է:



Որտեղ ես հանդիպել այս նշանը և ինչ է նշանակում այն:



Պատմիր ընկերոջդ, թե ինչ է անում արքան նկարում:



Տրամագիր 4



Արքային ազատիր շախից:



ԴԱՍ 14. ՓԻՂ

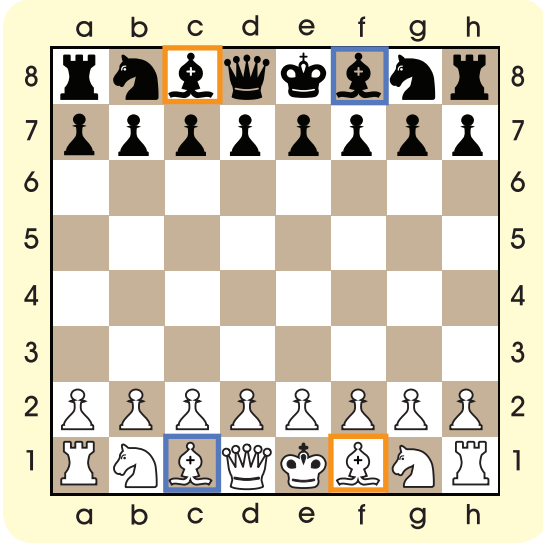
Սիրելի բարեկամ: Այսօր կսովորես փիղ խաղաքարի քայլը: Կկարողանաս խաղաքար վերցնել փղով:



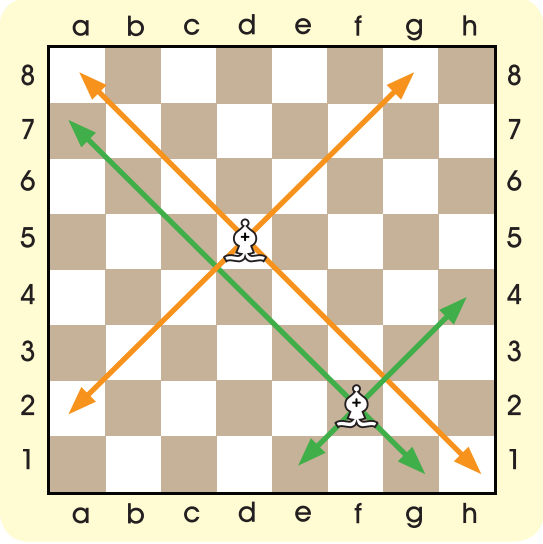
Արդեն գիտես՝ փղերը որտեղ են կանգնում խաղի սկզբում: Տես տրամագիր 1-ը: Յուրաքանչյուր խաղացող ունի երկու փիղ: Փղերից մեկը կանգնած է սպիտակ, իսկ մյուսը՝ սև դաշտում:

Փղերը կատարում են քայլ այն անկյունագծերով: Օրինակ՝ տես տրամագիր 2-ը: d5 դաշտի փիղը շարժվում է այն սպիտակ անկյունագծերով, իսկ f2 փիղը՝ այն սև անկյունագծերով:

Սպիտակ անկյունագծերով շարժվող փիղը կոչվում է **սպիտակադաշտ փիղ**: Ինչ ես կարծում՝ ինչպե՞ս են կոչում սև անկյունագծերով շարժվող փղին: Կարծում եմ՝ կռահեցիր. **սևադաշտ փիղ**:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Երևի նկատեցիր, որ փիղը նավակի նման կարող է գնալ հեռավոր ճանապարհ: Այդ պատճառով փիղին նույնպես հեռահար խաղաքար են համարում:



Կազմեք չորսական սովորողներից բաղկացած խմբեր: Ուշադիր կարդացեք և կատարեք առաջադրանքը:

Նայեք տրամագիր 3-ը:

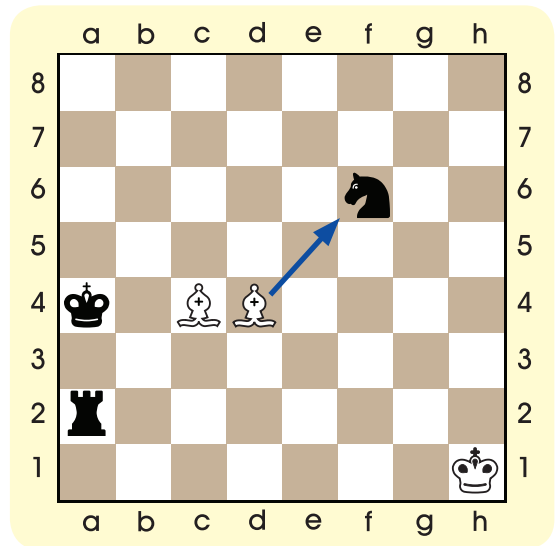
1. Քանի փիղ կա խաղադաշտին: Սպիտակների d4 դաշտի սևադաշտ փիղը կարող է վերցնել սևերի ձին:
2. Մտածեք և ասեք, թե սպիտակների սպիտակադաշտ փիղը կարող է խաղաքար վերցնել:
3. Սպիտակադաշտ փիղը քանի քայլից կհասնի c8 դաշտ: Քանի տարբերակ գտաք:



Փղերը երեք նոտայից կազմված ամեն երաժշտություն տարբերում են:



Ուրիշ ինչ հետաքրքիր բաներ գիտես փղերի մասին: Պատմիր:



Տրամագիր 3



1. Քանի միավոր արժե փիղը:
2. Ո՞ր գծերով են քայլ կատարում փղերը:
3. Ինչպիսի՞ խաղաքար են համարվում և նավակը, և փիղը:

Խաղա՛ և ճանաչի՛ր փիղը:




Վերցրու՛ փղով խաղաքարը:



ԴԱՍ 15. ՓԻՂ (շարունակություն)

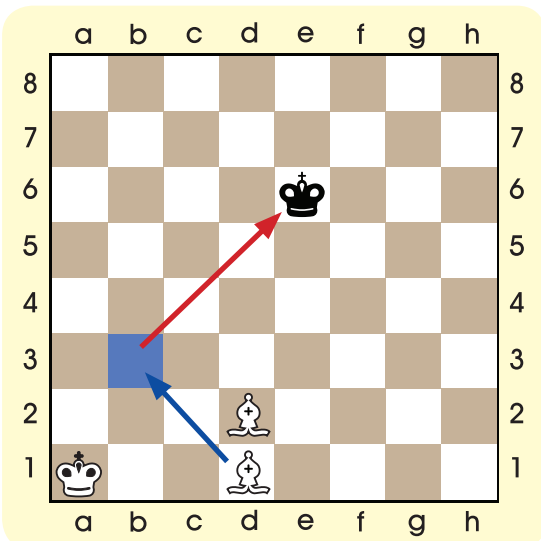
Այս դասին կտվորես հայտարարել շախ փղով: Կարողանաս կրկնակի հարված կատարել և խաղաքար վերցնել փղով: Կարևորես կրկնակի հարվածի նշանակությունը:



 Արդեն կարողանում ես հայտարարել շախ: Շախ հայտարարել կարող ես նաև փղով: Փղով շախ հայտարարելու համար պետք է փիղն ու արքան լինեն նույն անկյունագծին:

Օրինակ՝ տես տրամագիր 1-ը: Տեսնում ես՝ սևերի արքան գտնվում է e6 սպիտակ դաշտում: Շախ հայտարարել այստեղ կարող է սպիտակադաշտ փիղը՝ b3 դաշտից:

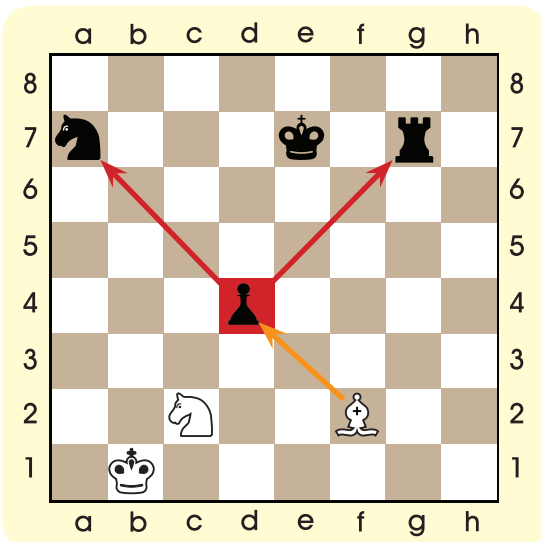
Ինչ ես կարծում՝ ուրիշ ո՞ր դաշտից է հնարավոր հայտարարել շախ: Կարծում եմ՝ կռահեցիր. g4 դաշտից:



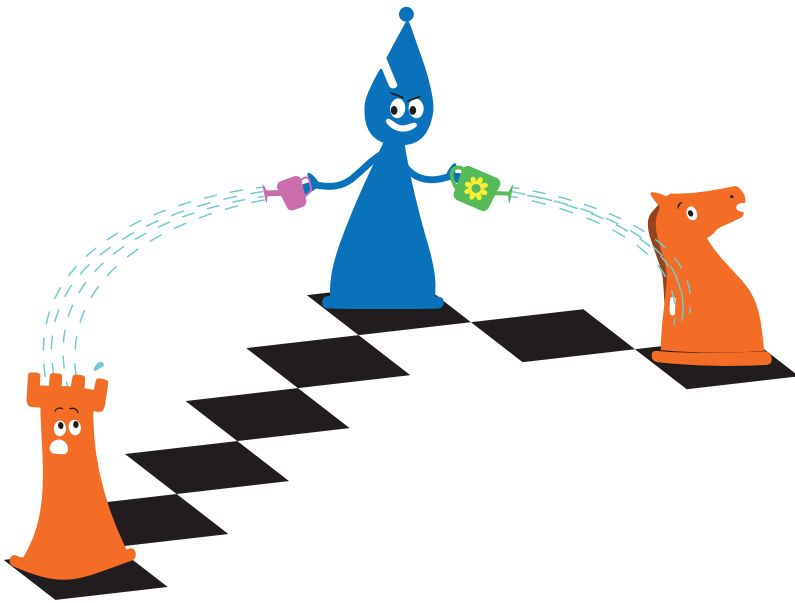
Տրամագիր 1

Կրկնակի հարված՝ փղով:

Նայիր տրամագիր 2-ը: Ինչ ես կարծում՝ ի՞նչ կպատահի, եթե սպիտակների փիղը վերցնի սևերի d4 դաշտի զինվորը: Կարծում եմ՝ կռահեցիր, որ կրկնակի հարված կկատարի ձիու և նավակի վրա: Փիղը հաջորդ քայլին կվերցնի այդ խաղաքարերից մեկը: Նկատեցիր, որ կրկնակի հարվածն օգտակար է: Փորձիր այն կիրառել և խաղաքար շահել:



Տրամագիր 2

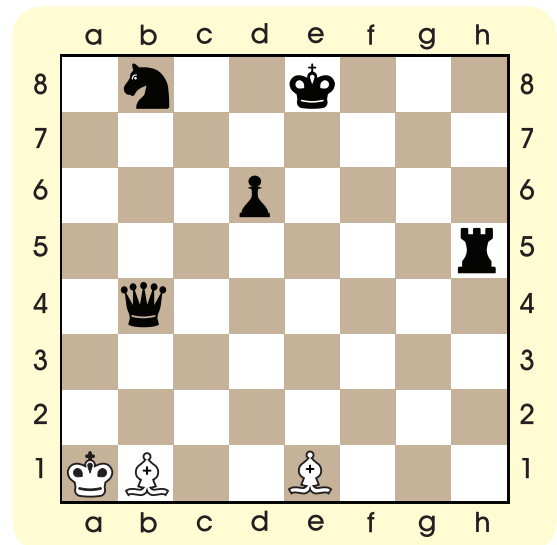


Պատմիր ընկերոջդ, թե փիղն ինչ է անում նկարում: Շախմատային դր գործողությանն ես նմանեցնում:



Ուշադիր նայիր տրամագիր 3-ը.

1. Անվանիր այն անկյունագիծը, որի վրա սևերի արքան ու նավակն են:
2. Անվանիր այն դաշտը, որտեղից սպիտակների փիղը սևերի արքայի և նավակի վրա կարող է կատարել կրկնակի հարված:
3. Նվազագույնը քանի՞ քայլից սպիտակների փիղը կվերցնի սևերի ձին:



Տրամագիր 3



Համեմատիր արքայի և փղի քայլերը.

- ♦ ինչո՞վ են նման,
- ♦ ինչո՞վ են տարբեր:



1. Խաղի սկզբում քանի՞ փիղ կա շախմատում:
2. Ինչպե՞ս է փիղը հայտարարում շախ:


Փիղ. շախ, թե՛ կրկնակի հարված:



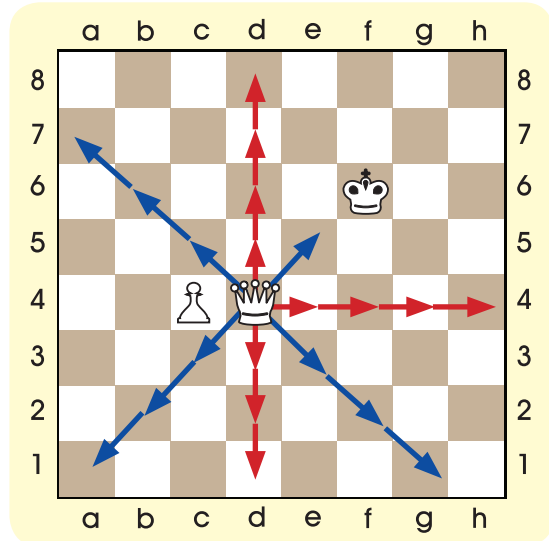
ԴԱՍ 16. ԹԱԳՈՒՀԻ

Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես կատարել քայլ և վերցնել խաղաքար թագուհիով: Գուցե զարմանաս, երբ իմանաս, թե որ խաղաքարերի նման է կատարում քայլ թագուհին:

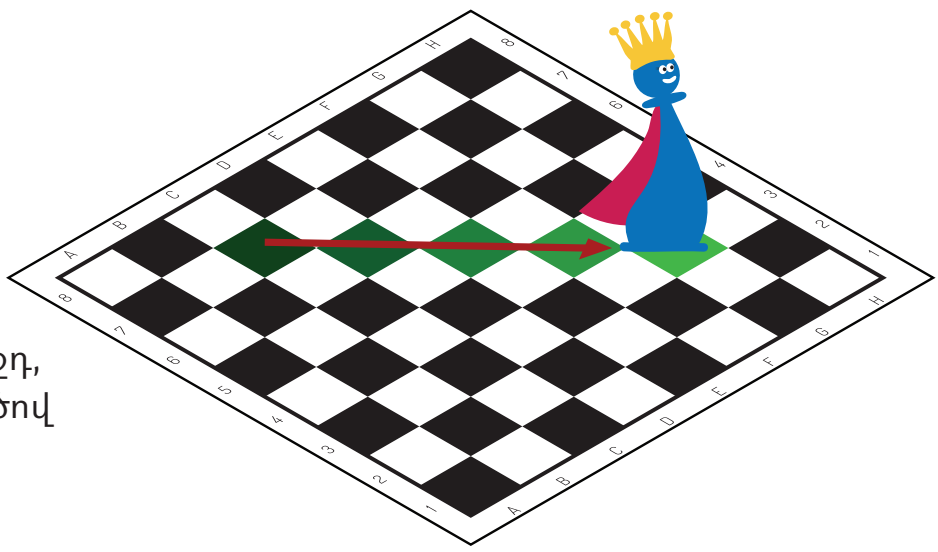



 Թագուհին կարող է շարժվել բոլոր ուղղություններով: Այսինքն՝ կատարել քայլ ուղղաձիգներով, հորիզոնականներով և անկյունագծերով:

Ուշադիր նայիր տրամագիր 1-ը: Կարմիր սլաքներով նշված են թագուհու քայլերը՝ ուղղաձիգով և հորիզոնականով: Հիշում ես, թե որ խաղաքարն է այդպես կատարում քայլ: Այո՛, նավակը: Կապույտ սլաքներով նշված են թագուհու քայլերը՝ անկյունագծերով: Ո՞ր խաղաքարն է կատարում քայլ անկյունագծերով: Կարծում եմ՝ հիշեցիր. փիղը: Այսինքն՝ թագուհին կատարում է քայլ նավակի և փղի նման:



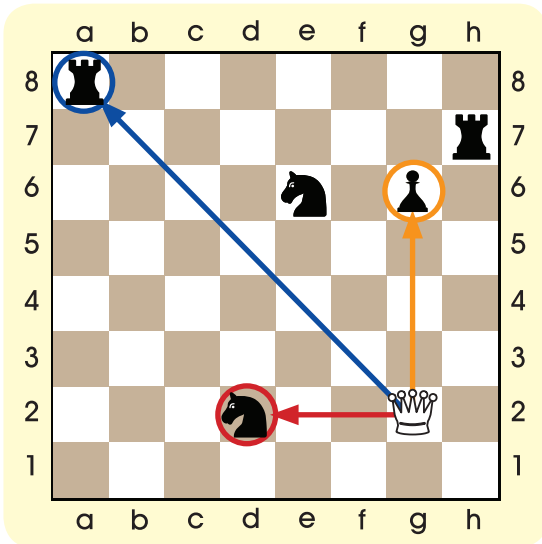
Տրամագիր 1



 Պատմիր ընկերոջդ, թե նկարում որ գծով է կատարել քայլ թագուհին:



Թագուհին նույնպես կարող է խաղաքար վերցնել: Խաղաքար վերցնելու համար թագուհին պետք լինի տվյալ խաղաքարի գծին: Օրինակ՝ տես տրամագիր 2-ը: Սլաքներով նշված են, թագուհու հարվածի ուղղությունները: Թագուհին իր քայլին կարող է վերցնել նշված խաղաքարերից մեկը:



Տրամագիր 2



Նայիր տրամագիր 3-ը.

1. Հաշվիր և ասա՛, թե քանի՞ խաղաքար է հարվածում սպիտակների թագուհին:
2. Ո՞ր խաղաքարը կվերցնես թագուհիով:



Համեմատիր արքայի և թագուհու քայլերը.

- ◆ ինչո՞վ են նման,
- ◆ ինչո՞վ են տարբեր:



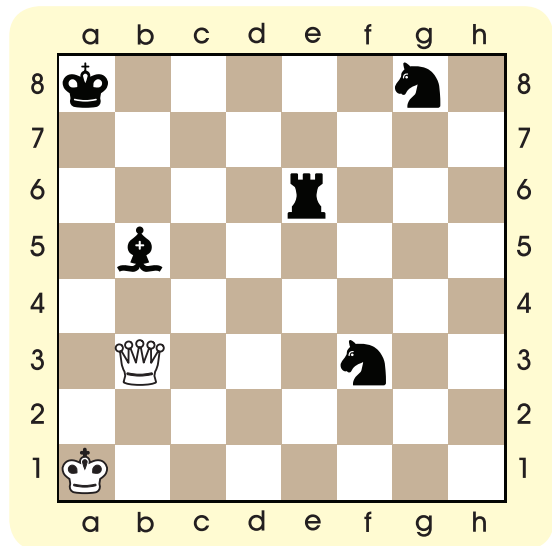
1. Քանի՞ միավոր արժե թագուհին:
2. Ո՞ր գծերով է կատարում քայլ թագուհին:



Նկարում թագադրում են Հայոց Զաբել թագուհուն:



Նշիր չորս բան, որ կանկարում և շախմատում:



Տրամագիր 3

Խաղա՛ և ճանաչիր թագուհին:



Վերցրո՛ւ խաղաքար թագուհիով



ԴԱՍ 17. ԹԱԳՈՒՀԻ (շարունակություն)

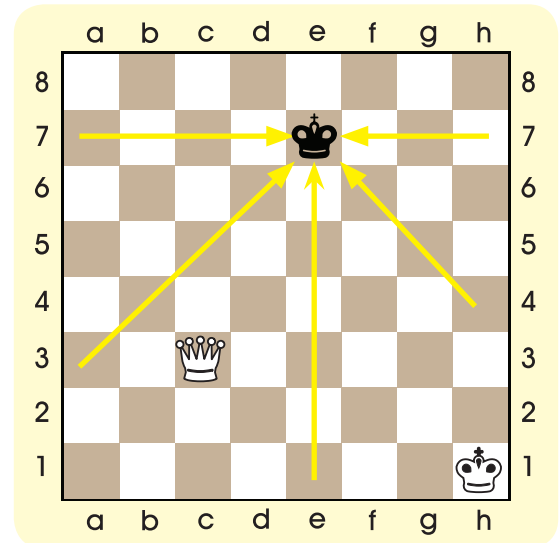
Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես հայտարարել շախ և կրկնակի հարված կատարել թագուհիով: Կգնահատես թագուհու քայլի ուժը:



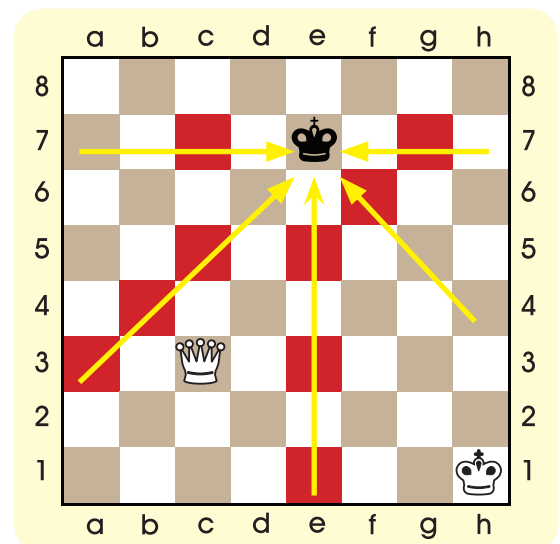
Արդեն գիտես արքայի, թագուհու, նավակի և փղի քայլերը: Ի՞նչ ես կարծում՝ նրանցից ո՞րն է հսկում առավելագույն թվով դաշտեր: Երևի կռահեցիր. թագուհին: Թագուհին ունի խաղաքարերի վրա հարձակվելու ավելի մեծ հնարավորություն: Իհարկե, կարող է նաև հայտարարել շախ:

Տես տրամագիր 1-ը. դեղին սլաքներով նշված են այն գծերը, որոնք տանում են դեպի սևերի արքան: Քո կարծիքով՝ թագուհին ո՞ր դաշտերից կարող է հայտարարել շախ: Երևի կռահեցիր: Պատասխաններիդ ճշտությունն ստուգելու համար նայիր տրամագիր 2-ը:

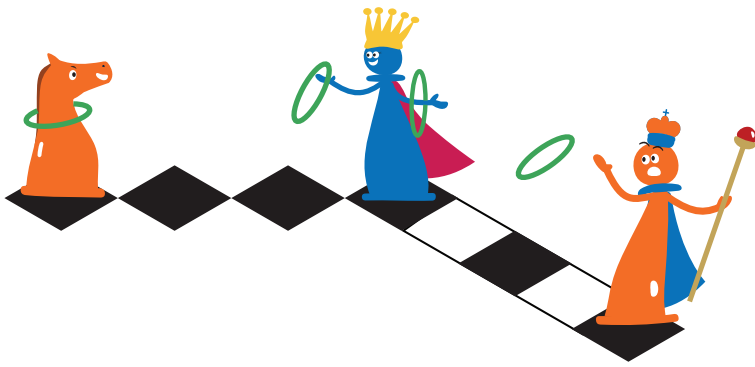
Տրամագիր 2-ում կարմիրով նշված են այն դաշտերը, որտեղից թագուհին կարող է հայտարարել շախ: Նկատեցիր, որ դաշտերը սևերի արքան տանող գծերին են:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Ընկերոջդ հետ քննարկիր նկարը:
Ի՞նչ են անում խաղաքարերը:



Տես տրամագիր 3-ը.

1. Հաշվիր և ասա՛, թե քանի՛ սև խաղաքար կա խաղադաշտում:
2. Հաշվիր, թե քանի՛ դաշտից թագուհին կարող է հայտարարել շախ սևերի արքային:
3. Ո՞ր դաշտերից թագուհին կարող է կատարել կրկնակի հարված երկու կամ երեք խաղաքարի վրա: Օրինակ՝ f6 դաշտից թագուհին կարող է հայտարարել շախ և միանգամից հարձակվել երեք խաղաքարի վրա:



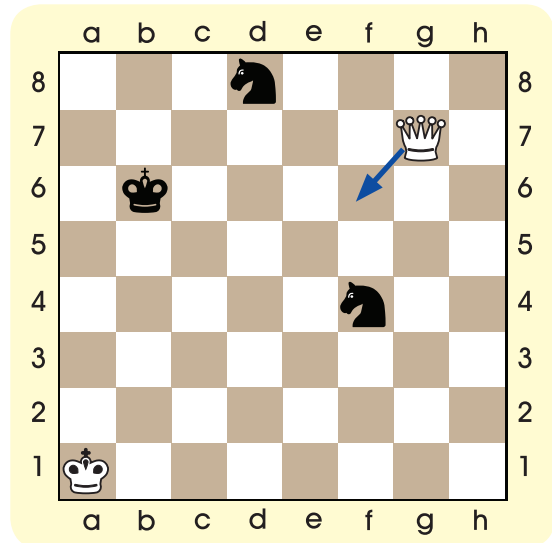
1. Ո՞ր գծերով է հայտարարում շախ թագուհին:
2. Քո կարծիքով՝ խաղաքարերից ո՞րն է ամենահզորը:



Ըստ ավանդագրույցի, Իսպանիայի թագուհին՝ Իզաբելն է պահաջել, որ ամենահզորը շախմատում լինի թագուհին:



Քո կարծիքով ինչո՞ւ է թագուհին ամենահզորը շախմատում:



Տրամագիր 3


Քայլեր թագուհիով:



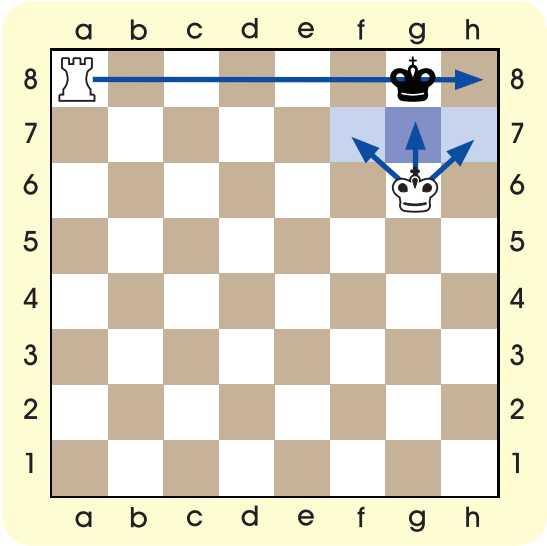
ԴԱՍ 18. ՄԱՏ

Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես ինչպես հաղթել շախմատում: Կիմանաս, թե որն է շախմատ խաղի նպատակը: Կսովորես, թե ինչ է շախմատում մատը: Կկարողանաս շախը տարբերել մատից:




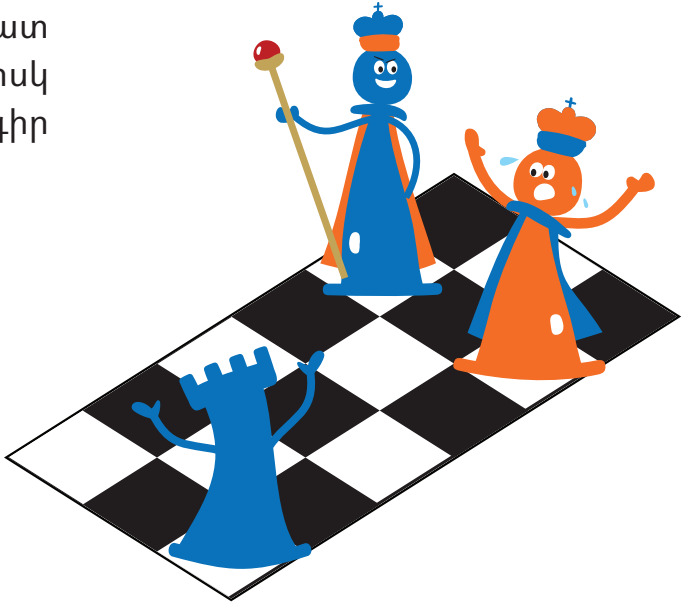
 Արդեն գիտես, թե որն է շախը: Գիտես նաև, որ անպայման պետք է ազատել շախից արքային: Իսկ ինչ կլինի, եթե արքային հնարավոր չլինի շախից ազատել: Օրինակ՝ տես տրամագիր 1-ը:

Կապույտ սլաքներով նշված են այն դաշտերը, որոնք հսկում է սպիտակների արքան: Նավակը հայտարարել է շախ և հսկում է ամբողջ 8-րդ հորիզոնականը: Սևերի արքան այստեղ չունի շախից ազատվելու հնարավորություն: Շախը, որից ազատվել հնարավոր չէ, **մատն է**: Մատը շախմատի նպատակն է: Խաղը մատից հետո ավարտվում է: Մատ հայտարարած կողմը հաղթում է, իսկ նրա մրցակիցը՝ պարտվում: Տրամագիր 1-ում սպիտակները հաղթեցին:



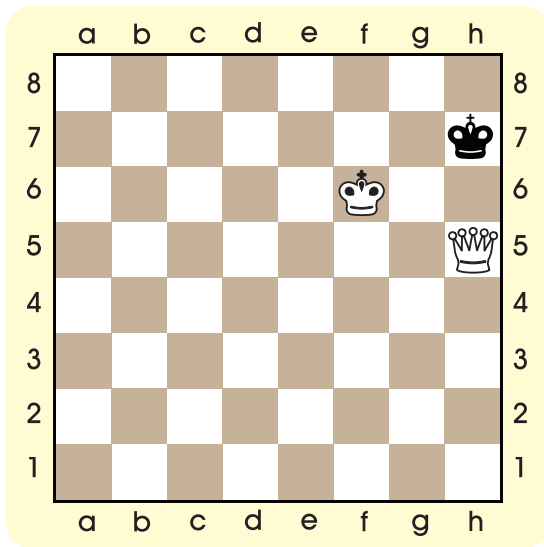
Տրամագիր 1

 Քո կարծիքով նկարում դր կողմը հաղթեց. ինչո՞ւ:





1. Տրամագիր 2-ում խաղաքարերը մտովի գծերով միացրու իրար: Ինչ պատկեր կստացվի:
2. Համեմատիր տրամագիր 2-ը և 3-ը: Քայլը սևերինն է.
 - ♦ Ո՞ր տրամագրում է հայտարարվել մատ:
 - ♦ Ո՞ր տրամագրում է հայտարարվել միայն շախ:



Տրամագիր 2



Այն շախը, որից ազատվել հնարավոր չէ, մատն է:



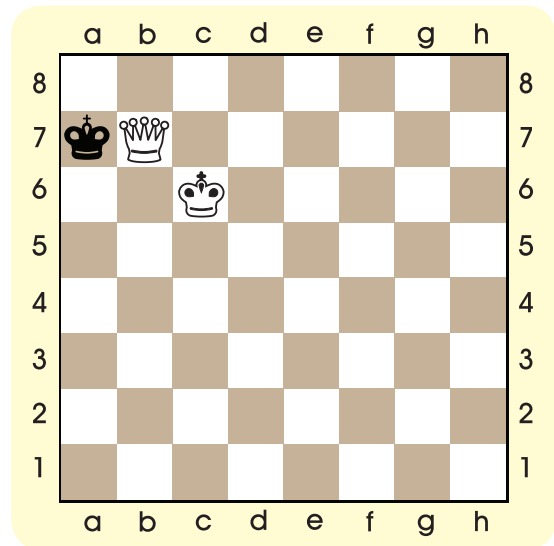
1. Ո՞րն է շախմատում մատը:
2. Ո՞ր խաղաքարին են հայտարարում մատ:
3. Ո՞րն է շախմատ խաղի նպատակը:



Նկարում մի դրվագ է «Ալիսան հրաշքների աշխարհում» հեքիաթից:



Ուշադիր նայիր նկարը և ասա՛, թե ո՞ր խաղաքարն է հայտարարել մատ:



Տրամագիր 3

Ստուգիր գիտելիքներդ մատի վերաբերյալ:

Շախ է, թե՞ մատ:



ԴԱՍ 19. ՄԱՏ (շարունակություն)

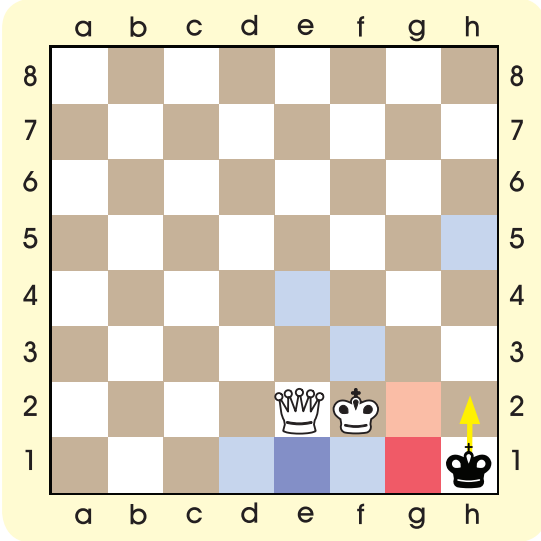
Բարև, սիրելի բարեկամ: Արդեն գիտես՝ ինչ է մատը: Այս դասին կկարողանաս հայտարարել մատ: Կկարևորես խաղաքարերի համագործակցությունը:



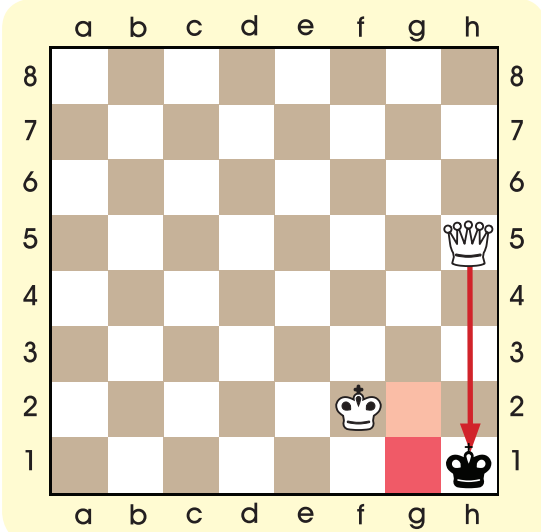
Հիշում ես՝ ինչպես կարելի է հաղթել շախմատում: Այո, մատ հայտարարելով: Մատը հեշտորեն գտնելու համար ուշադիր հետևիր, թե մրցակցի արքան քանի քայլ ունի:

Օրինակ՝ տես տրամագիր 1-ը: Քայլը սպիտակներինն է: Դեղին սլաքով նշված է սևերի արքայի միակ հնարավոր քայլը: Սպիտակների արքան հսկում է g2 և g1 դաշտերը և թույլ չի տալիս սևերի արքային անկյունից փախչել: Սպիտակների թագուհին կապույտ գույնով նշված դաշտերից կարող է հայտարարել շախ: Ինչ ես կարծում՝ այդ շախերից որով կարելի է հայտարարել մատ: Երևի կռահեցիր. միայն h5 դաշտից հայտարարված շախով (տես տրամագիր 2-ը):

Սպիտակների արքան այս դիրքում օգնեց իր թագուհուն: Այսինքն՝ սպիտակների խաղաքարերը **համագործակցեցին** (իրար օգնեցին):



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Պատմիր նկարի մասին: Ինչ են անում սովորողները:



Կազմեք չորսական սովորողներից խմբեր:

Ուշադիր կարդացեք և կատարեք առաջադրանքը:

Տրամագիր 3-ի բոլոր մասերում քայլը սպիտակներինն է:

Փորձեք մեկ քայլից հայտարարել մատ:



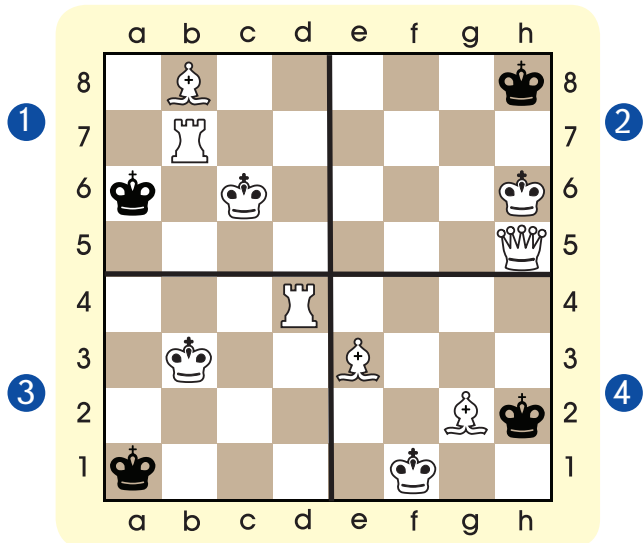
1. Ինչպե՞ս հեշտորեն գտնել մատը:
2. Քո կարծիքով՝ խաղաքարերն ի՞նչ պետք է անեն մատ հայտարարելու համար:



Շախմատում մատի նշանն է:



Ինչ շախմատային գծեր են տեսնում այս նշանում:



Տրամագիր 3



Գտիր մատի քայլը:





ԴԱՍ 20. ԱՄՓՈՓՈՒՄ

ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ

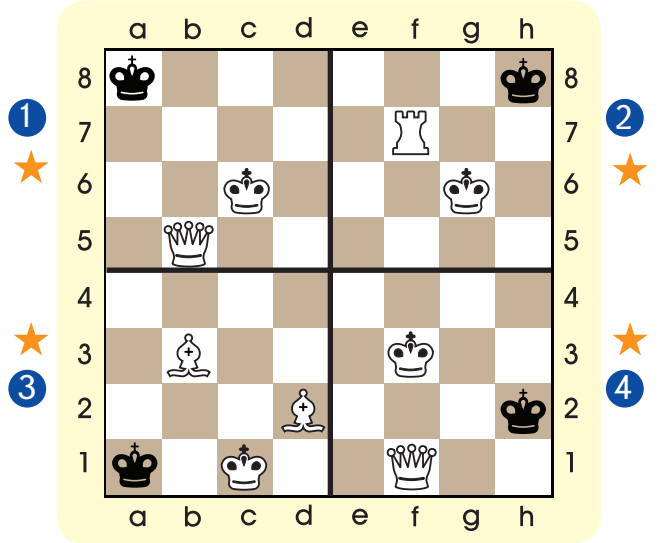
Սիրելի բարեկամ: Այսօր դասը մրցութային է: Կլուծես շախմատային խնդիրներ և կհավաքես հաղթական աստղիկներ: Փորձիր օգտագործել շախմատային գիտելիքներդ:



 Դու գիտես՝ ինչ է «խնդիրը» մաթեմատիկայում: Իսկ **շախմատային խնդիրը** տրամագիր է, որն ունի պայման, պահանջ և լուծում: Տարբեր խաղաքարերով մրցութային խնդիրներում հայտարարի մատ: Յուրաքանչյուր խնդրի ճիշտ լուծման դեպքում ստացիր աստղիկ: Հաղթելու համար փորձիր ստանալ հինգից ավելի աստղիկներ:

 **Խնդրի պայման.**
տրամագիր 1-ի չորս մասերում քայլը սպիտակներինն է:

Խնդրի պահանջ.
փորձիր հայտարարել մատ մեկ քայլից:



Տրամագիր 1

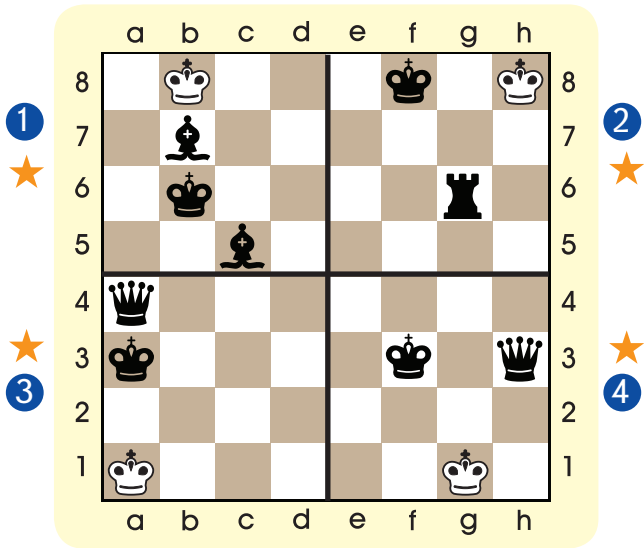


Խնդրի պայման.

տրամագիր 2-ի չորս մասերում քայլը սևերինն է:

Խնդրի պահանջ.

փորձիր հայտարարել մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 2

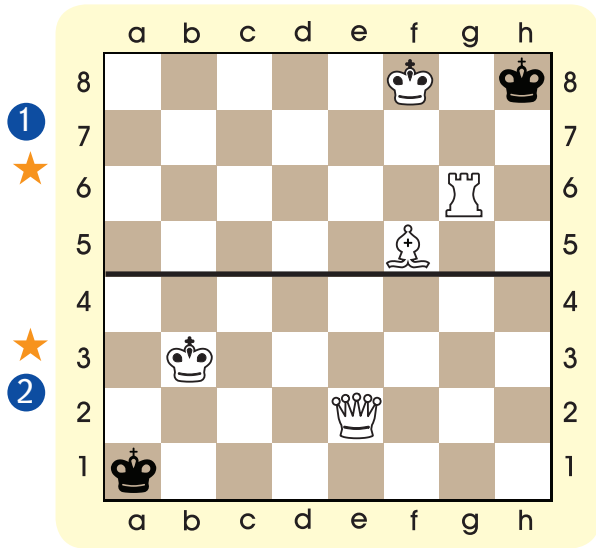


Խնդրի պայման.

տրամագիր 3-ի երկու մասերում քայլը սպիտակներինն է:

Խնդրի պահանջ.

հայտարարիր մատ՝ մեկ քայլից: Փորձիր գտնել մեկից ավելի լուծում:



Տրամագիր 3



1. Քո կարծիքով խաղադաշտի ո՞ր մասում է արքային ավելի հեշտ մատ հայտարարել:

2. Քո կարծիքով ի՞նչ է անհրաժեշտ տարբեր մրցույթներում հաղթելու համար:

Մրցույթ:

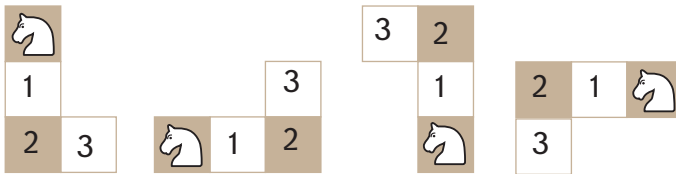


ԴԱՍ 21. ՁԻ

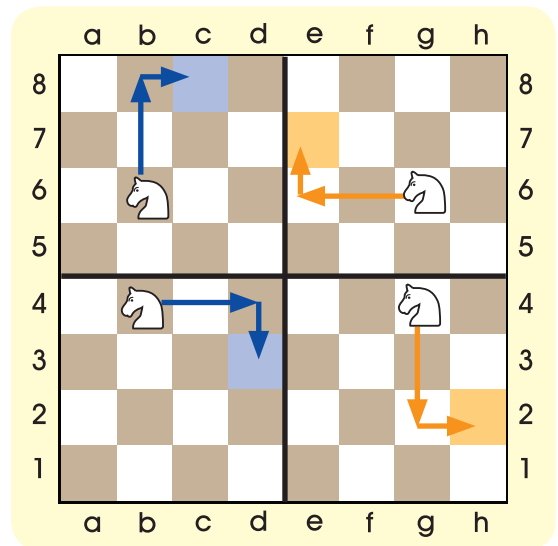
Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կտվորես կատարել քայլ ձիով: Կիմանաս՝ ինչն է շախմատում ձին համարվում յուրահատուկ խաղաքար:



Ձիու շարժման ձևը ցանկացած դիրքով նման է հայերեն «Լ» տառին:



Ուշադիր նայիր տրամագիր 1-ը. ձին տեղափոխվում է սպիտակ դաշտից սև, սևից՝ սպիտակ դաշտ:



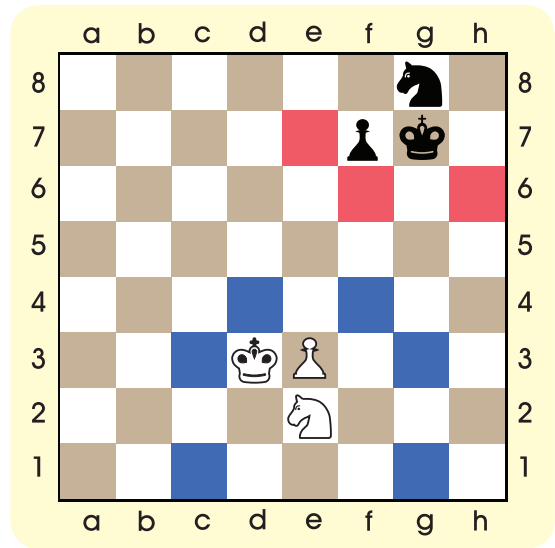
Տրամագիր 1

Պատմիր նկարը: Ինչ են անում նկարի հերոսները:



Նայիր տրամագիր 2-ը:

Կապույտով նշված են սպիտակների ձիու, իսկ կարմիրով՝ սևերի ձիու հնարավոր քայլերը: Տեսնում ես՝ շախմատի ձին կարող է խաղաքարերի վրայով ցատկել:

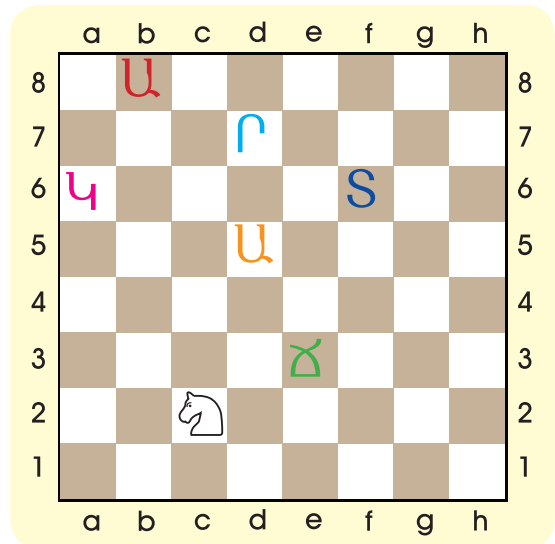


Տրամագիր 2



Նայիր տրամագիր 3-ը.

1. Կատարիր քայլեր ձիով և կազմիր բառ. ինչ է նշանակում այն:
2. Հաշվիր, թե ձին քանի հնարավոր քայլ ունի c2 դաշտից:



Տրամագիր 3



1. Քանի միավոր արժե ձին:
2. Կարող ես նկարագրել ձիով քայլ կատարելը:
3. Ո՞ր խաղաքարերն են շախմատում արժեքով հավասար, իսկ քայլերով՝ տարբեր:


.....
Ստուգիր գիտելիքների ձիու վերաբերյալ:



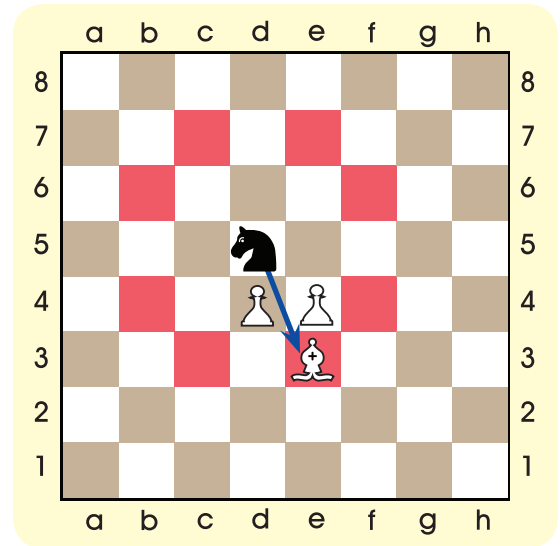
ԴԱՍ 22. ՁԻ (շարունակություն)

Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կտվորես խաղաքար վերցնել ձիով և կատարել կրկնակի հարված: Կզարմանաս, եթե իմանաս՝ ինչպես է կոչվում կրկնակի հարվածը ձիով:




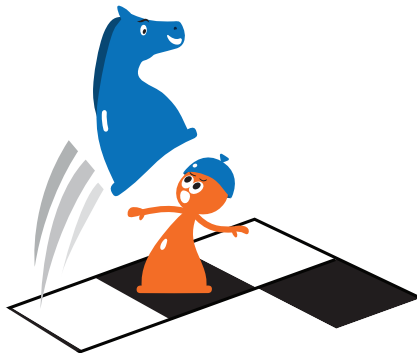
 Ձին, մյուս խաղաքարերի պես, կարող է խաղաքար վերցնել: Հատկապես կարևոր է իմանալ, թե որ դաշտերն է հսկում ձին: Հիշիր. ձին հսկում է այն դաշտերը, որտեղ կարող է կատարել քայլ:


Օրինակ՝ տես տրամագիր 1-ը. ձին հսկում է կարմիրով նշված դաշտերը: Հարձակվել է e3 դաշտի փղի վրա և կարող է վերցնել այն: Սակայն չի կարող վերցնել d4 կամ e4 դաշտերի զինվորները իր ցատկի ճանապարհին:

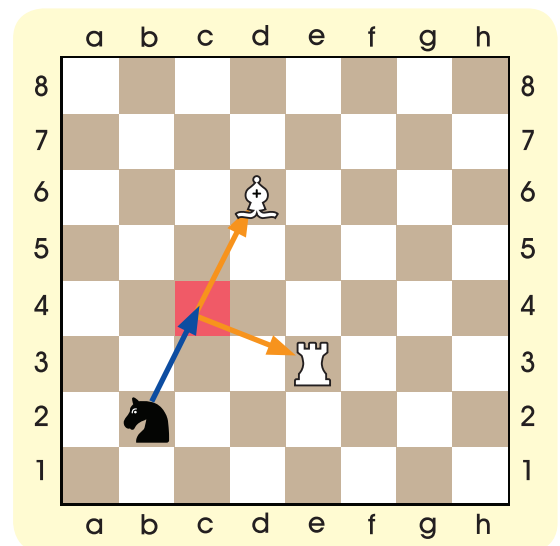


Տրամագիր 1

 Քննարկիր ընկերոջդ հետ թե ինչ է պատկերված նկարում:



 Նայիր տրամագիր 2-ը. սևերի ձին c4 դաշտից կարող է կրկնակի հարված կատարել սպիտակների խաղաքարերին: Շախմատում կրկնակի հարվածը ձիով կոչվում է «պատառաքաղ»:



Տրամագիր 2



Նկարում Սասունցի
Դավիթն է՝ հեծած իր
ձին՝ Քուռկիկ Ջալալին:



Գտիր երեք
տարբերություն
շախմատային և
իրական ձիերի միջև:

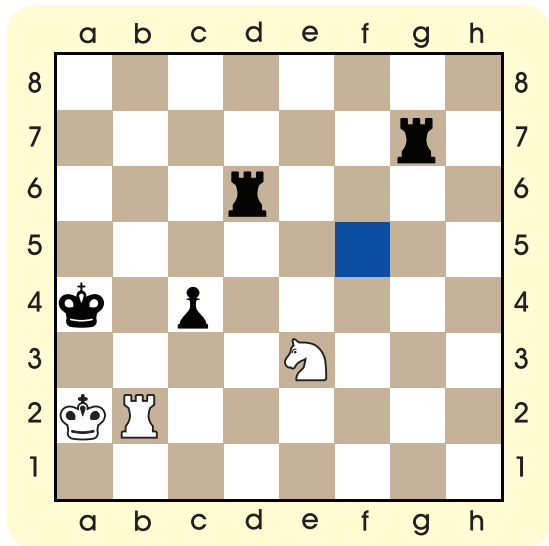


Ուշադիր նայիր տրամագիր 3-ը:

1. Ո՞ր գույնի խաղաքարերն են թվով ավելի շատ:
2. Մտածիր և ասա՛, թե՞ ո՞ր խաղաքարը կարող է վերցնել ձին:
3. Քո կարծիքով ի՞նչ կլինի, եթե ձին տեղափոխվի f5 դաշտ:



1. Ո՞ր դաշտերն է հսկում ձին:
2. Ի՞նչպես է կոչվում կրկնակի հարվածը ձիով:



Տրամագիր 3

.....
Քայլ ձիով:



ԴԱՍ 23. ՁԻ (շարունակություն)



Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես շախև մատ հայտարարել ձիով: Կիմանաս, թե որոնք են ձիով շախից ազատվելու ձևերը: Կրկին կկարևորես խաղաքարերի համագործակցությունը:



Շախ՝ ձիով:

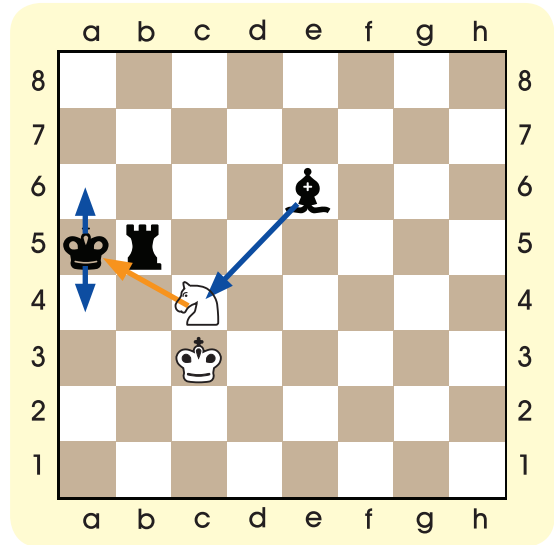
Ձին նույնպես կարող է հայտարարել շախ: Օրինակ՝ տե՛ս տրամագիր 1-ը: Սպիտակների ձին սևերի արքային c4 դաշտից հայտարարել է շախ: Արդեն գիտես, որ շախից ազատվելու երեք ձև կա: Սակայն ձիու շախից հնարավոր է ազատվել միայն փախչելու կամ վերցնելու միջոցով: Տրամագիր 1-ում ձիով շախից ազատվելու ձևերը նշված են կապույտ սլաքներով:

Ձիով շախի ճանապարհը այլ խաղաքարով հնարավոր չէ փակել:

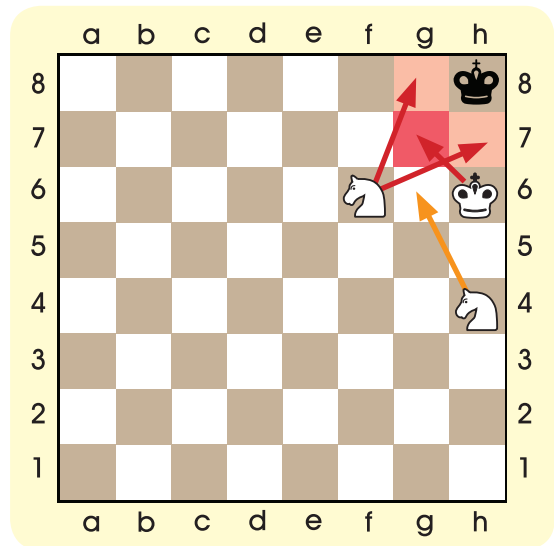
Մատ՝ ձիով:

Ձիով նաև կարելի է հայտարարել մատ: Այսինքն՝ հաղթել: Մատ հայտարարելու համար ձիուն պետք է օգնեն իր բարեկամ մյուս խաղաքարերը: Օրինակ՝ տե՛ս տրամագիր 2-ը: Սպիտակների արքան և f6 դաշտի ձին թույլ չեն տալիս սևերի արքային փախչել անկյունից: Դեղին սլաքով նշված քայլը կատարելուց հետո սպիտակների ձին կհայտարարի մատ:

Նկատեցի՞ր, թե ի՞նչ հրաշալի համագործակցեցին սպիտակների խաղաքարերը:



Տրամագիր 1



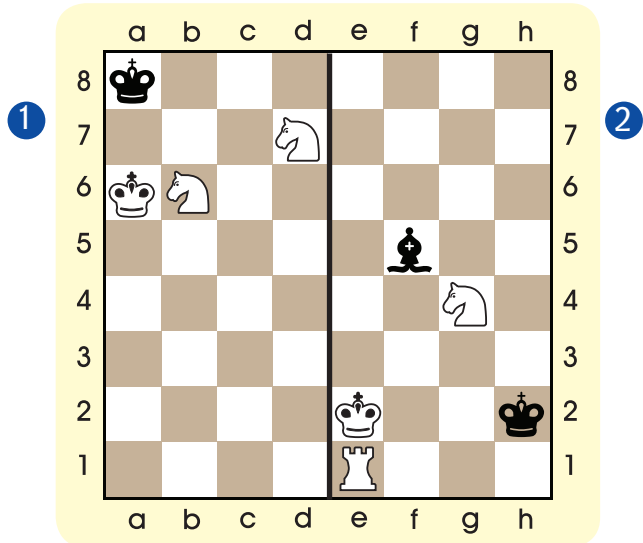
Տրամագիր 2



Ուշադիր նայեք ընկերոջդ հետ տրամագիր 3-ը: Այն բաժանված է երկու մասի:

Համեմատե՛ք և պատասխանե՛ք հարցերին:

1. Ո՞ր մասում է հայտարարված մատ:
2. Ո՞ր մասում է հայտարարված միայն շախ:
3. Սևերը քանի՞ ձևով կարող են ազատվել շախից:

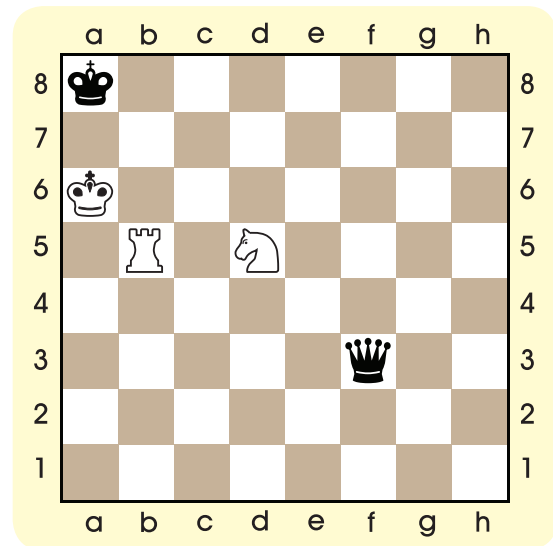


Տրամագիր 3



Նայի՛ր տրամագիր 4-ը:

1. Շախմատի խաղաքարերից որո՞նք չկան խաղադաշտին:
2. Սպիտակների ո՞ր խաղաքարերն են փակել սևերի արքայի ճանապարհը:
3. Փորձի՛ր սպիտակներով հայտարարել մատ մեկ քայլից:



Տրամագիր 4



1. Քո կարծիքով՝ ձիով շախի ճանապարհը ինչո՞ւ հնարավոր չէ փակել:
2. Ձին կարո՞ղ է միանգամից հայտարարել շախ և կատարել «պատառաքաղ»:
3. Համագործակցության մասին ի՞նչ առած, ասացվածք կամ հանելուկ գիտես:




Շախ է, թե՛ մատ:



ԴԱՍ 24. ՊԱՏ

Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կիմանաս, թե որն է ոչ-ոքին: Կծանոթանաս ոչ-ոքիի ձևերին: Կսովորես ոչ-ոքիի ձևերից «պատը»: Կկարևորես պայքարը չպարտվելու համար:



 Շախմատում հաղթողը՝ մեկ միավոր, իսկ պարտվողը՝ զրո միավոր է ստանում: Խաղը կարող է ավարտվել նաև **ոչ-ոքի** արդյունքով: Այս դեպքում հաղթող և պարտվող չի լինում: Հաղթական միավորը կիսվում է: Շախմատում ոչ-ոքիի տարբեր ձևեր կան:

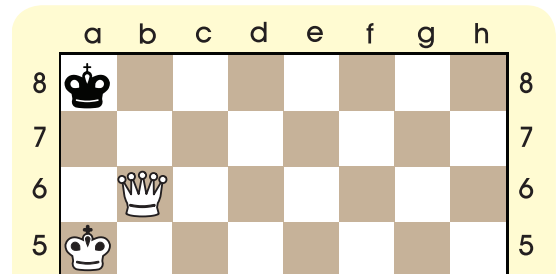
Ոչ-ոքի է լինում, երբ.

1. խաղադաշտին մնում են միայն արքաները,
2. խաղադաշտին արքաներից մեկի հետ մնում է որևէ թեթև խաղաքար:

Այժմ կծանոթանաս ոչ-ոքիի նս մեկ ձևի հետ, որ կոչվում է «պատ»:

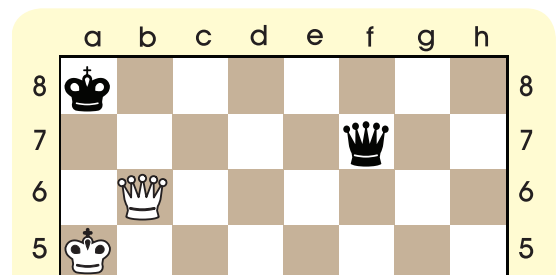
Պատ է լինում, երբ կողմերից մեկն իր հերթական քայլին որևէ խաղաքարով չի կարող կատարել քայլ, և արքան շախի տակ չէ:

Օրինակ, տես, տրամագիր 1-ը: Քայլը սևերինն է: Սևերը կատարելու քայլ չունեն և արքային հայտարարված չէ շախ: Այստեղ պատ է: Խաղն ավարտվեց ոչ-ոքի: Նկատեցիր, սպիտակներն ունենին մեծ առավելություն: Չնայած դրան, սևերը կարողացան փրկել խաղը և չպարտվեցին:



Տրամագիր 1

Նայիր տրամագիր 2-ը: Կարող ես ասել, թե որն է տրամագրերում տարբերությունը: Այո՛, ճիշտ ես: Տրամագիր 2-ում սևերն ունեն թագուհի: Այն շատ քայլեր ունի կատարելու: Այս դեպքում պատ չէ՛, քանի որ սևերը քայլեր ունեն:



Տրամագիր 2



Ի՞նչ ես կարծում,
ինչպե՞ս է ավարտվել
խաղը նկարում:

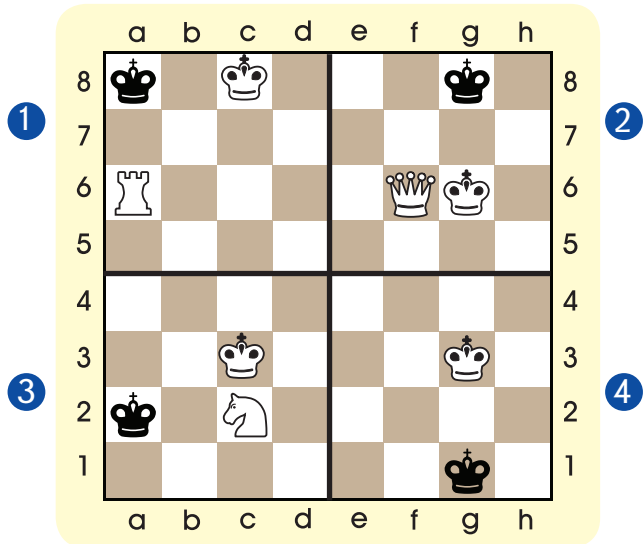


Նայիր տրամագիր 3-ը: Բոլոր
չորս մասերում քայլը սևերինն է:

1. Հաշվիր և ասան, թե քանի՞ խաղաքար կա առաջին մասում:
2. Նշիր, թե որ մասում է պատ:
3. Ուրիշ ի՞նչ ձևեր կան ոչ-ոքիի:



Պատ է, երբ կողմերից մեկն
իր հերթական քայլին որևէ
խաղաքարով չի կարող
կատարել քայլ, և արքան
շախի տակ չէ:



Տրամագիր 3



1. Ոչ-ոքիի ի՞նչ ձևեր գիտես:
2. Շախմատում երբ է պատլինում:
3. Քո կարծիքով՝ ո՞վ է ձգտում ոչ-ոքիի՝ հաղթող, թե՞ պարտվող կողմը:

Որտեղ է «պատ»:



ԴԱՍ 25. ՊԱՏ (շարունակություն)



Սիրելի՛ բարեկամ: Այս դասին կսովորես, թե ինչպես խուսափել պատից և հասնել հաղթանակի:

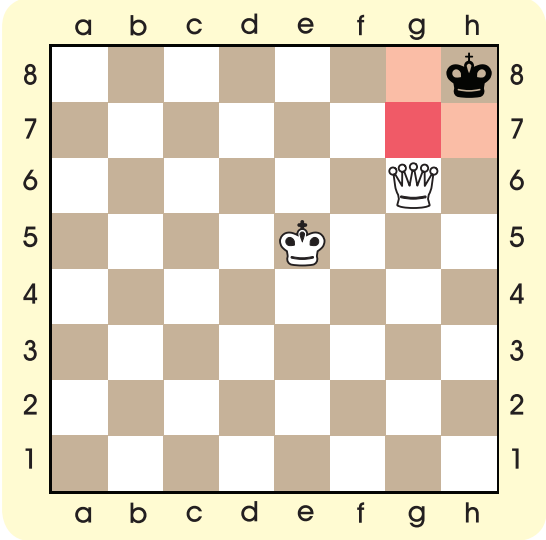


Հիշու՛մ ես Հովհաննես Թումանյանի «Շունն ու կատուն» ստեղծագործությունը. կատուն փախչում էր շնից, ավելի ճիշտ՝ նրանից խուսափում էր և չէր ուզում հանդիպել: Շախմատում հաղթանակի համար նա խուսափում ենք պատից: Այսինքն՝ չենք ուզում, որ խաղն ավարտվի ոչ-ոքի արդյունքով:

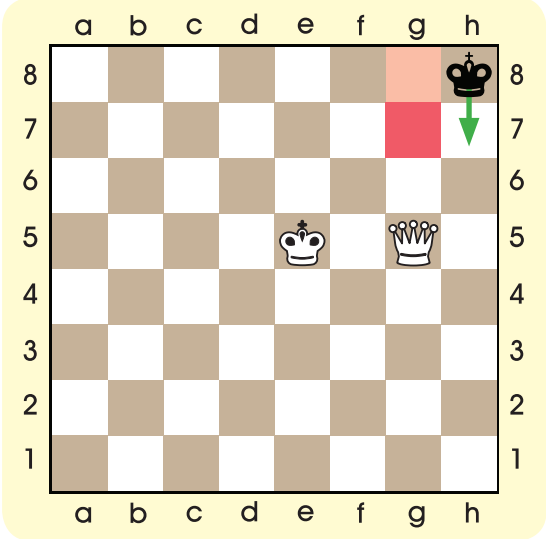
Օրինակ, տե՛ս տրամագիր 1-ը: Քայլը սպիտակներինն է: Թագուհին թույլ չի տալիս սևերի արքային կատարել քայլ: Սևերի քայլի դեպքում այստեղ պատ կլինի: Խաղը կավարտվի ոչ-ոքի:

Սպիտակները կարող են հաղթել: Դրա համար նրանք պետք է խուսափեն պատից: Թագուհին մեկ դաշտ կարելի է ետ տանել: Այդ դեպքում սևերի արքան կունենա քայլ: Պատ չի լինի:

Նայի՛ր տրամագիր 2-ը: Թագուհին տեղափոխվել է g5 դաշտ: Սևերի արքան արդեն կարող է կատարել քայլ h7 դաշտ: Հետագայում սպիտակները կարող են հայտարարել մատ և հաղթել:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Ինչի՞ց խուսափեցին երեխաները:
Ի՞նչ նմանություն ես տեսնում
նկարի և մեր դասի միջև:

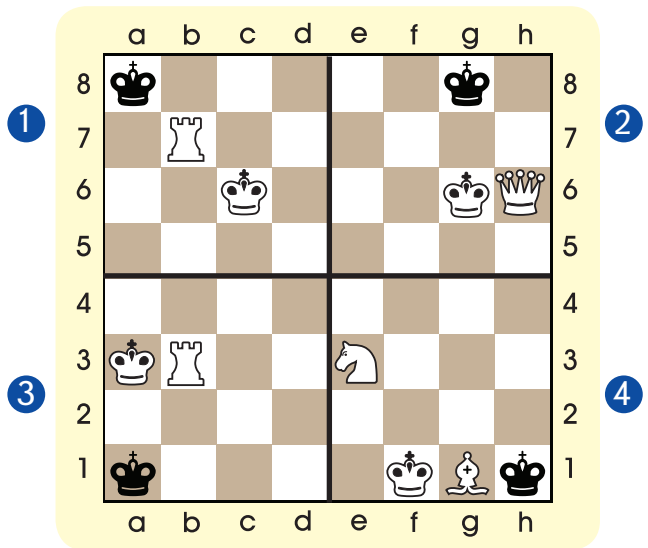


Կազմեք վեց սովորողից բաղ-
կացած խմբեր:

Նայեք տրամագիր 3-ը:

Ուշադիր կարդացեք և
կատարեք առաջադրանքը:

Բոլոր չորս մասերում
քայլը սպիտակներինն է:
Հաղթանակի հասնելու համար
փորձեք խուսափել պատից:



Տրամագիր 3



1. Ի՞նչ է նշանակում խուսափել,
ո՞րն է այդ բառի հոմանիշը:
2. Ե՞րբ պետք է խուսափել
պատից:
3. Ի՞նչ ես անում հաճույքով և
ինչի՞ց ես խուսափում տանը
կամ դպրոցում:



Խուսափիր պատից:



ԴԱՍ 26. ԱՄՓՈՓՈՒՄ. ԴԱՍ-ՄՐՅՈՒՅԹ ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ



Սիրելի բարեկամ: Դասը կրկին մրցութային է: Կլուծես մատային խնդիրներ: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար կստանաս աստղիկ: Փորձիր օգտագործել շախմատային գիտելիքներդ:



Այս մրցույթում կհայտարարես նաև մատ ձիով: Մատային դիրք ստանալու համար օգտագործիր բոլոր խաղաքարերդ: Նրանք պետք է համագործակցեն: Այսինքն՝ օգնեն իրար: Ուշադիր եղիր, որ պատային դիրք չստեղծվի:

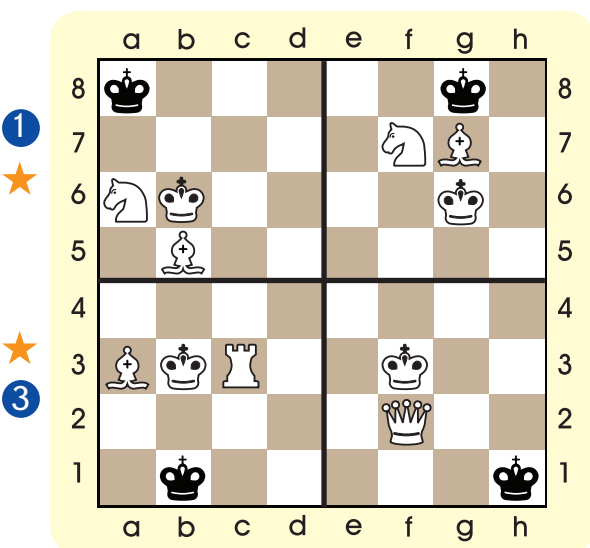
Հաղթելու համար փորձիր ստանալ հինգից ավելի աստղիկներ:



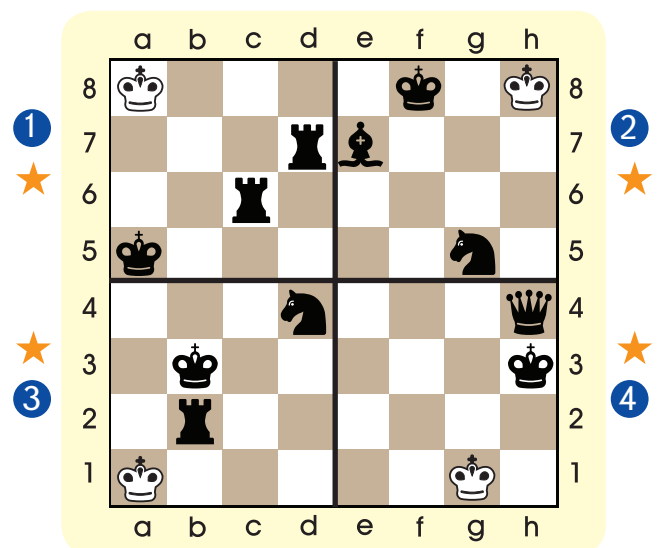
Տրամագիր 1-ի չորս մասերում քայլը սպիտակներինն է:
Մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 2-ի չորս մասերում քայլը սևերինն է:
Մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 1

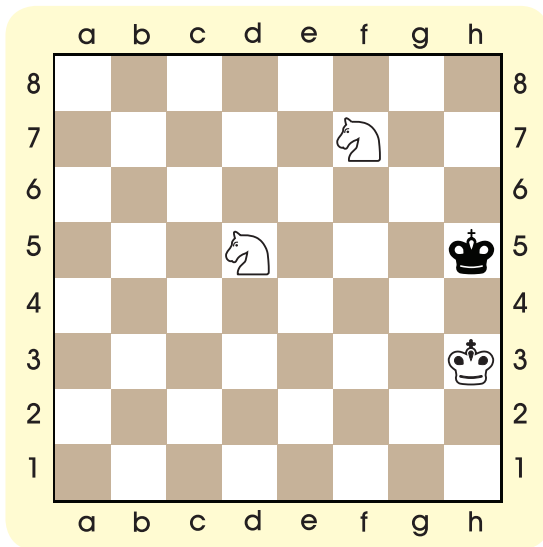


Տրամագիր 2



Տրամագիր 3-ում քայլը սպիտակներինն է:

Մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 3



Իտալիայի Թուրին քաղաքում 2006թ. շախմատի համաշխարհային օլիպիադային շախմատի Հայաստանի հավաքականը ճանաչվեց հաղթող:



Փորձիր ընկերոջդ հետ տեղեկություններ հավաքել Հայաստանի շախմատի հավաքականի անդամ, գրոսմայստեր Սմբատ Լպուտյանի մասին:



1. Ո՞ր խաղաքարերով էր դժվար հայտարարել մատ:

2. Ինչո՞ւ են խաղաքարերը միմյանց օգնում մատ հայտարարելու համար:



Մասնակցիր մրցույթին և ստացիր մրցանակ:



ԴԱՍ 27. ՄԱՏԱՅԻՆ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ



Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կիմանաս, թե ինչ է դիրքը: Կստեղծես մատային դիրքեր: Կարծում եմ՝ դա քեզ շատ դուր կգա: Խաղադաշտի կողքին սպասում են խաղաքարերը: Փորձիր օգնել նրանց: Կգնահատես նաև ստեղծագործական աշխատանքի հետաքրքրությունն ու կարևորությունը:



Դիրքը խաղաքարերի դասավորությունն է: Այն հանդիպում է շախմատում և շախմատային խնդիրներում:

Խաղադաշտում մատային դրությունն անվանում են **մատային դիրք**:

Մատային դիրք ստեղծելու համար պետք է.

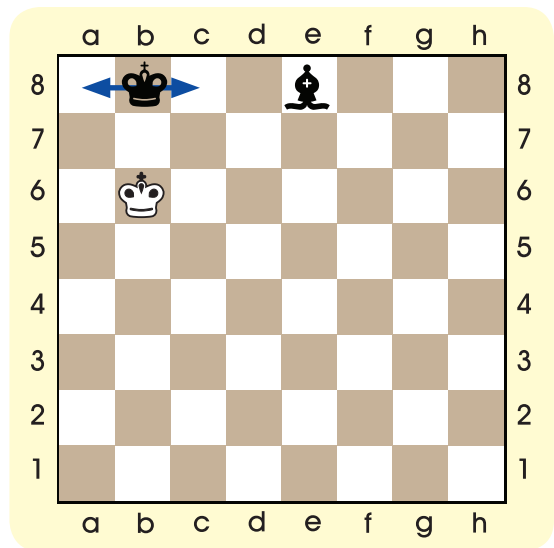
1. գտնես մրցակցիդ արքայի հնարավոր քայլերը,

2. խաղադաշտից դուրս գտնվող խաղաքարը տեղադրես այնպես, որ ստեղծվի մատ:

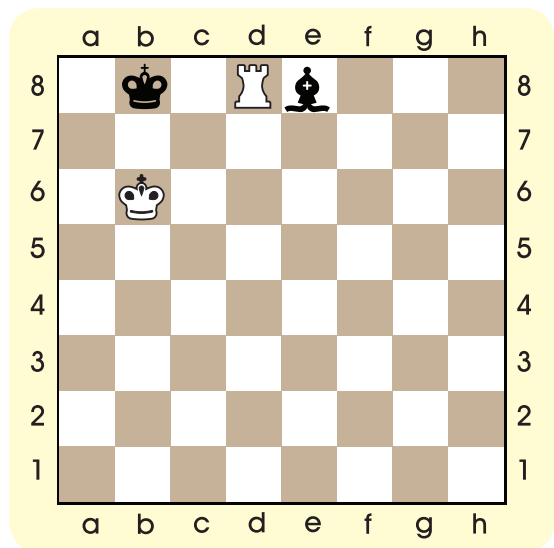
Նայիր տրամագիր 1-ը: Նավակը դուրս է խաղադաշտից:

Սևերի արքան ունի երկու հնարավոր քայլ: Նկատեցիր, որ արքան իր բոլոր քայլերը կարող է կատարել միայն 8-րդ հորիզոնականին: Ինչ ես կարծում՝ մատային դիրք ստեղծելու համար նավակը որտեղ պետք է լինի: Երևի կռահեցիր. միևնույն գծին:

Տրամագիր 2-ում նավակն արդեն խաղադաշտում է: Ստեղծվել է մատային դիրք:



Տրամագիր 1

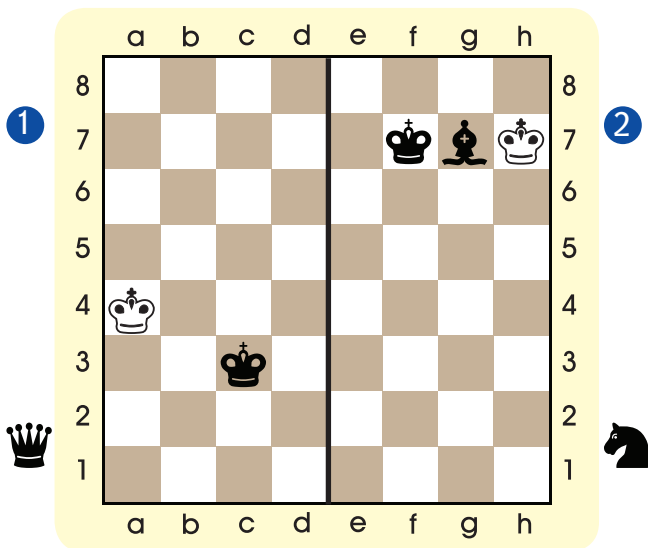


Տրամագիր 2



Տես տրամագիր 3-ը: Այն բաժանված է երկու մասի: Խաղադաշտից դուրս գտնվող խաղաքարերը տեղադրիր այնպես, որ ստեղծես մատային դիրք: Փորձիր ստեղծել մեկից ավելի մատային դիրքեր:

1. առաջին մասում տեղադրիր թագուհին,
2. երկրորդ մասում տեղադրիր ձին:



Տրամագիր 3



1. Շախմատում դրն է դիրքը:
2. Ինչ է մատային դիրքը:
3. Ինչ հետաքրքրություններ և նախասիրություններ ունես:



Նկարում աշխարհահռչակ շախմատային կոմպոզիտոր Հենրիկ Կասպարյանն է: Նա ստեղծել է բազմաթիվ շախմատային խնդիրներ: Դրանք կոչվում են **էտյուդներ**:



Նոր բան ստեղծելու համար ինչ է անհրաժեշտ:




Ստեղծիր մատային դիրքեր:



ԴԱՍ 28. ԶԻՆՎՈՐ

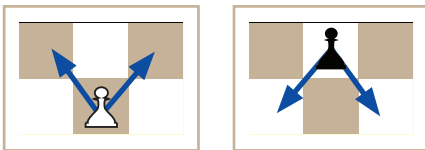


Բարև, սիրելի բարեկամ: Այսօր շնտ ուրախ եմ: Վերջապես, կտվորես կատարել զինվորի քայլը: Գիտե՞ս, ես նա կարող եմ ստեղծել «պատառաքաղ»:

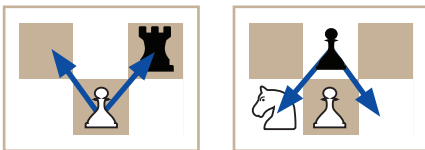
 Իմ առաջին քայլը կատարելիս ես կարող եմ ուղղաձիգով առաջ գալ մեկ կամ երկու դաշտով: Ես երբեք չեմ գնում ետ: Եթե արդեն կատարել եմ քայլ, դրանից հետո կարող եմ առաջ գալ միայն մեկ դաշտով:

Տես տրամագիր 1-ը: Կանաչ սլաքներով նշված են զինվորի քայլերը երկու, իսկ կարմիր սլաքներով՝ մեկ դաշտով:

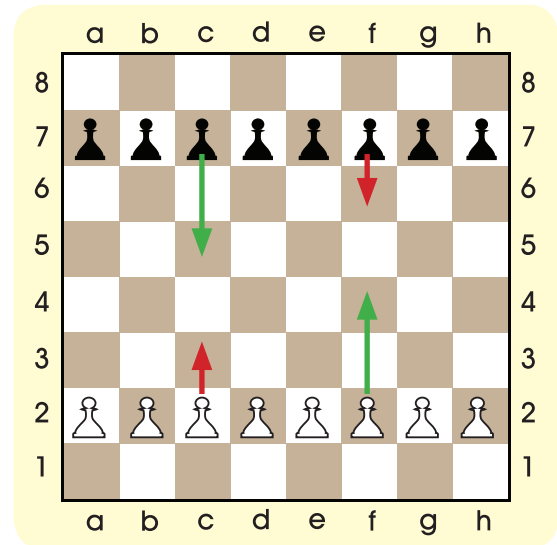
Ես նույնպես կարող եմ վերցնել խաղաքար: Դրանում ես յուրահատուկ եմ: Քայլ կատարում եմ ուղիղ, բայց հսկում եմ առջևի հարևան անկյունային դաշտերը:



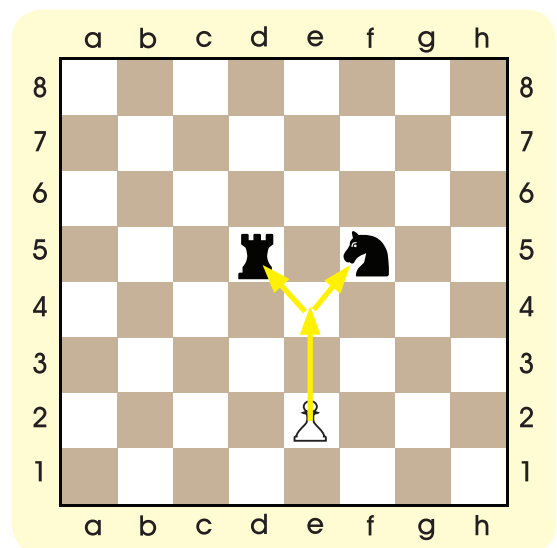
Կարող եմ վերցնել միայն իմ հսկած դաշտերում գտնվող խաղաքարերը:



Զինվորի կրկնակի հարվածը նա կոչվում է «պատառաքաղ»: Տես տրամագիր 2-ը: Զինվորը կարող է կատարել քայլ դեպի e4 դաշտ և ստեղծել «պատառաքաղ»:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2

Ես փորձրիկ եմ, բայց
 շատ եմ քաջ
 և քայլում եմ միայն
 առաջ:



Համեմատիր զինվորների շարքը շախմատի զինվորների շարքի հետ:



Ինչ ես կարծում՝ ինչպիսին պետք է լինի զինվորը:

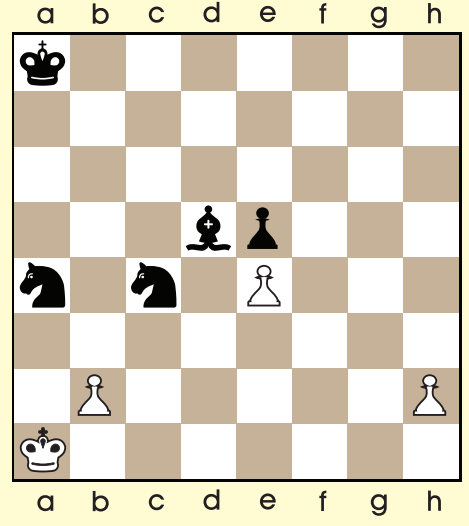


Տե՛ս տրամագիր 3-ը: Քայլը սպիտակներինն է:

1. Ինչի՞ է հավասար սպիտակների զինվորների միավորների գումարը:
2. Քանի՞ հնարավոր քայլ ունի h2 դաշտի զինվորը:
3. Սևերի ռո՞ խաղաքարը կարելի է վերցնել:
4. Փորձիր ստեղծել «պատառաքաղ»:



1. Ինչպե՞ս է քայլ կատարում զինվորը:
2. Ինչպե՞ս է զինվորը խաղաքար վերցնում:
3. Ինչպե՞ս է կոչվում զինվորի կրկնակի հարվածը:



Տրամագիր 3

Ստուգիր գիտելիքներիդ զինվորի վերաբերյալ:




Վերցրու խաղաքար զինվորով:



ԴԱՍ 29. ԶԻՆՎՈՐԻ ՓՈԽԱՐԿՈՒՄԸ (շարունակություն)

Սիրելի բարեկամ: Այսօր իմ մասին կիմանաս շատ զարմանալի մի բան: Այդ յուրահատկությունը ունեմ միայն ես:



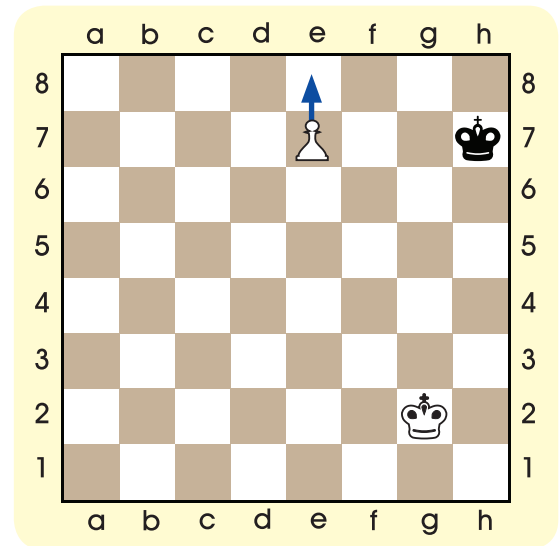
 Իսկ հիմա կիմանաս շախմատային հրաշքի մասին: Զինվորը կարող է փոխակերպվել և դառնալ թագուհի կամ նավակ, ձի կամ փիղ: Շախմատում դա **փոխարկումն** է: Փոխարկման ժամանակ պետք է խաղադաշտից հանել զինվորը և այն փոխարինել այլ խաղաքարով: Փոխարկման համար սպիտակների զինվորը պետք է 8-րդ, իսկ սևերի զինվորը՝ 1-ին հորիզոնական հասնի: Փոխարկվելիս այն չի կարող մնալ որպես զինվոր կամ դառնալ արքա:

Օրինակ՝ տես տրամագիր 1-ը:

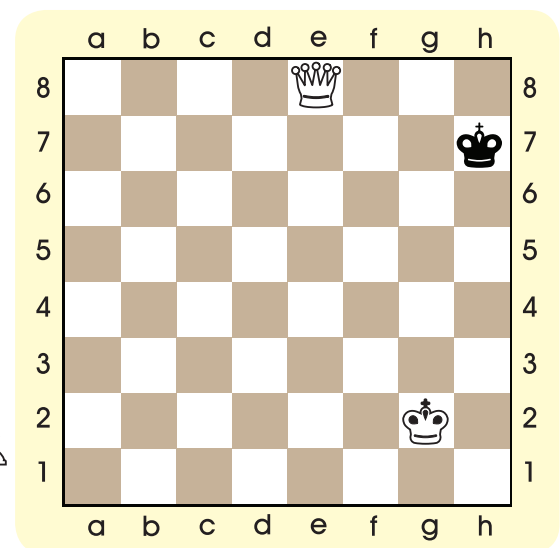
Սպիտակների զինվորը մեկ քայլից կարող է փոխարկվել: Ինչ խաղաքարի կփոխարկես զինվորը: Կարծում եմ՝ կռահեցիր. հաղթանակի հասնելու համար այստեղ սպիտակներին պետք է նավակ կամ թագուհի:

Տես տրամագիր 2-ը:

Սպիտակների զինվորն արդեն փոխարկել են թագուհու: Զինվորը խաղադաշտից դուրս են հանել:



Տրամագիր 1

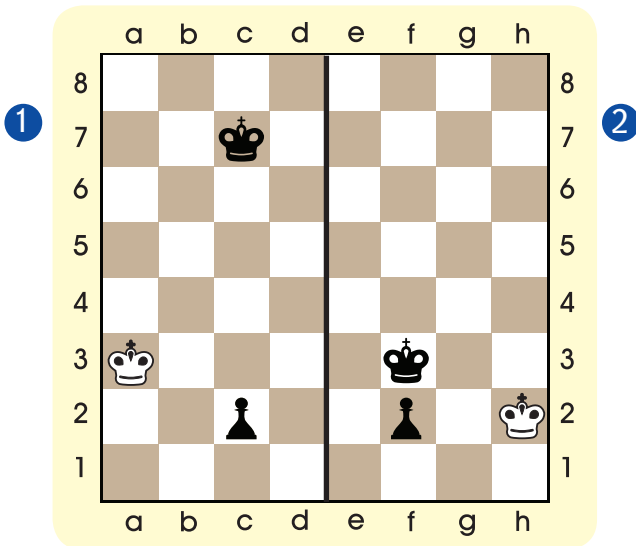


Տրամագիր 2



Նայիր տրամագիր 3-ը: Այն բաժանված է երկու մասի: Քայլը սևերինն է:

1. Ո՞ր հորիզոնականին են գտնվում զինվորները:
2. Ի՞նչպես կխաղաս 1-ին մասում:
3. Ի՞նչ խաղաքարի պետք է փոխարկես զինվորը 2-րդ մասում հաղթանակի հասնելու համար:



Տրամագիր 3



1. Ո՞րն է զինվորի փոխարկումը:
2. Ե՞րբ կարող է զինվորը փոխարկվել:
3. Քո կարծիքով ի՞նչ է զինվորի երազանքը: Իսկ ի՞նչ է քո՞ երազանքը:



Բնության մեջ թրթուրը փոխակերպվում է թիթեռի:



Ի՞նչ նմանություն ունեն թրթուրը և զինվորը:

.....
Զինվորի փոխարկումը:



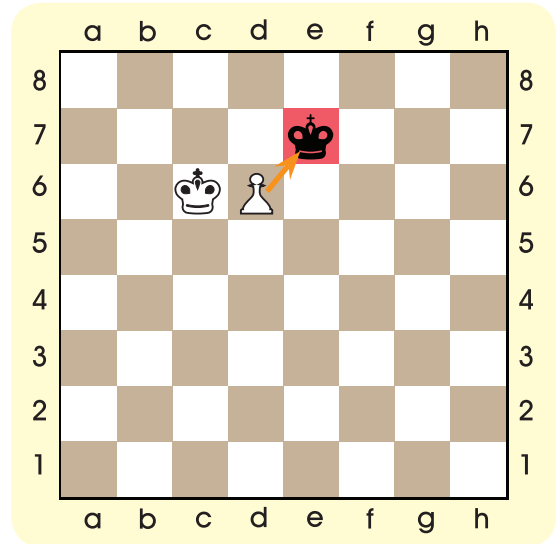
ԴԱՍ 30. ԶԻՆՎՈՐ (շարունակություն)

Սիրելի՛ բարեկամ: Այսօր կտվորես զինվորով հայտարարել շախ և մատ: Կգնահատես զինվորի կարևորությունը:



Գիտես, ես և իմ զինվոր ընկերները կարող ենք հայտարարել շախ և մատ: Զինվորը հայտարարում է շախ, երբ մրցակցի արքան իր հարվածի դաշտում է:

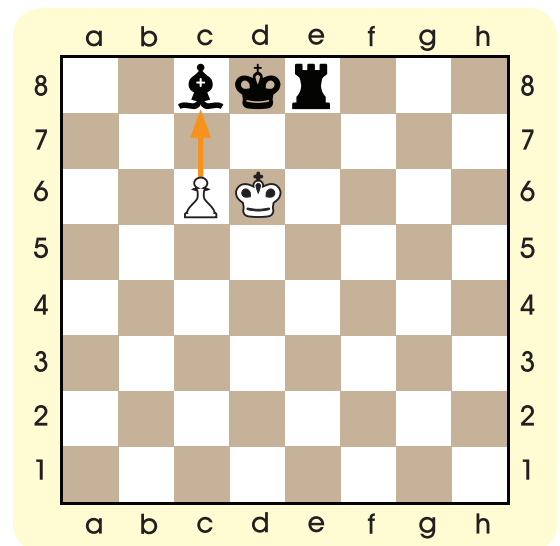
Տես տրամագիր 1-ը: Սպիտակների զինվորը d6 դաշտից հայտարարել է շախ:



Տրամագիր 1

Տրամագիր 2-ում սպիտակները կարող են հայտարարել մատ՝ մեկ քայլից: Մատի քայլը նշված է դեղին սլաքով:

Նկատեցի՞ր, չնայած սևերի մեծ առավելությանը, սպիտակները հաղթեցին զինվորի օգնությամբ:

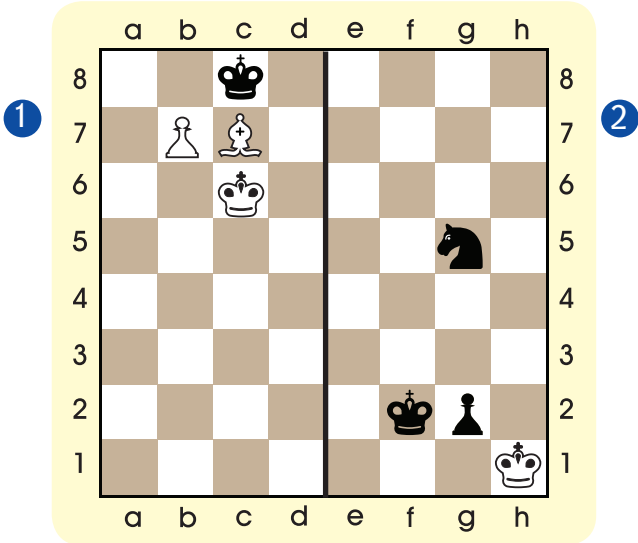


Տրամագիր 2



Նայիր տրամագիր 3-ը.

1. Քեզ ծանոթ խաղաքարերից որո՞նք խաղադաշտին չկան:
2. Համեմատիր տրամագրի երկու մասերը. ո՞ր մասում է շախ, և որում՝ մատ:



Տրամագիր 3



Ընկերոջդ հետ նայե՛ք տրամագիր 4-ը: Այն բաժանված է երկու մասի:

Երկու մասերում քայլը սպիտակներինն է:

Փորձե՛ք հայտարարել մատ՝ մեկ քայլից:

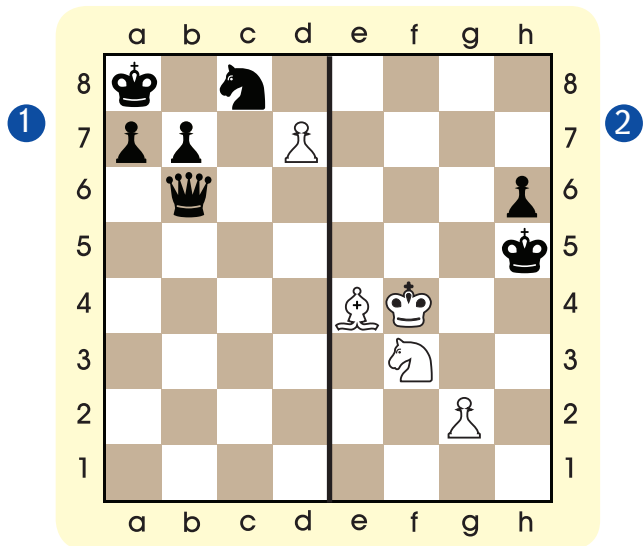
Առաջին մասում երկու լուծում կա:



1. Ինչպե՞ս է հայտարարում շախ գինվորը:
2. Կարո՞ղ է արդյոք փոքրիկ գինվորը հաղթանակ պարգևել:



Հեքիաթում ո՞վ օգնեց շաղգամը հողից հանել: Հեքիաթի ո՞ր հերոսին կնմանեցնես գինվորին:



Տրամագիր 4

Մատ գինվորով:



ԴԱՍ 31. ԿՈՂԱՆՑԻԿ ՎԵՐՑՆԵԼԸ



Այս դասին կսովորես մի յուրահատուկ քայլ նս. Են միայն կարող եմ այդպես վերցնել զինվոր խաղաքարը: Այդ քայլը կողանցիկ վերցնելն է:

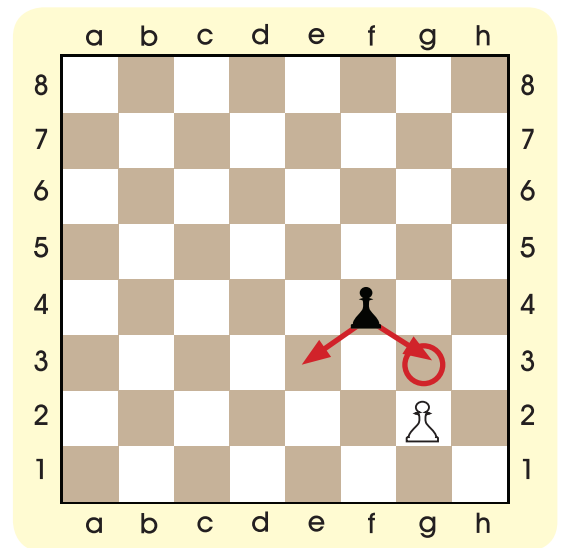


«Կողանցիկ վերցնել» նշանակում է զինվորով վերցնել իր կողքից անցնող մրցակցի զինվորը: Սպիտակների զինվորը կարող է կողանցիկ վերցնել, երբ գտնվում է 5-րդ հորիզոնականում, իսկ սևերի զինվորը՝ երբ գտնվում է 4-րդ հորիզոնականում: Կողանցիկ վերցնելու համար մրցակցի զինվորը սկզբնական դիրքից պետք է երկու դաշտով առաջ շարժվի:

Կողանցիկ վերցնելը պարտադիր չէ:

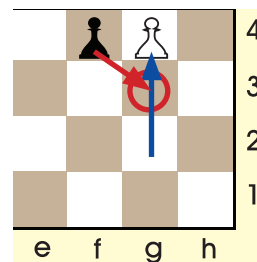
Կողանցիկ կարելի է վերցնել մրցակցի զինվորի քայլից անմիջապես հետո: Մեկ քայլ հետո այլևս չի կարելի կողանցիկ վերցնել:

Տե՛ս տրամագիր 1-ը: Սևերի զինվորը 4-րդ հորիզոնականում է: Կարմիր սլաքներով նշված են զինվորի հարվածների դաշտերը:



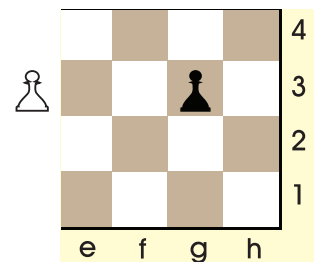
Տրամագիր 1

Տե՛ս տրամագիր 2-ը: Սպիտակների g2 դաշտի զինվորը առաջ է շարժվել երկու դաշտով: Այն անցել է սևերի զինվորի հարվածի g3 դաշտով: Սևերի զինվորն այստեղ կարող է վերցնել սպիտակների g4 դաշտի զինվորը:



Տրամագիր 2

Տե՛ս տրամագիր 3-ը: Սևերի զինվորը կողանցիկ վերցրել է g4 դաշտի զինվորը և կանգնել իր հարվածի g3 դաշտում:



Տրամագիր 3



«Կողանցիկ վերցնել» քայլն ստեղծվել է, որ զինվորը չկարողանա փախչել մրցակցի զինվորից:



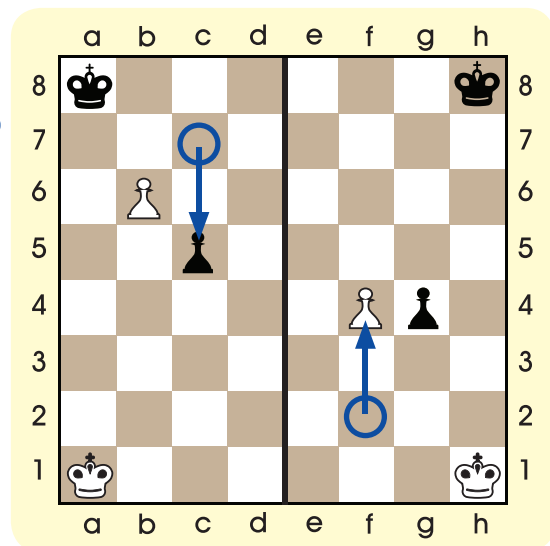
Քննարկիր ընկերոջդ հետ, թե շախմատային դիրքավիճակն է պատկերված նկարում:



Տես տրամագիր 4-ը: Այն բաժանված է երկու մասի:

1. Քանի՞ զինվոր ես տեսնում տրամագրում:
2. Կապույտ սլաքով նշված են զինվորների վերջին քայլերը: Տրամագրի դիրքում է կարելի կողանցիկ վերցնել:
3. Ցույց տուր, թե ինչպես կարելի է կողանցիկ վերցնել զինվորը:

1



2

Տրամագիր 4



1. Ո՞րն է «կողանցիկ վերցնել» քայլը:
2. Ո՞ր դեպքերում կարելի է կողանցիկ վերցնել:
3. Կողանցիկ վերցնելը պարտադիր չէ: Իսկ ի՞նչն է պարտադիր շախմատում:

Կարող է կողանցիկ վերցնել:




Կողանցիկ վերցնելու գաղտնիքները:





ԴԱՍ 32. ԱՄՓՈՓՈՒՄ. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ

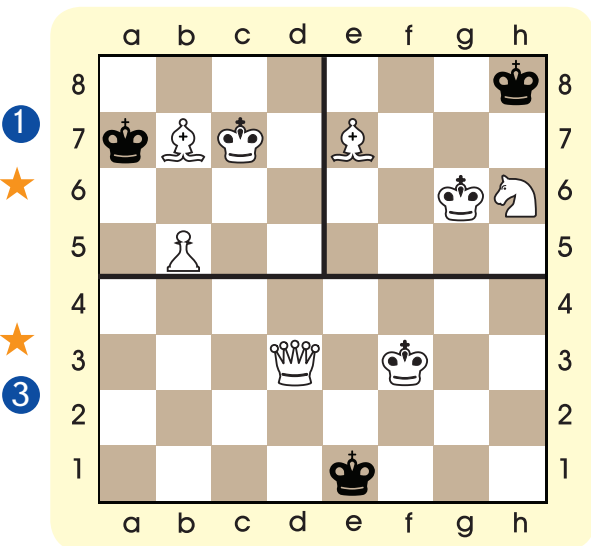
Սիրելի՛ բարեկամ: Այսօր կրկին կլուծես խնդիրներ: Կստուգես քո ձեռք բերած գիտելիքները: Կվաստակես հաղթական աստղիկներ:



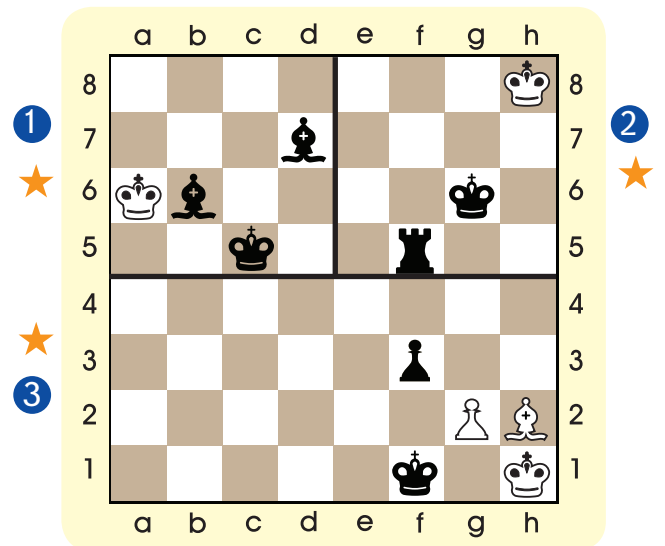
 Դու արդեն դաս-մրցույթների գիտակ ես: Այս դասին մեր խնդիրներում կլինի նաև զինվորը: Ուշադիր եղիր, որ չստեղծվի պատային դիրք: Խնդիրները լուծելով՝ ստուգիր գիտելիքներդ: Հաղթելու համար փորձիր վաստակել հինգից ավելի աստղիկներ: Դե՛, քեզ հաջողություն են մաղթում...

 Տրամագիր 1-ի բոլոր երեք մասերում քայլը սպիտակներինն է: Մատ՝ մեկ քայլից:

 Տրամագիր 2-ի բոլոր երեք մասերում քայլը սևերինն է: Մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 1



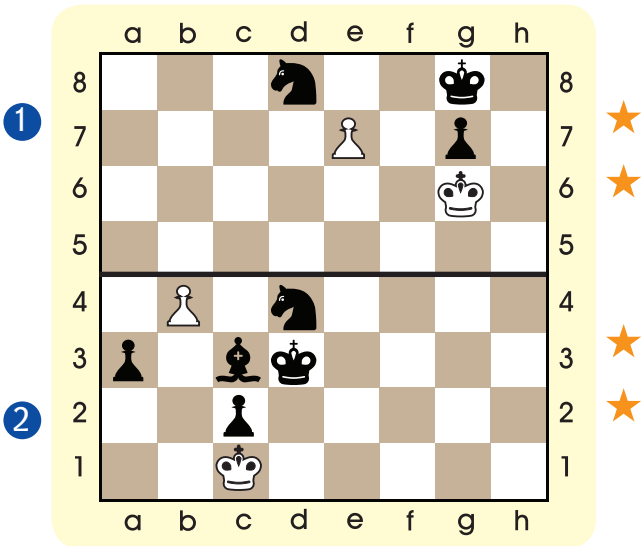
Տրամագիր 2



Տրամագիր 3-ի առաջին մասում քայլը սպիտակներինն է, երկրորդ մասում՝ սևերինը:

Մատ՝ մեկ քայլից:

Երկու մասում գտիր չորս լուծում:



Տրամագիր 3



Գերմանիայի Դրեզդեն քաղաքում 2008թ. շախմատի համաշխարհային օլիպիադային շախմատի Հայաստանի հավաքականը ճանաչվեց հաղթող:



Փորձիր ընկերոջդ հետ տեղեկություններ հավաքել Հայաստանի շախմատի հավաքականի հաղթանակների մասին:



1. Ինչ պատկերներ են ստացվել տրամագիր 3-ը երկու մասի բաժանելով:
2. Ինչո՞վ է շախը տարբերվում մատից:
3. Ո՞րն է տարբերությունը պատի և մատի միջև:

.....
Մատ՝ մեկ քայլից:



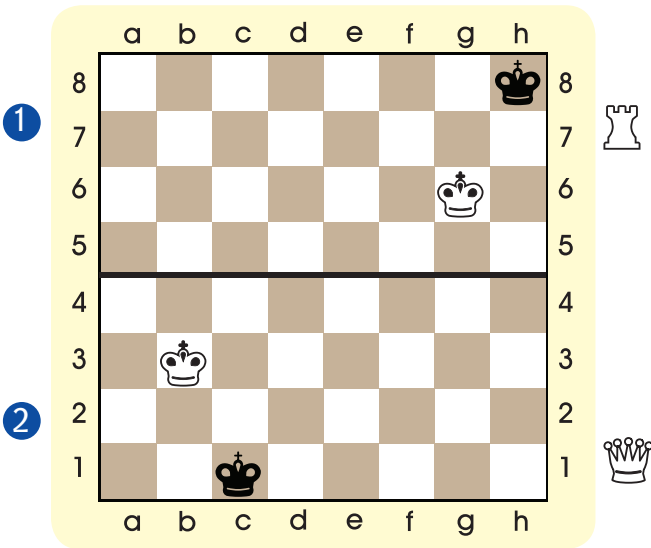
ԴԱՍ 33. ՄԱՏԱՅԻՆ ԴԻՐՔԵՐԻ ԱՏԵՂԾՈՒՄ

Սիրելի բարեկամ: Այս դասը կրկին ստեղծագործական է. ստեղծիր մատային դիրքեր:

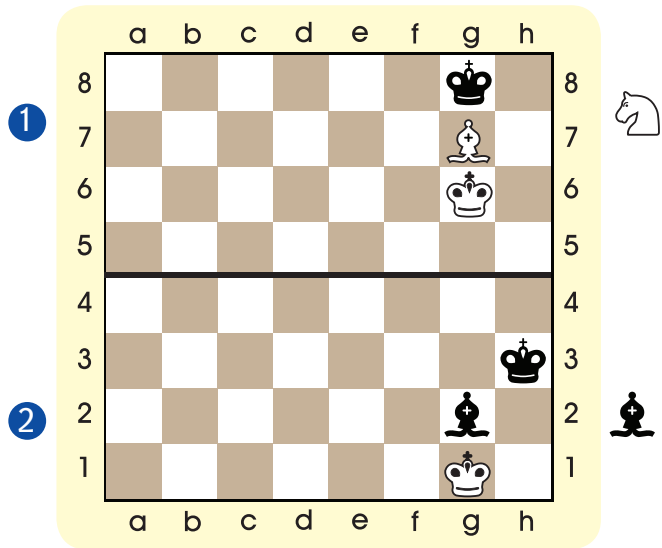


Մատային դիրքեր ստեղծելիս օգնիր խաղաքարերին համագործակցել: Յուրաքանչյուր խաղաքարի դերը կարևոր է:

Խաղադաշտերի կողքերի խաղաքարերը տեղադրիր այնպես, որ մատային դիրքեր ստեղծվեն: Փորձիր գտնել մեկից ավելի լուծումներ:



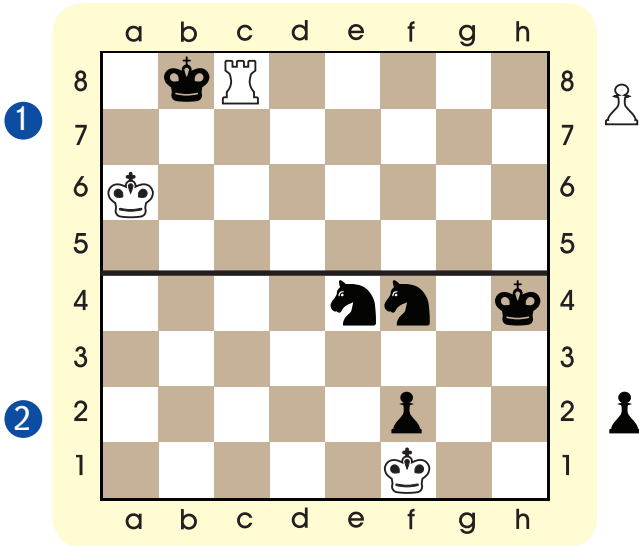
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Խաղադաշտի կողքի խաղաքարերը տեղադրիր այնպես, որ ստեղծվեն մատային դիրքեր: Փորձիր գտնել մեկից ավելի լուծումներ:



Տրամագիր 3



Նկարում հայ երկու հանճարեղ ստեղծագործողներն են՝ շախմատի աշխարհի 9-րդ չեմպիոն Տիգրան Պետրոսյանը և գեղանկարիչ Մարտիրոս Սարյանը:



Կարո՞ղ ես ասել՝ ի՞նչ նմանություն կա շախմատ խաղալու և նկարելու միջև:



1. Ո՞ր խաղաքարերն են տրամագիր 3-ի կողքին:
2. Մատային դիրք ստեղծելիս ինչպե՞ս կխուսափես պատից:
3. Դիրքեր ստեղծելիս ի՞նչը քեզ դուր եկավ:

Գանձերի կղզին:



ԴԱՍ 34. ՓՈԽԱՏԵՂՈՒՄ

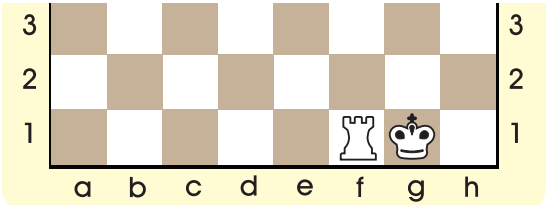
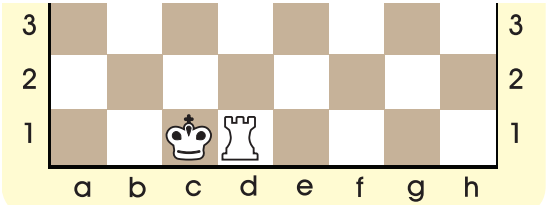
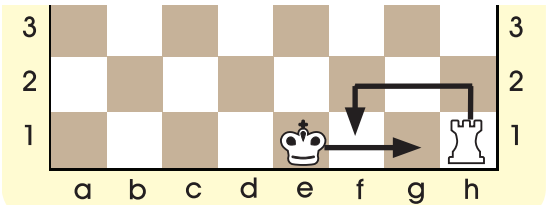
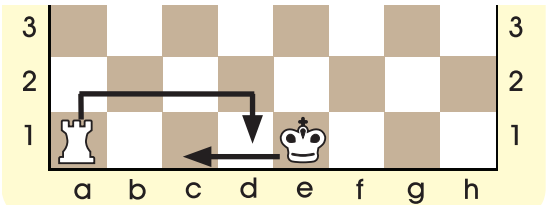


Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կիմանաս հետաքրքիր մի քայլի մասին: Այդ քայլով կկարողանաս արքային տեղափոխել անվտանգ դաշտ: Այն երկու խաղաքարով են կատարում և կոչվում է փոխատեղում: Կսովորես փոխատեղման երկու պայման:

Հիշում ես՝ հեքիաթներում արքաներն ապրում են ամրոցում: Այնտեղ նրանք ապահով են: Շախմատում նա արքային մրցակցի խաղաքարերից թաքցնում են ապահովության համար: Այդ նպատակով կատարում են **փոխատեղում** քայլը:

Փոխատեղումը միակ քայլն է, որ կատարում են երկու խաղաքարով՝ արքայով և նավակով: Նավակները փոխատեղումից հետո համագործակցում են: Խաղի ընթացքում այդ քայլը կարելի է կատարել միայն մեկ անգամ:

- Փոխատեղման համար՝
1. արքան երկու դաշտով շարժվում է դեպի նավակը,
 2. նավակը կանգնում է արքայի կողքին՝ հակառակ կողմից:
- Արքան փոխատեղման ժամանակ առաջինն է տեղաշարժվում:



Թագուհու թևում կատարված փոխատեղումը **երկար փոխատեղումն** է:

Արքայի թևում կատարված փոխատեղումը **կարճ փոխատեղումն** է:



Փոխատեղում կատարելու համար մի քանի պայման կա: Այս դասին կտվորես այդ պայմաններից երկուսը.

1. փոխատեղման համար անհրաժեշտ է, որ արքայի և նավակի միջև խաղաքար չլինի,

2. փոխատեղումից առաջ արքան և նավակը, որոնցով փոխատեղում պետք է կատարել, չպետք է շարժված լինեն:

Տեն տրամագիր 1-ը: Սևերը չեն կարող փոխատեղում կատարել. արքան արդեն շարժվել է: Սպիտակները չեն կարող կատարել կարճ փոխատեղում. հ1 դաշտի նավակը շարժվել է: Իսկ կարոն էն կատարել երկար փոխատեղում: Կարծում եմ՝ նկատեցիր. չեն կարող: Ձին կանգնած է արքայի և նավակի միջև:



Ուշադիր նայիր տրամագիր 2-ը: Արքաները դեռ քայլ չեն կատարել:

1. Սպիտակները քանի խաղաքար ունեն:

2. Սպիտակները ո՞ր թևում կարող են կատարել փոխատեղում: Ինչո՞ւ:

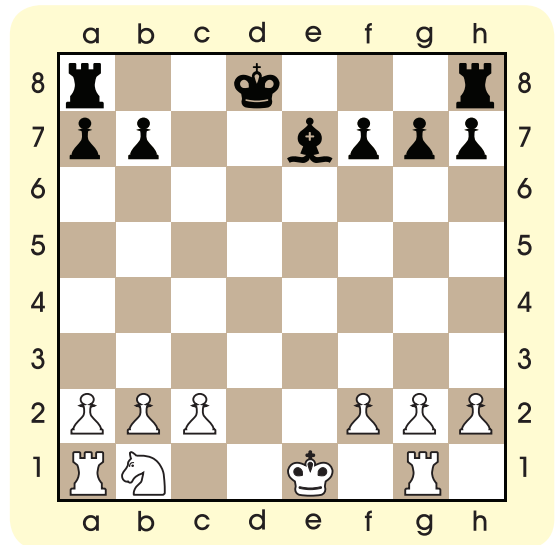
3. Սևերը կարո՞ղ են կատարել երկար փոխատեղում:



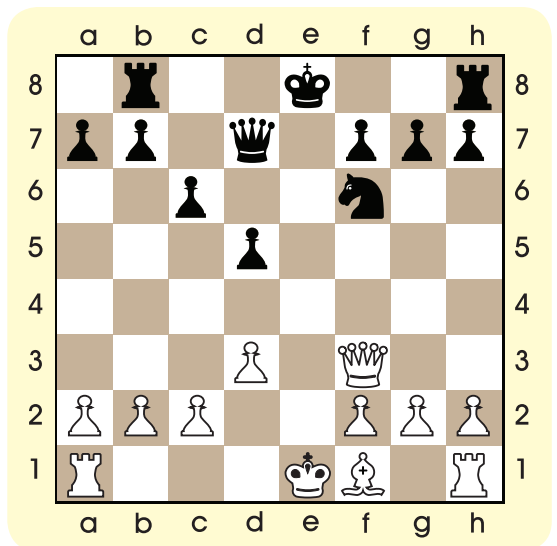
1. Ո՞րն է փոխատեղումը շախմատում:

2. Ինչո՞ւ ենք կատարում փոխատեղում:

3. Ե՞րբ չի կարելի փոխատեղում կատարել:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2

Փոխատեղման գաղտնիքները:



ԴԱՍ 35. ՓՈԽԱՏԵՂՈՒՄ (շարունակություն)



Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես փոխատեղում քայլի ևս երկու պայման: Կկարողանաս անսխալ կատարել փոխատեղում:



Հիշիր.

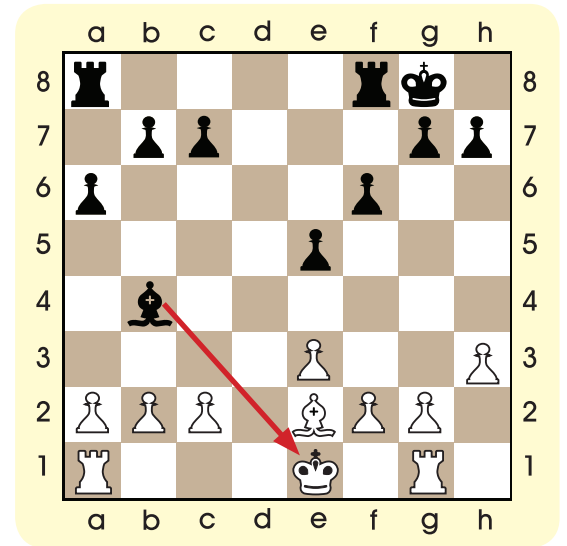
1. Շախի ժամանակ փոխատեղում կատարել չի կարելի:
2. Փոխատեղման ժամանակ արքան չպետք է անցնի հարվածի դաշտով:

Տես տրամագիր 1-ը:

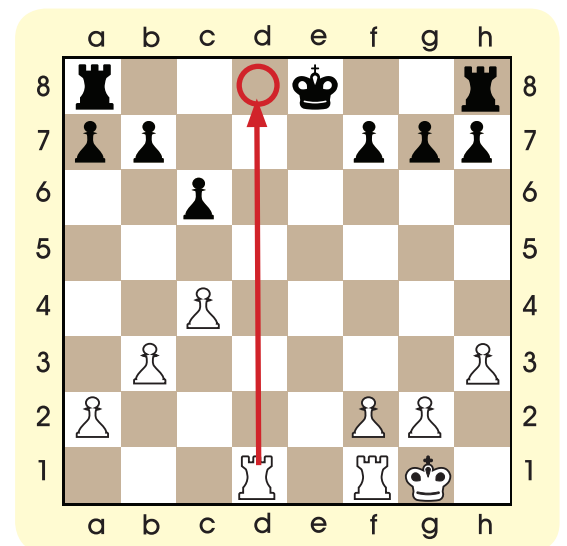
Սևերի փիղը սպիտակների արքային հայտարարել է շախ: Այս դիրքում չի կարելի կատարել փոխատեղում: Նախ, պետք է ազատվել շախից, առանց արքային շարժելու: Իսկ կարող ես ասել՝ ինչպե՞ս: Կարծում եմ՝ կռահեցիր. սպիտակները c2 դաշտի զինվորով կարող են փակել շախի ճանապարհը: Դրանից հետո արդեն կարելի է կատարել փոխատեղում:

Նայիր տրամագիր 2-ը:

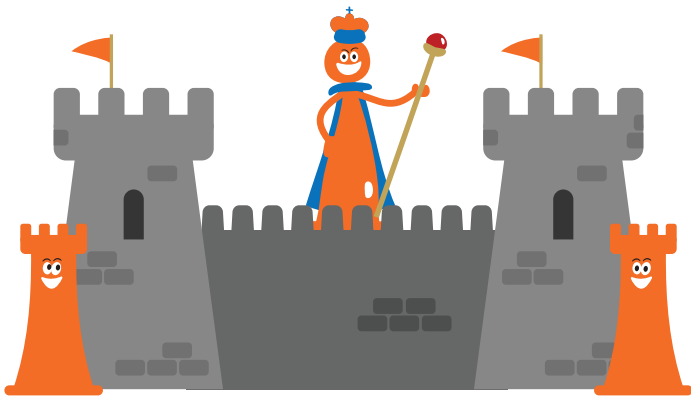
Սպիտակների նավակը հսկում է d8 դաշտը: Սևերը չեն կարող կատարել երկար փոխատեղում, քանի որ արքան կանցնի նավակի հարվածի դաշտով: Սևերն այստեղ կարող են կատարել կարճ փոխատեղում:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Ինչու՞ է արքան ամրոցում ապահով:



Ուշադիր նայիր տրամագիր 3-ը: Արքաները դեռ քայլ չեն կատարել:

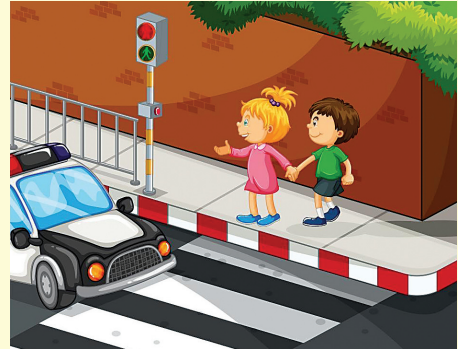
1. Քանի՞ թեթև խաղաքար ունեն սպիտակները:
2. Սևերը կարո՞ղ են կատարել փոխատեղում: Ինչո՞ւ:
3. Քայլը սևերինն է: Սևերը սպիտակներին կարո՞ղ են թույլ չտալ կատարել փոխատեղում: Նշիր սևերի քայլը:



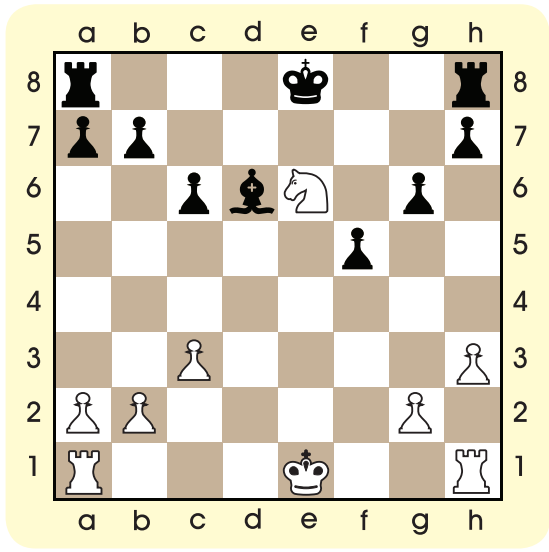
1. Ո՞ր դեպքում չի կարելի կատարել փոխատեղում:
2. Ինչո՞ւ է շախմատում փոխատեղումը կարևոր:



Պատմիր ընկերոջդ՝ ինչ ես տեսնում նկարում. երթևեկության դր կանոնն է:



Քո կարծիքով փոխատեղման դր պայմանին է նման երթևեկության այս կանոնը:



Տրամագիր 3



Փոխատեղման կանոնները:



ԴԱՍ 36. ՔԱՅԼԻ ԳՐԱՆՑՈՒՄԸ



Բարև, սիրելի բարեկամ: Արդեն կարողանում ես բոլոր խաղաքարերով կատարել քայլեր: Այս դասին կսովորես գրանցել շախմատային քայլերը:



Արդեն կարողանում ես գրել և կարդալ: Շախմատում քայլերը, ինչպես բառերը, գրում ենք, այսինքն՝ **գրանցում ենք**: Գրանցումն օգնում է շախմատային խաղերը պահպանել: Քայլի գրանցումն ունի կանոններ: Ամեն խաղաքար ունի իր **տառանշանը**: Տառանշանը խաղաքարի անվանման առաջին տառն է: Տե՛ս աղյուսակ 1-ը: Քայլերի գրանցման համար նաև կան **պայմանական նշաններ**: Տե՛ս աղյուսակ 2-ը:

Խաղաքար		Տառանշան
Արքա		Ա
Թագուհի		Թ
Նավակ		Ն
Փիղ		Փ
Ձի		Ձ
Զինվոր		Տառանշան չունի

Աղյուսակ 1

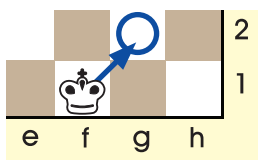
Պայմանական նշանի անվանումը	Պայմանական նշան
Շախ	+
Մատ	#
Խաղաքար վերցնելը	x
Խաղաքարի շարժումը	-
Կարճ փոխատեղում	0-0
Երկար փոխատեղում	0-0-0

Աղյուսակ 2

Քայլը գրանցելիս, նախ, գրում ենք քայլ կատարած խաղաքարի տառանշանը, ապա՝ դաշտի անվանումը: Զինվորի քայլը տառանշանով չի գրանցվում. գրանցվում է միայն իր դաշտի անվանումը: Յուրաքանչյուր քայլ ունենում է համար: Մեկ քայլի գրանցումը բաղկացած է սպիտակների և սևերի քայլից:

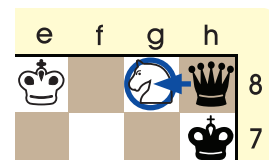
Երբ արքան f1 դաշտից գնում է g2 դաշտ, գրանցում ենք.

1. Աf1-g2:



Երբ չգիտենք սպիտակների վերջին քայլը, ապա, սևերի քայլից առաջ, գրանցում ենք.

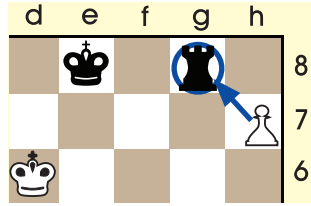
1...: Երբ թագուհին վերցնի ձին և հայտարարի շախ, կգրանցենք. 1... Թh8xg8+:





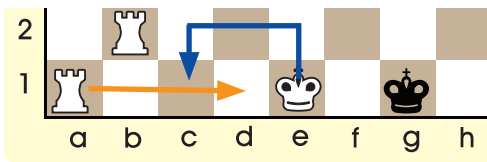
Սպիտակները զինվորով կարող են վերցնել սևերի նավակը: Այն կփոխարկեն թագուհու և կհայտարարեն մատ: Կգրանցենք. **1.h7xg8=Թ#:**

Նկատեցի՞ր, զինվորի համար տառանշան չգրվեց:



Այս դիրքում սպիտակները կարող են կատարել երկար փոխատեղում և հայտարել մատ: Կգրանցենք.

1. 0-0-0 #



Ուշադիր նայիր տրամագիր 1-ը: Այն բաժանված է 2 մասի:

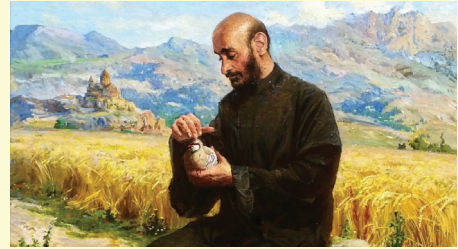
- Ցույց տուր գրանցված քայլերը,
 - ♦ 1-ին մասում՝ 1...Փc7xb6,
 - ♦ 2-րդ մասում՝ 1.Թf3-h5+:
- Գրանցի՞ր աշխատանքային տետրումդ սլաքներով նշված քայլերը:



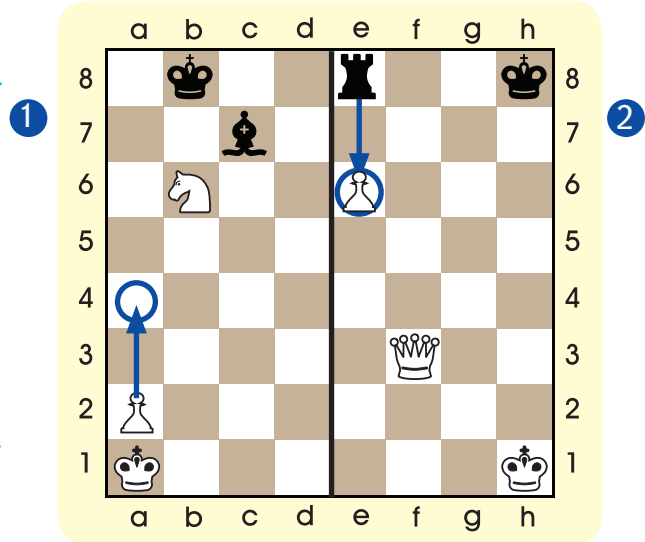
- Ինչպե՞ս ենք շախմատում գրանցում քայլը:
- Ինչի՞ց է բաղկացած մեկ քայլի գրանցումը:



Նկարում Կոմիտաս վարդապետն է: Նա հավաքել, գրառել և պահպանել է հայկական ժողովրդական երաժշտությունը:



Քո կարծիքով ինչո՞ւ ենք գրանցում և պահպանում շախմատային խաղերը:



Տրամագիր 1

Խաղաքարերի տառանշանները:



Պայմանական նշանները:



ԴԱՍ 37. ԱՄՓՈՓՈՒՄ. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ



Սիրելի բարեկամ: Այս դասին կրկին կլուծես խնդիրներ: Կօգտագործես գիտելիքներդ: Կվաստակես հաղթական աստղիկներ:



Այս դասի խնդիրները լուծելիս՝ կհանդիպես նաև փոխատեղման: Հաղթելու համար փորձիր վաստակել հինգից ավելի աստղիկներ: Դե՛, սկսիր...



Տրամագիր 1-ի բոլոր չորս մասերում քայլը սպիտակներինն է:

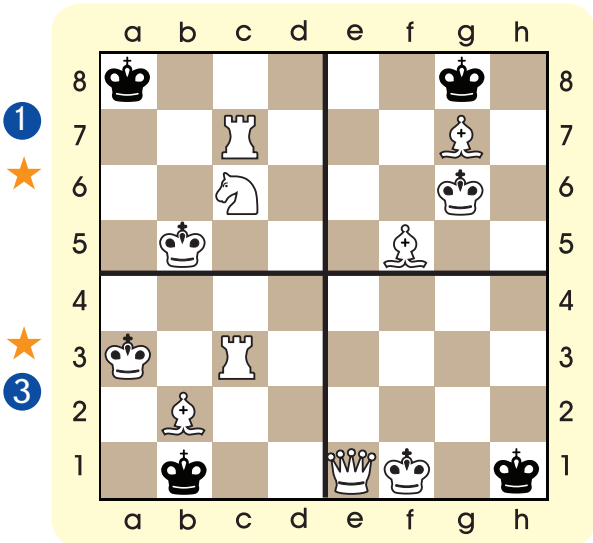
1. Ո՞ր գույնի խաղաքարերն են ավելի շատ:
2. Մատ՝ մեկ քայլից:



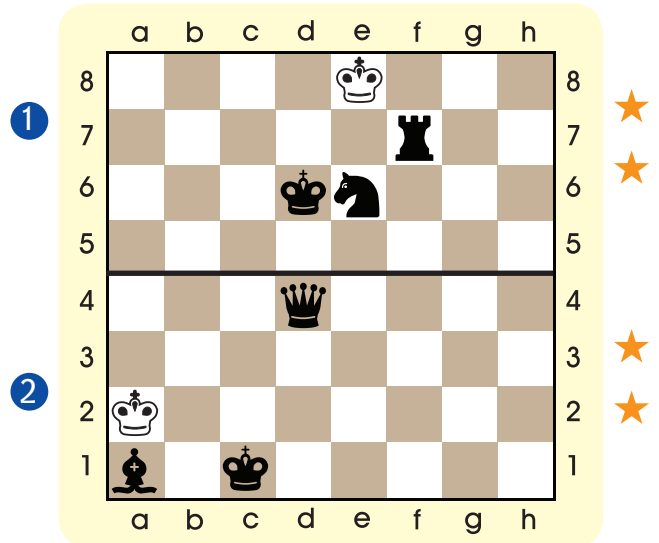
Տրամագիր 2-ի երկու մասերում քայլը սևերինն է:

Մատ՝ մեկ քայլից:

Գտիր երկու լուծում:



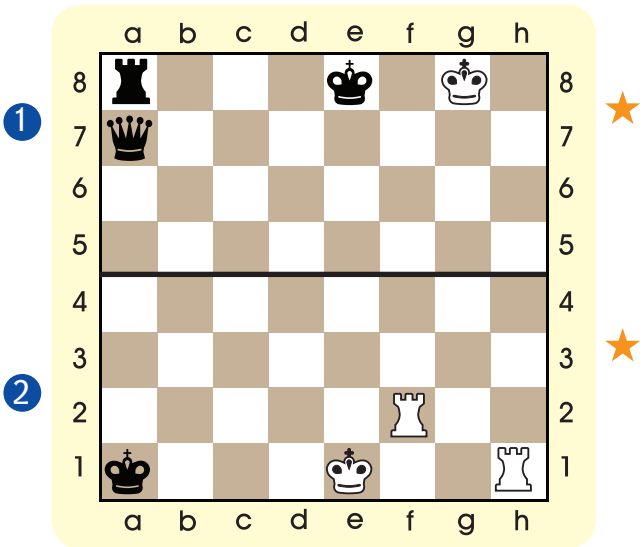
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



1. Տրամագիր 3-ի առաջին մասում քայլը սևերինն է: Մատ՝ մեկ քայլից:
2. Տրամագիր 3-ի երկրորդ մասում քայլը սպիտակներինն է: Մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 3



1. Ո՞րն է շախի ու մատի տարբերությունը:
2. Ի՞նչու է պետք խաղաքարերի համագործակցություն մատ հայտարարելու համար:



Թուրքիայի Ստամբուլ քաղաքում 2012թ. շախմատի համաշխարհային օլիպիադային շախմատի Հայաստանի հավաքականը ճանաչվեց հաղթող:



Հավաքի՛ր կենսագրական տեղեկություններ աշխարհահռչակ շախմատիստ Լևոն Արոնյանի մասին:


Միցույթ:



ԴԱՍ 38. ՓՈՒԱՆԱԿՈՒՄ

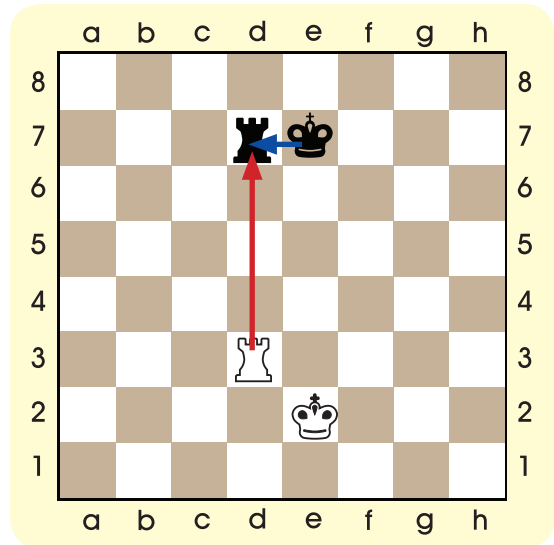


Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կհմանաս՝ ինչ է փոխանակումը շախմատում: Կկարողանաս կատարել շահավետ փոխանակումներ:

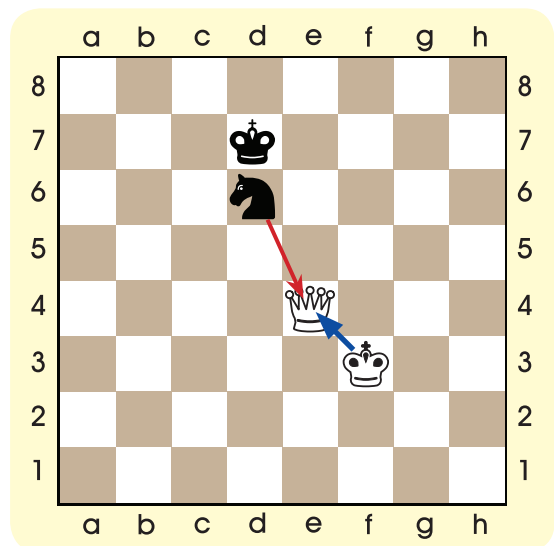
 Արդեն գիտես խաղաքարերի մոտավոր արժեքները՝ միավորները: Գիտես նաև խաղաքար վերցնել: Լինում են դիրքեր, երբ խաղաքարը **պաշտպանված** է: Այսինքն՝ խաղաքարերից մեկը հսկում է նրան: Երբ վերցնում ենք պաշտպանված խաղաքարը, նրա պաշտպանն էլ կարող է մեր խաղաքարը վերցնել: Դա կոչվում է **փոխանակում**: Օրինակ՝ տես տրամագիր 1-ը և 2-ը:

Տրամագիր 1-ում սպիտակների նավակը կարող է վերցնել սևերի նավակը: **1. Nd3xd7+**: Սևերի նավակի պաշտպանը արքան է: Սևերի արքան էլ կարող է վերցնել սպիտակների նավակը: **1...Ue7xd7**: Սա **համարժեք** (հավասար) փոխանակում է:

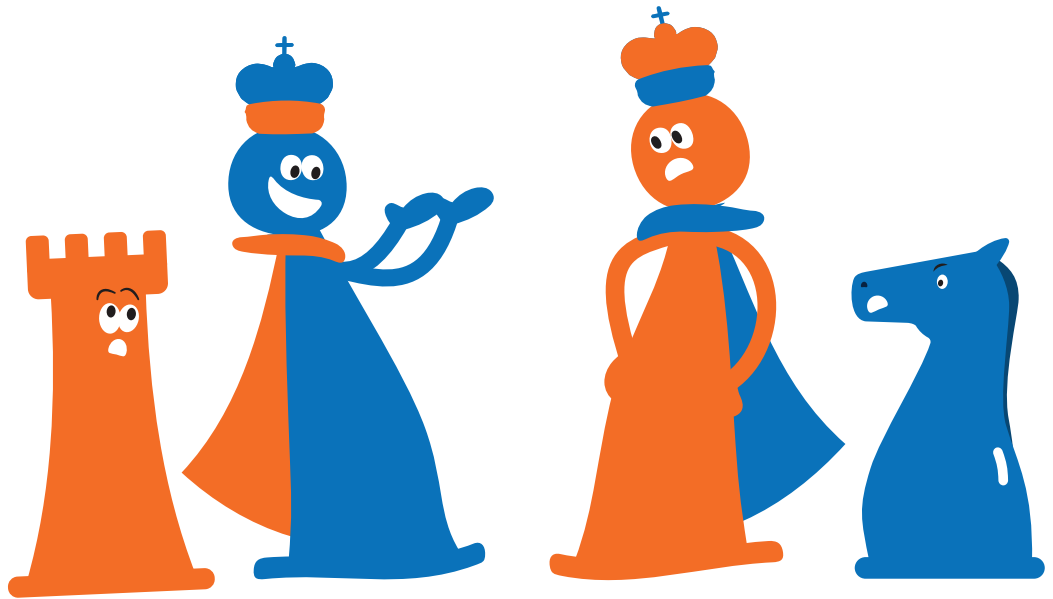
Տրամագիր 2-ում քայլը սևերինն է: Ձին կարող է վերցնել սպիտակների թագուհին: **1...Qd6xe4**: Սպիտակների արքան թագուհու պաշտպանն է: Սպիտակների արքան էլ կարող է վերցնել սևերի ձին: **2.Uf3xe4**: Սա **համարժեք** փոխանակում չէ: Այն **շահավետ** (օգտակար) է սևերին, քանի որ նրանց վերցրած խաղաքարն ավելին արժե:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2

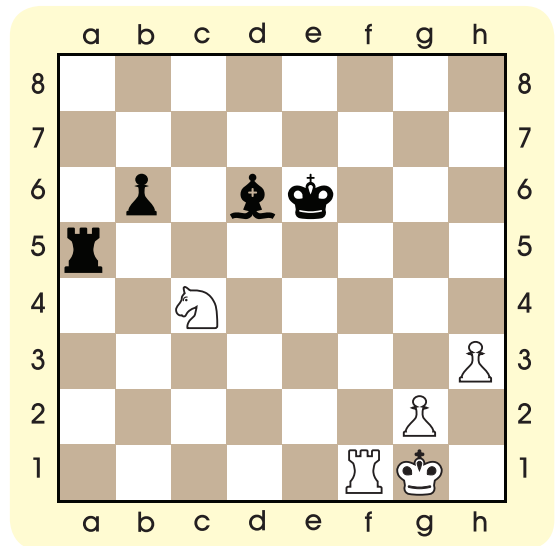


Նկարում ի՞նչ շախմատային գործողություն ես տեսնում:



Ուշադիր նայիր տրամագիր 3-ը: Քայլը սպիտակներինն է:

1. Ո՞ր գույնի խաղաքարերն են ավելի շատ:
2. Ո՞ր խաղաքարերի վրա է հարձակվել ձին:
3. Ո՞ր խաղաքարն է շահավետ վերցնել ձիով: Ինչո՞ւ:



Տրամագիր 3



1. Ի՞նչ է շախմատում փոխանակումը:
2. Ո՞ր փոխանակումն է շահավետ:
3. Քո կարծիքով ինչո՞ւ են շախմատում շահավետ փոխանակումներն օգտակար:

Փոխանակում:



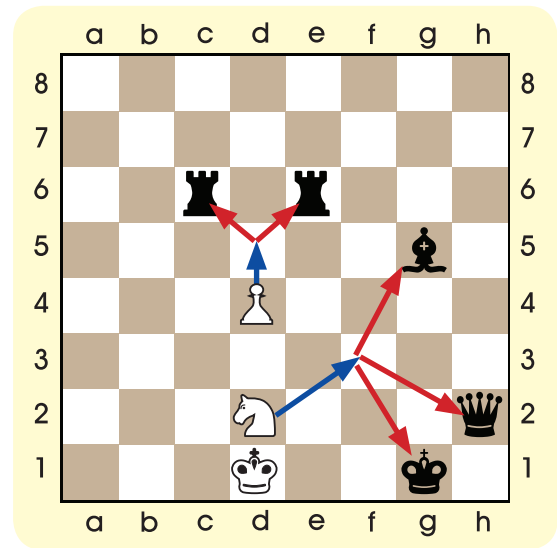
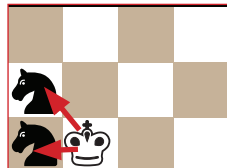
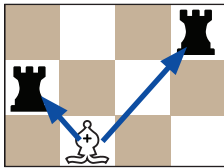
ԴԱՍ 39. ԿՐԿՆԱԿԻ ՀԱՐՎԱԾ. «ՊԱՏԱՌԱՔԱՂ»

Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կիմանաս շախմատային հնարքների մասին և կկիրառես «կրկնակի հարվածը»: Կգնահատես դրա կարևորությունը:



Արդեն կարողանում ես բոլոր խաղաքարերով կատարել քայլ: Եկել է շախմատային հնարքներ սովորելու և կիրառելու ժամանակը:

Հնարքը քայլ է, որով կարող ես ավելի լավ դիրք ստեղծել: Հիշում ես՝ ինչ է «կրկնակի հարվածը»: Այո՛, ճիշտ ես: «Կրկնակի հարվածը» հնարք է, որի ժամանակ խաղաքարը միանգամից հարձակվում է մրցակցի մի քանի խաղաքարի վրա:



Տրամագիր 1

Այս հնարքի միջոցով կարող ես շահել մրցակցի խաղաքարերից միայն մեկը:

Նայիր տրամագիր 1-ը:

Սպիտակները կարող են խաղալ **1.d4-d5** կամ **1.Ձd2-f3+**:

Կստեղծվի կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ»:

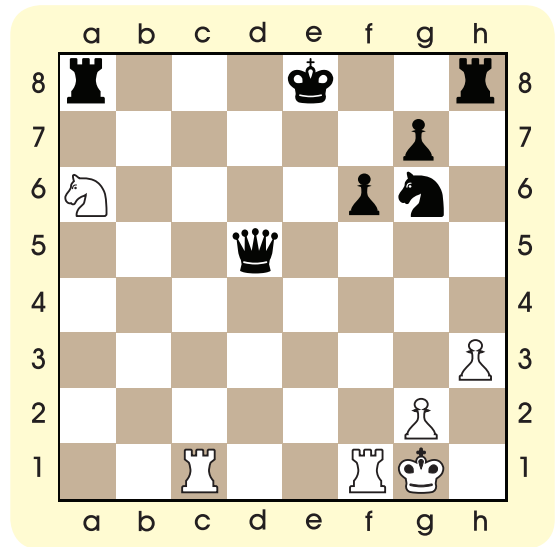
Ընկերոջդ հետ քննարկիր, թե շախմատային ո՞ր հնարքն է պատկերված նկարում:





Ուշադիր նայիր տրամագիր 2-ը: Քայլը սպիտակներինն է:

1. Ո՞ր կողմն ունի խաղաքարի առավելություն:
2. Փորձիր «պատառաքաղ» հնարքով շահել խաղաքար:

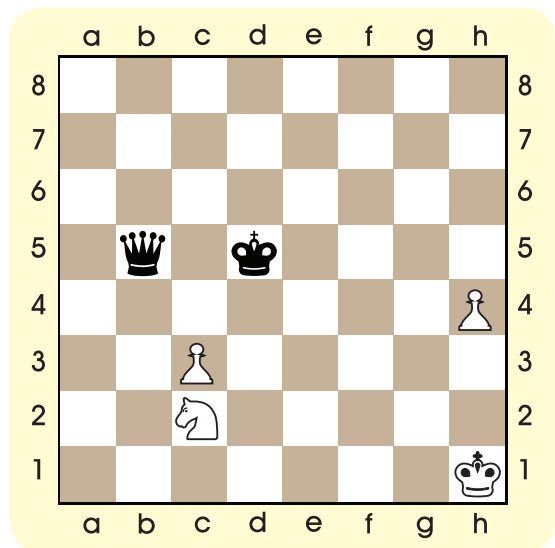


Տրամագիր 2



Ընկերոջդ հետ նայե՛ք տրամագիր 3-ը: Քայլը սպիտակներինն է:

Փորձե՛ք շահել թագուհին մի քանի քայլից:



Տրամագիր 3



1. Ո՞րն է շախմատում կրկնակի հարվածը:
2. Ինչպե՞ս է կոչվում ձիով և գին՝ վորով կրկնակի հարվածը:
3. Ընկերոջդ հետ աշխատանքն արդյո՞ք օգտակար էր: Ինչո՞ւ:

Կրկնակի հարված:



ԴԱՍ 40. ԿՐԿՆԱԿԻ ՀԱՐՎԱԾ «ՊԱՏԱՌԱՔԱՂ» ՀՆԱՐՔՈՎ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ



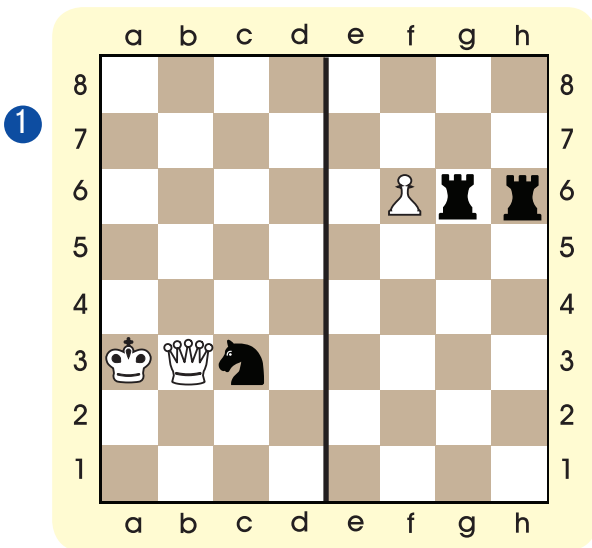
Սիրելի՛ բարեկամ: Այս դասը նորից ստեղծագործական է: Ընկերոջդ հետ կստեղծես կրկնակի հարված. «պատառաքաղի» դիրքեր:



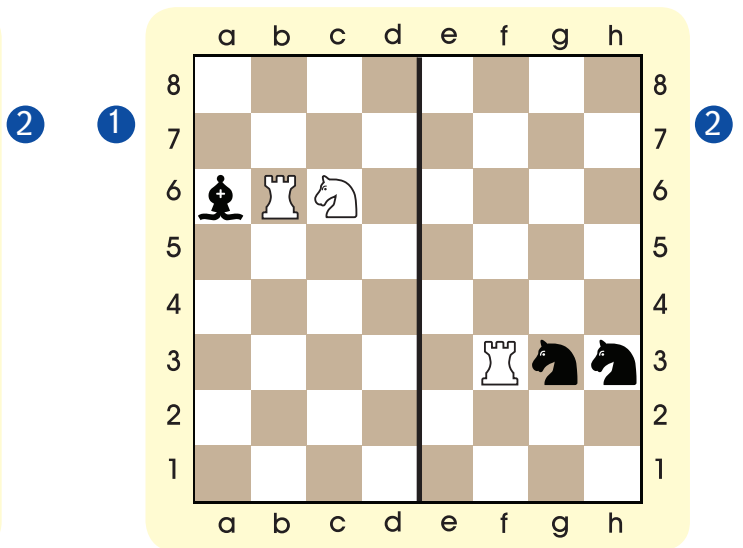
Արդեն կարողանում ես բոլոր խաղաքարերով կատարել կրկնակի հարված: Փորձիր ընկերոջդ հետ համատեղ ստեղծել չորս և ավելի պատառաքաղի դիրքեր:
Դե՛, սկսե՛ք...



Խաղադաշտին գտնվող խաղաքարերը տեղադրե՛ք այնպես, որ ստեղծվի կրկնակի հարված:



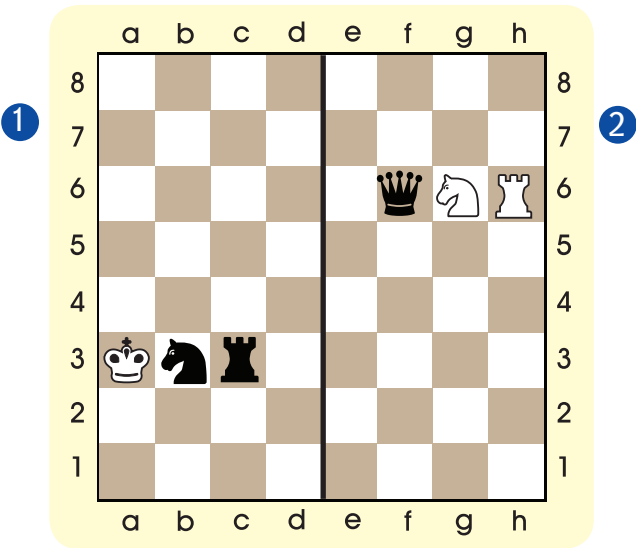
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Խաղադաշտին գտնվող խաղաքարերը տեղադրե՞ք այնպես, որ ստեղծվի կրկնակի հարված:



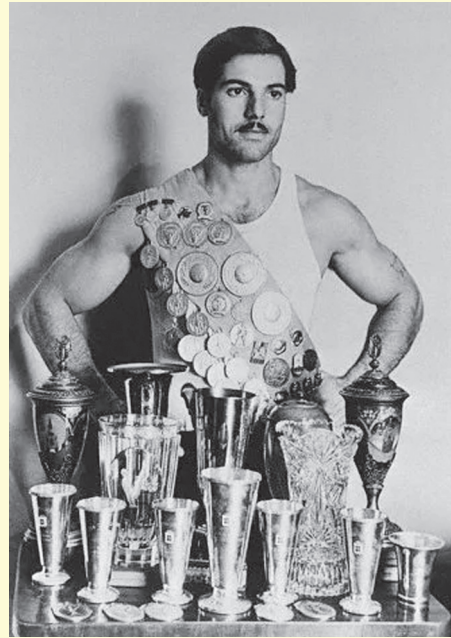
Տրամագիր 3



1. Նվազագույնը քանի՞ խաղաքար է անհրաժեշտ կրկնակի հարված ստեղծելու համար:
2. Քո կարծիքով համատեղ աշխատանքում ո՞րն է հաջողության հասնելու գաղտնիքը:



Նկարում օլիմպիական խաղերի եռակի չեմպիոն, մարմնամարզիկ Ալբերտ Ազարյանն է:



Պատմիր, թե ի՞նչ մրցույթների ես մասնակցել և որտեղ:

Կրկես:



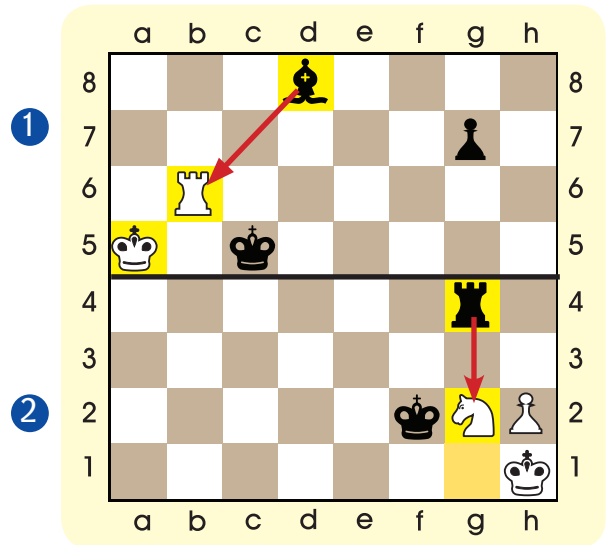
ԴԱՍ 41. ԿԱՊ

Բարև, սիրելի՛ բարեկամ: Այս դասը քեզ շատ կհետաքրքրի: Կհմանաս՝ ինչ է «կապ» հնարքը: Կսովորես «կապ» ստեղծել:



Հիշում ես՝ շախմատում որո՞նք են հեռահար խաղաքարերը: Հեռահար խաղաքարի օգնությամբ կարող ես մրցակցի խաղաքարին թույլ չտալ շարժվել: Այդ հնարքը կոչվում է «կապ»: Կապի ժամանակ հեռահար խաղաքարը հարձակվում է մրցակցի խաղաքարի վրա, որի ետևում առավել արժեքավոր խաղաքար կամ կարևոր դաշտ է:

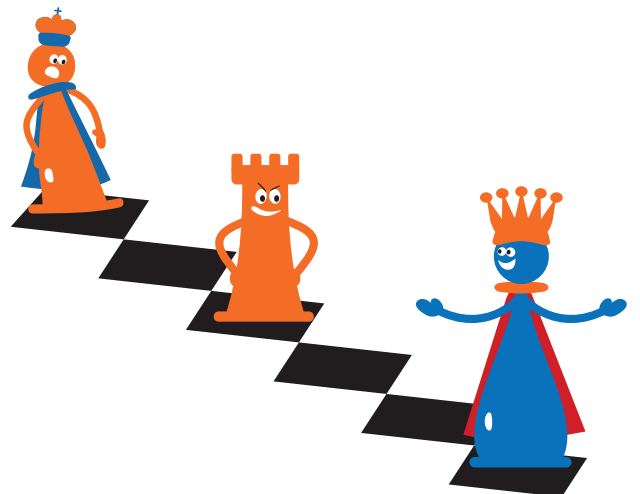
Օրինակ, տես տրամագիր 1-ը: Այն բաժանված է երկու մասի: Առաջին մասում սպիտակների արքան և նավակը ու սևերի փիղը գտնվում են նույն անկյունագծին: Փիղը հարձակվել է նավակի վրա և «կապել» այն: Նավակը չի կարող կատարել քայլ, քանի որ կստեղծվի շախ: Այս դիրքում սևերն ստեղծել են «կապ»: Հաջորդ քայլին սևերը կվերցնեն սպիտակների նավակը: Երկրորդ մասում սևերի նավակը «կապել» է սպիտակների ձիին: Եթե սպիտակները ձիով կատարեն քայլ, սևերը ց1 դաշտից նավակով կհայտարարեն մատ:



Տրամագիր 1

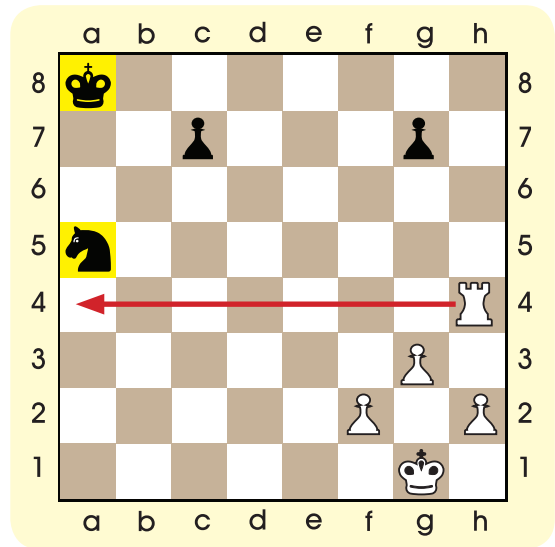


Բացատրիր նկարը: Ինչ հնարք ես տեսնում նկարում:





Հիմա փորձիր «կապ» ստեղծել: Տես տրամագիր 2-ը: Քայլը սպիտակներինն է: Սևերի արքան և ձին գտնվում են «a» ուղղաձիգին: Ինչ ես կարծում՝ սպիտակները կարող են «կապ» ստեղծել: Կարծում եմ՝ կռահեցիր. նավակը պետք է տեղաշարժել «a» ուղղաձիգ. **1.Նh4-a4**: Հաջորդ քայլին սպիտակների նավակը կվերցնի սևերի ձին: Հետագայում սպիտակները կհաղթեն:

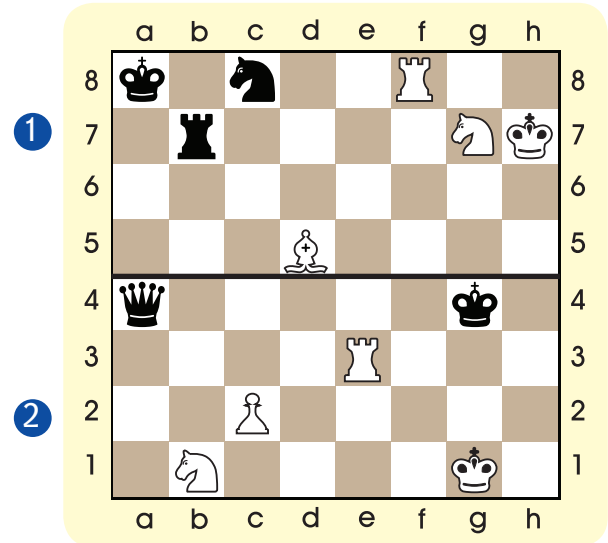


Տրամագիր 2



Ուշադիր նայեք տրամագիր 3-ը: Այն բաժանված է երկու մասի:

1. Շախմատի դր խաղաքարերից չունեն սպիտակները:
2. Քանի կապ կա 1-ին մասում:
3. Փորձեք ստեղծել կապ 2-րդ մասում: Գտեք մի քանի տարբերակ:



Տրամագիր 3



1. Ո՞րն է շախմատում կապը:
2. Ինչո՞ւ ենք օգտագործում «կապ» հնարքը:
3. Քո կարծիքով՝ ինչո՞ւ ենք շախմատային այդ հնարքն անվանում «կապ»:


Գտիր կապը:




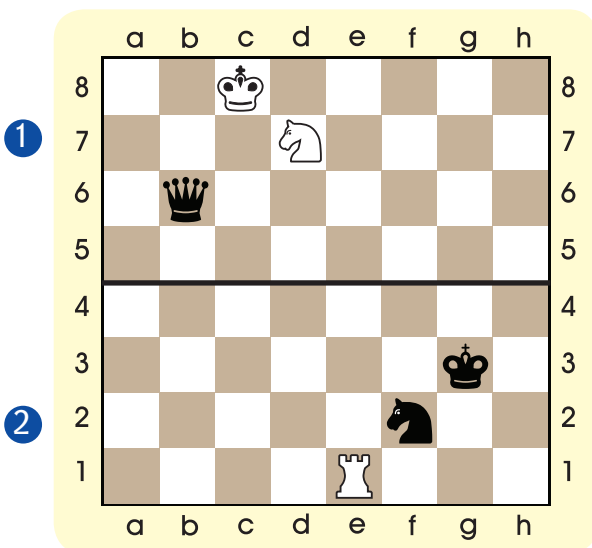
ԴԱՍ 42. «ԿԱՊ» ՄԱՐՏԱՎԱՐԱԿԱՆ ՀՆԱՐՔՈՎ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ

Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին քեզ ստեղծագործական հետաքրքիր աշխատանք է սպասվում: Կօգտագործես գիտելիքներդ: Կստեղծես «կապի» դիրքեր:

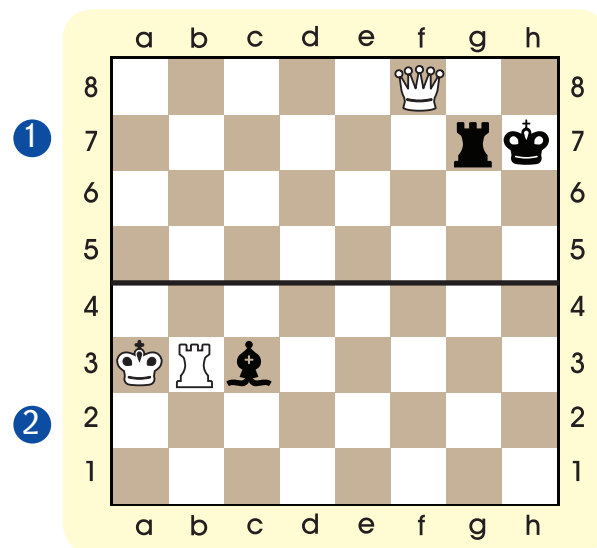


-  Արդեն ծանոթ ես «կապ» հնարքին: Առավել կհմտանաս՝ առաջադրանքները կատարելով: Փորձիր ստեղծել չորս և ավելի կապի դիրքեր: Դե՛, հաջողություն քեզ...

-  Խաղադաշտին երեք խաղաքար է: Փորձիր դրանք դասավորել այնպես, որ ստեղծվի կապ:



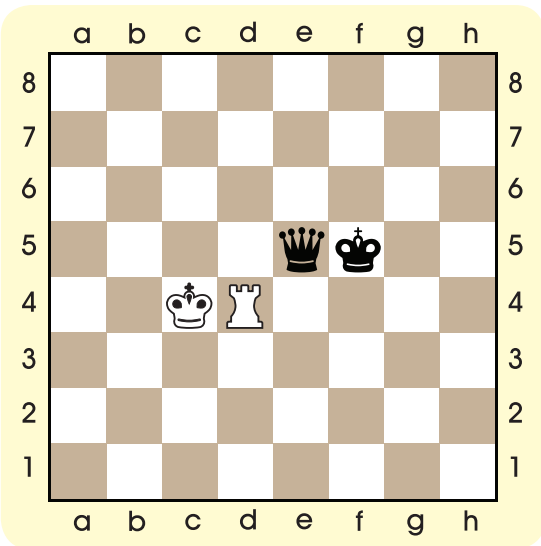
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Փորձիր ստեղծել կապ և սպիտակ, և սև խաղաքարերով: Գտիր մի քանի տարբերակ:



Տրամագիր 3



1. Ինչպիսի՞ն պետք է լինի հարձակվող խաղաքարը «կապի» ժամանակ:
2. Ո՞ր գծերով կարելի է «կապ» ստեղծել:
3. Ի՞նչը քեզ դուր եկավ «կապի» դիրքեր ստեղծելիս:



Նկարում շախմատի օլիմպիական խաղերի եռակի չեմպիոն, գրոսմայստեր Վլադիմիր Լակոբյանն է: Նա ստեղծել է մատային խնդիր-գլուխկոտրուկներ:



Ո՞ւն ես հիշում նախորդ դասերից, որ հայտնի է որպես շախմատային խնդիրներ ստեղծող:



Ստեղծիր կապ:



ԴԱՍ 43. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

Բարև, սիրելի՛ բարեկամ: Այս դասին կհմանաս՝ ի՞նչ է շախմատում պաշտպանությունը և ի՞նչ տարբերակներ կան պաշտպանության: Նաև կպարզես, թե որո՞նք են անպաշտպան խաղաքարերը: Կսովորես պաշտպանել դրանք: Կկարևորես առարկաների նկատմամբ ուշադրությունն ու հոգատարությունը:



Շախմատում պետք է մշտապես ուշադիր լինել սեփական խաղաքարերին:

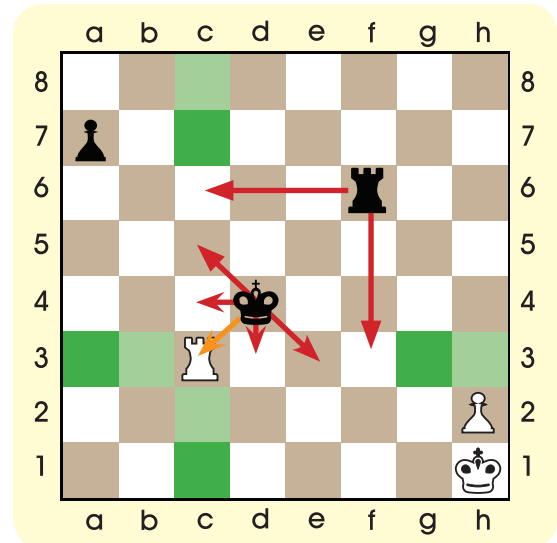
Եթե խաղաքարերիցդ որևէ մկը հարձակման է ենթարկվել, ապա անպայման պետք է փորձես **պաշտպանել** այն: Պաշտպանել խաղաքարը նշանակում է պահպանել և չկորցնել այն: Շախմատում կա պաշտպանության հինգ տարբերակ: Այս դասին կսովորես դրանցից երկուսը՝ փախչելը և փակելը:

1. Փախչել

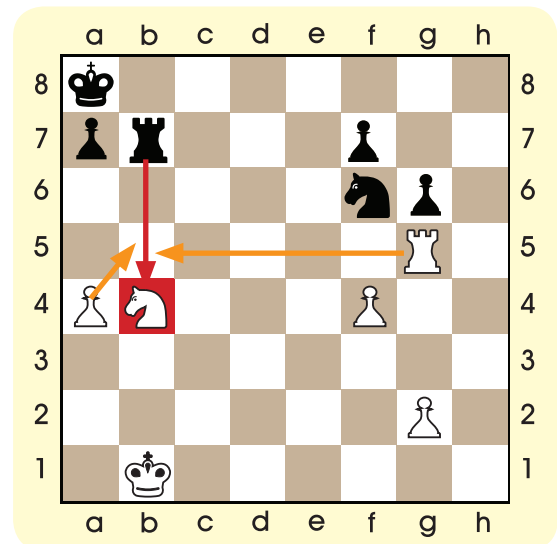
Հարվածի տակ գտնվող խաղաքարը պաշտպանվելու համար կարող է փախչել: Տես տրամագիր 1-ը: Սևերի արքան հարձակվել է սպիտակների նավակի վրա: Նավակն **անպաշտպան** է. այն ոչ մի խաղաքար չի պաշտպանում: Կանաչով նշված են այն դաշտերը, որտեղ նավակը՝ փախչելով, կլինի պաշտպանված:

2. Փակել

Խաղաքարը պաշտպանել կարելի է՝ հարձակման ճանապարհը փակելով: Տես տրամագիր 2-ը: Սևերի նավակը հարձակվել է սպիտակների ձիու վրա: Սպիտակների ձին փախչել չի կարող, քանի որ «կապված» է: Սպիտակների նավակն այս դիրքում կարող է փակել սևերի նավակի հարձակման ճանապարհը: Սպիտակները կխաղան **1.Նգ5-b5**:





Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



 Նկարում պաշտպանության ղր տարբերակներն են պատկերված:


 Կազմեք չորսական սովորողներից բաղկացած խմբեր:

Ուշադիր կարդացեք և կատարեք առաջադրանքը:

Տրամագիր 3-ում քայլը սպիտակներինն է.

1. Քանի՞ ծանր խաղաքար ունեն սպիտակերը:
2. Սպիտակների ղր խաղաքարն է անպաշտպան և հարվածի տակ:
3. Սպիտակներն ինչպե՞ս կարող են պաշտպանել անպաշտպան խաղաքարը:

Գտե՛ք վեց տարբերակ:

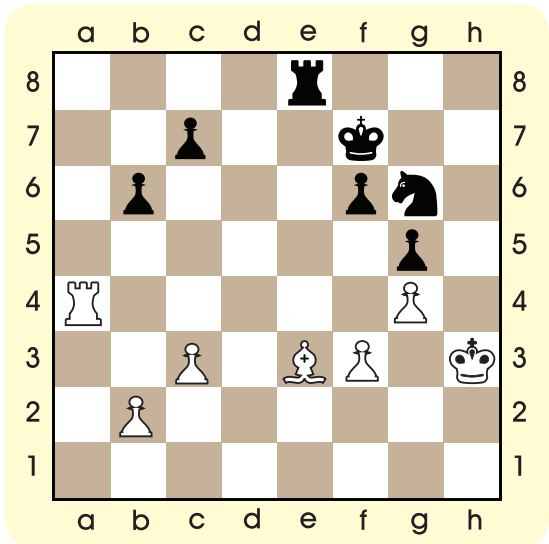
-  1. Ի՞նչ է նշանակում խաղաքարը պաշտպանել:
2. Այս դասին պաշտպանության ի՞նչ տարբերակներ սովորեցիր:
3. Քո կարծիքով ինչո՞ւ են ուշադրությունը և հոգատարությունն անհրաժեշտ:



Նկարում «Կարմիր» գիրքն է:



Պատմիր ընկերոջդ՝ ի՞նչ գիտես «Կարմիր» գրքի մասին: «Կարմիր գիրք» և «պաշտպանություն» հասկացությունների միջև ի՞նչ նմանություն կա:



Տրամագիր 3

Պաշտպանիր խաղաքարերդ:



ԴԱՍ 44. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ (շարունակություն)

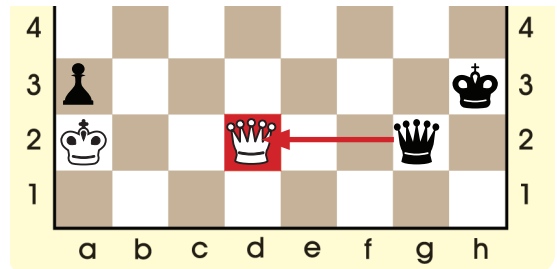
Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես պաշտպանության նա երկու տարբերակ՝ փոխանակելը և հսկելը: Կգտնես հարվածի տակ գտնվող անպաշտպան խաղաքարերը և կպաշտպանես դրանք:



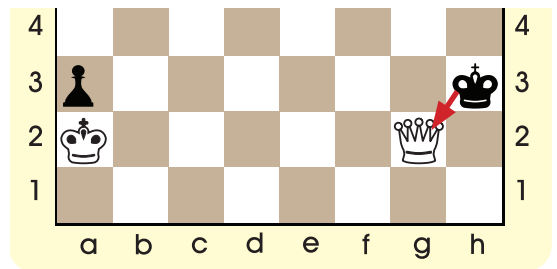
3. Փոխանակել

Եթե խաղաքարիդ վրա հարձակվել է մրցակցիդ համարժեք խաղաքարը, ապա կարող ես պաշտպանության նպատակով դրանք **փոխանակել**:

Տես տրամագիր 1-ը: Սևերի թագուհին հարձակվել է սպիտակների թագուհու վրա: Սպիտակների թագուհին փախչել չի կարող, քանի որ «կապված» է: Այստեղ պաշտպանության միակ տարբերակը թագուհիները փոխանակելն է: Սպիտակները կվերցնեն սևերի թագուհին՝ **1.Թ-d2xg2+**: Տես տրամագիր 2-ը: Իսկ սևերը կխաղան **1...Աh3xg2**:



Տրամագիր 1

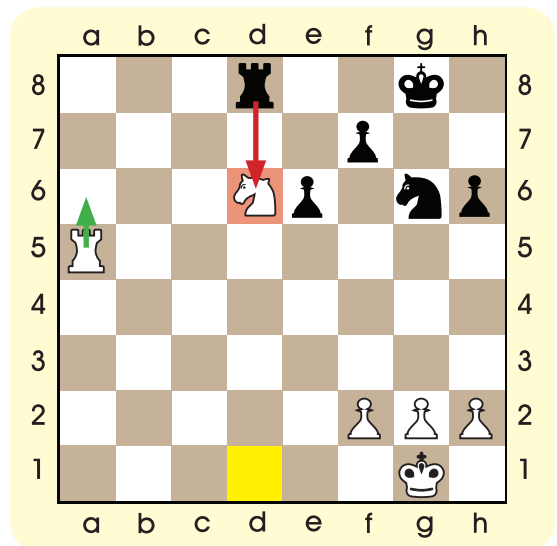


Տրամագիր 2

4. Հսկել

Կարծում եմ՝ ունես շատ ընկերներ: Գիտես, չէ՞, որ ընկերները պետք է օգնեն և պաշտպանեն միմյանց: Խաղաքարերը նա ընկերներ են: Նրանք նա միմյանց կարող են պաշտպանել: Այսինքն՝ հսկել իրար: Նայիր տրամագիր 3-ը: Սևերի նավակը հարձակվել է սպիտակների ձիու վրա: Ի՞նչ ես կարծում՝ ձին կարող է փախչել: Երևի նկատեցիր, որ ձին «կապված» է: Եթե ձին հեռանա, սևերը կխաղան **1... Նd8-d1#**:

Նավակը կհասնի ձիուն օգնության: Սպիտակները կխաղան **1. Նa5-a6**: Նավակը կհսկի ձին:

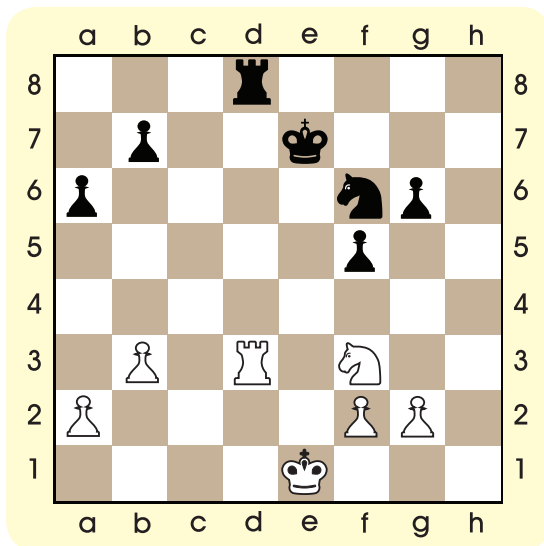


Տրամագիր 3



Ընկերոջդ հետ նայե՛ք տրամագիր 4-ը: Քայլը սպիտակներինն է:

1. Փորձե՛ք հաշվել սպիտակների խաղաքարերի միավորների գումարը:
2. Սպիտակների դր խաղաքարերն են անպաշտպան: Ո՞ր խաղաքարն է հարվածի տակ:
3. Փորձե՛ք պաշտպանել հարձակման տակ գտնվող խաղաքարը: Գտե՛ք տասը տարբերակ:



Տրամագիր 4



1. Պաշտպանության քանի՞ տարբերակ գիտես:
2. Այս դասին պաշտպանության ինչ տարբերակներ սովորեցիր: Նկարագրի՛ր դրանք:
3. Քո կարծիքով ընկերության մեջ ինչն է ամենակարևորը:



Նկարում շախմատի աշխարհի 9-րդ չեմպիոն Տիգրան Պետրոսյանն է: Նրան «Երկաթե Տիգրան» են կոչել՝ ուժեղ պաշտպանության և գրեթե անպարտելիության համար:



Քո կարծիքով կարևորը պաշտպանությունն է, թե՛ հարձակումը:

Օգնիր փոքրիկ խոհարարին:



ԴԱՍ 45. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ (շարունակություն)

Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես պաշտպանության վերջին տարբերակը՝ հակագրոհը: Կգտնես հարվածի տակ գտնվող անպաշտպան խաղաքարը: Կպաշտպանես խաղաքարերդ:



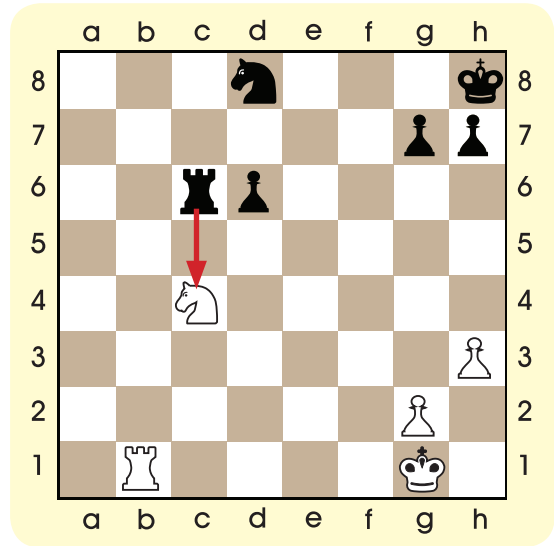
5. Հակագրոհ

Կարող ես ասել՝ որն է «հարձակում» բառի հոմանիշը: Երևի կռահեցիր. «գրոհն» է: Շախմատում պաշտպանվել կարող ես նաև գրոհով: Այդ դեպքում հարձակման ենթարկված մեր խաղաքարը թողնում ենք հարվածի տակ և հարձակվում ենք մրցակցի խաղաքարի վրա: Պաշտպանության այս տարբերակը կոչվում է **հակագրոհ**:

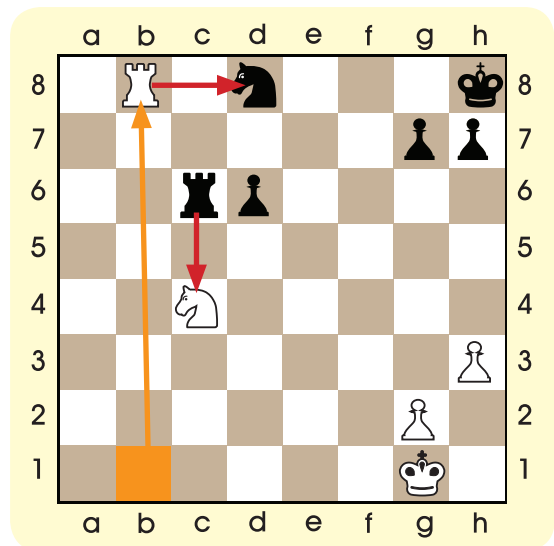
Տե՛ս տրամագիր 1-ը: Սևերի նավակը հարձակվել է սպիտակների անպաշտպան ձիու վրա: Երևի նկատեցիր, որ սպիտակները ձին կարող են պաշտպանել տարբեր ձևերով: Ձին կարող է փախչել, կամ նավակը կարող է պաշտպանել այն: Սակայն այս դիրքում պաշտպանության առավել լավ տարբերակը հակագրոհն է: Սպիտակները ձին կթողնեն հարվածի տակ և կհարձակվեն սևերի ձիու վրա:

Տե՛ս տրամագիր 2-ը: Սպիտակները խաղացել են **1.Նb1-b8**: Սա հակագրոհ է:

Եթե սևերը վերցնեն ձին՝ խաղալով **1...Նc6xc4**, ապա սպիտակները նա կվերցնեն ձին և կհայտարարեն մատ. **2. Նb8xd8#**:



Տրամագիր 1

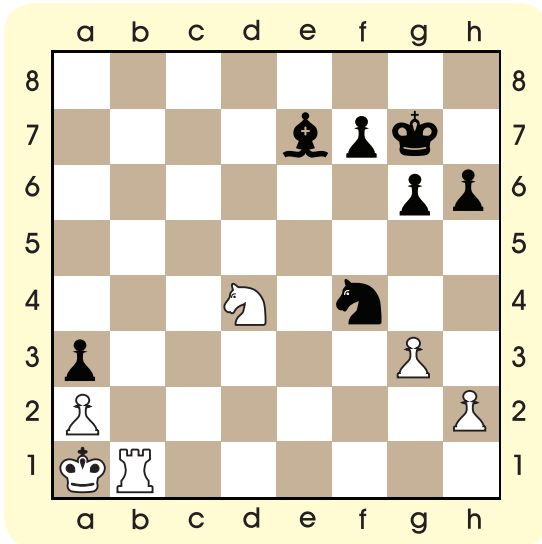


Տրամագիր 2



Ուշադիր նայեք տրամագիր 4-ը: Քայլը սևերինն է:

1. Ո՞ր կողմն ունի ավելի շատ զինվոր:
2. Սևերի դր խաղաքարն է հարվածի տակ:
3. Սևերի պաշտպանության՝ հակագրոհի տարբերակը դրն է:



Տրամագիր 3



Ուշադիր նայիր տրամագիր 4-ը: Քայլը սպիտակներինն է:

1. Ո՞ր ուղղաձիգին խաղաքար չկա:
2. Սպիտակների դր խաղաքարն է հարվածի տակ:
3. Փորձիր պաշտպանել հարձակման ենթարկված խաղաքարը: Գտիր պաշտպանության ութ տարբերակ և թվարկիր դրանք:



1. Որո՞նք են պաշտպանության հինգ տարբերակները:
2. Ինչո՞ւ պիտի ուշադիր լինել շախմատ խաղալիս:

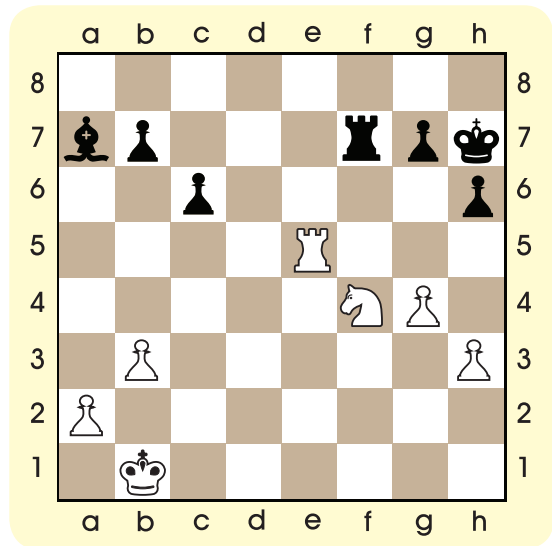


Ասացվածք.

«Լավագույն պաշտպանությունը հարձակումն է»:



Պաշտպանության դր տարբերակին կարող է վերաբերել ասացվածքը:



Տրամագիր 4

Թումը և Ջերին:



ԴԱՍ 46. ՍԿՋԲՆԱԽԱՂ

Սիրելի՛ բարեկամ: Այս դասին կիմանաս՝ ինչ է սկզբնախաղը և կսվորես ճիշտ սկսել խաղը:



Արդեն կարողանում ես բոլոր խաղաքարերով կատարել քայլեր և շախմատ խաղալ: Շախմատ խաղը բաղկացած է պայմանական երեք մասից՝ սկզբնախաղից, միջնախաղից և վերջնախաղից:

Սկզբնախաղը խաղի սկիզբն է:

Պետք է իմանաս՝ ինչպես ճիշտ խաղալ սկզբնախաղը:

Ահա՛ մի քանի կարևոր խորհուրդ:

1. Փորձիր հսկել կենտրոնը քո զինվորներով:
2. Շարժիր թեթև խաղաքարերդ իրենց սկզբնական դիրքից դեպի կենտրոն: Շախմատում սա կոչվում է «զարգացում»:
3. Կատարիր փոխատեղում, որ արքայդ պաշտպանված դիրք ունենա:
4. Մի՛ մոռացիր զարգացնել նաև ծանր խաղաքարերդ:

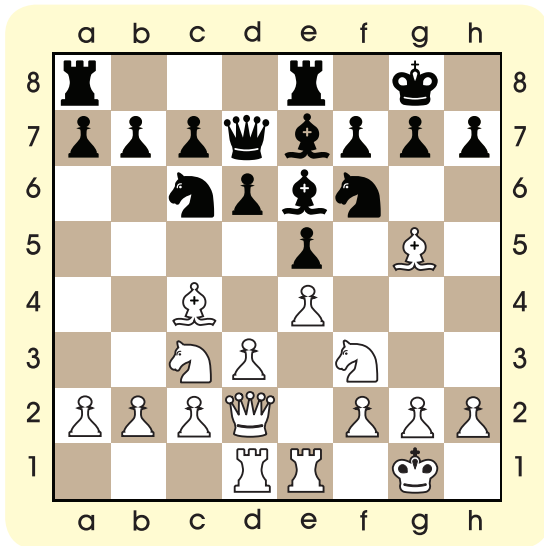


Ընկերոջդ հետ քննարկիր նկարը: Ինչ են անում և ինչ են զգում խաղաքարերը:



Նայիր տրամագիր 1-ը.

1. Քանի թեթև խաղաքար ունեն սպիտակները:
2. Կողմերը բոլոր խաղաքարերը զարգացրել են:
3. Քո կարծիքով արքաները պաշտպանված դիրքում են: Ինչո՞ւ:



Տրամագիր 1



Ընկերոջդ հետ նայե՛ք տրամագիր 2-ը:

1. Սպիտակները ճիշտ են խաղացել սկզբնախաղը: Ինչո՞ւ:
2. Որո՞նք են սևերի սխալները սկզբնախաղում:



1. Ինչպե՞ս պետք է ճիշտ խաղալ սկզբնախաղը:
2. Քո կարծիքով ինչո՞ւ է կարևոր սկզբնախաղը:
3. Ինչպե՞ս ես սկսում քո օրը:

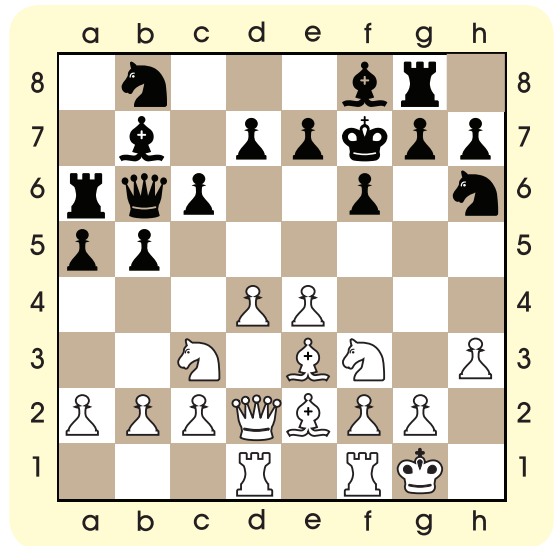


Ասացվածք.

«Լավ սկիզբը գործի կեսն է»:



Ինչպե՞ս կմեկնաբանես ասացվածքը: Ինչ նմանություն կա այս ասացվածքի և քո դասի միջև:



Տրամագիր 2

Սկզբնախաղ:



ԴԱՍ 47. ՄԻՋՆԱԽԱՂ



Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կհմանաս՝ ինչպե՞ս շարունակել խաղը սկզբնախաղից հետո՝ միջնախաղում: Կսովորես ճիշտ խաղալ միջնախաղը:

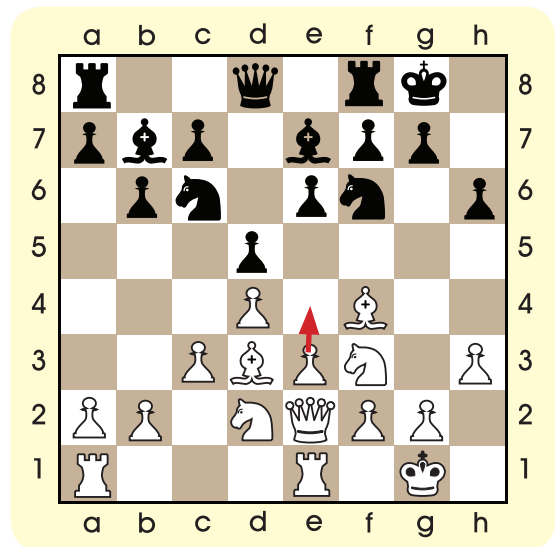


Արդեն գիտես՝ ինչպես խաղալ սկզբնախաղը: Հիմա սովորենք խաղալ միջնախաղը: Խաղի հաջորդ մասում՝ միջնախաղում խաղաքարերը պետք է ակտիվ լինեն: Ակտիվ են այն խաղաքարերը, որոնք հսկում են շատ դաշտեր և ունեն բազմաթիվ քայլերի հնարավորություններ: Միջնախաղը ճիշտ խաղալու համար ուզում են մի քանի խորհուրդ տալ քեզ:

1. Հեռահար խաղաքարերի համար բացի՞ր գծերը:

Հիշո՞ւմ ես՝ հեռահար խաղաքարերը ավելի լավ հարձակվում են բաց գծերով: Դրա համար զինվորների շարժի՞ր առաջ և փոխանակի՞ր:

Տե՛ս տրամագիծ 1-ը: Սպիտակները խաղում են 1.e3-e4: Առաջարկում են փոխանակել զինվորը: Թագուհու և նավակի համար փորձում են բացել «e» ուղղաձիգը:



Տրամագիծ 1

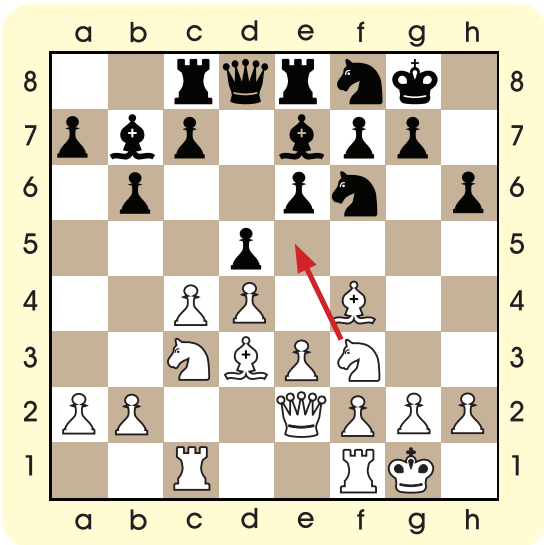


Ի՞նչ է անում այգեպանը: Նկարում և տրամագիծ 1-ում ի՞նչ նմանություն կա:



2. Տեղափոխիր խաղաքարերդ մրցակցի կիսադաշտ:

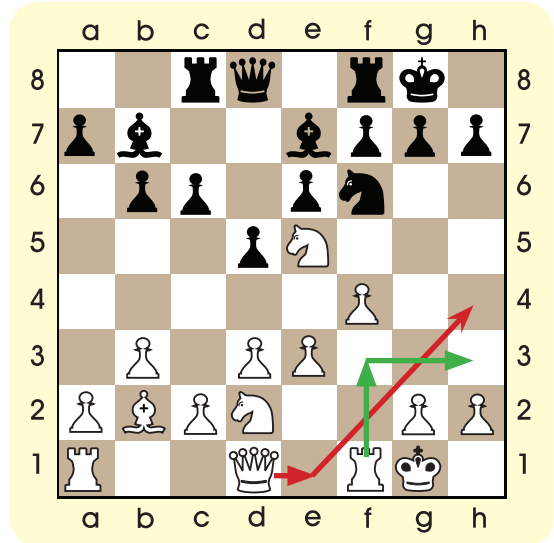
Տես տրամագիր 2-ը: Սպիտակները խաղում են **1.Ձf3-e5**: Ձին կենտրոնում ավելի ակտիվ է. սևերի կիսադաշտում հսկում է չորս դաշտ:



Տրամագիր 2

3. Փորձիր արքայի վրա կազմակերպել գրոհ: Զինվորներդ և մյուս խաղաքարերդ մոտեցրու մրցակցի արքային:

Տես տրամագիր 3-ը: Սլաքներով նշված են գրոհի համար սպիտակների հնարավոր քայլերը:



Տրամագիր 3



Ուշադիր նայիր տրամագիր 4-ը: Քայլը սպիտակներինն է:

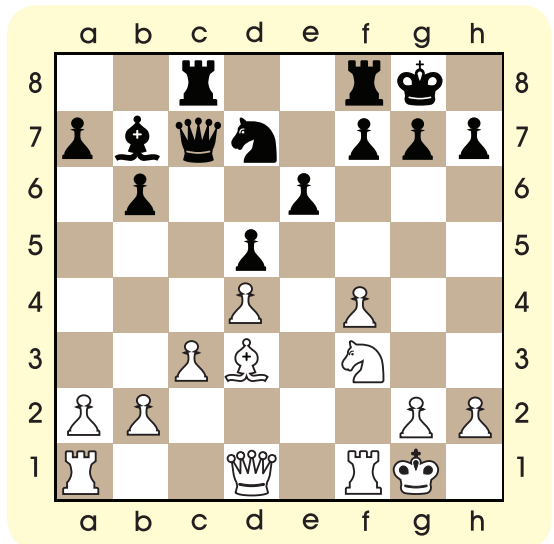
1. Սպիտակների ո՞ր խաղաքարերը դեռ չեն զարգացել:
2. Խաղի ո՞ր մասն է:



Ընկերոջդ հետ նայե՛ք տրամագիր 4-ը: Գտե՛ք սևերի արքային գրոհելու՝ սպիտակների քայլերը:



1. Ինչպե՞ս ճիշտ խաղալ միջնախաղը:
2. Ի՞նչ է նշանակում զարգացնել խաղաքարերը:
3. Ի՞նչն է քո անելիքը օրվա ընթացքում:



Տրամագիր 4

ԴԱՍ 48. ՎԵՐՋՆԱԽԱՂ

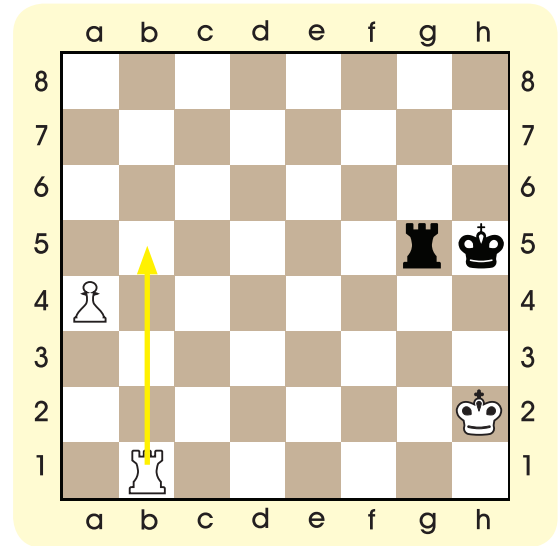
Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես ճիշտ խաղալ վերջնախաղը: Կկարևորես արքայի ակտիվությունը վերջնախաղում:



Վերջնախաղը խաղի վերջին մասն է, երբ խաղադաշտում խաղաքարերը սակավաթիվ են: Ուզում եմ մի քանի խորհուրդ տալ քեզ վերջնախաղը ճիշտ խաղալու համար:

1. Փոխանակիր խաղաքարերդ, եթե զինվորի կամ այլ խաղաքարի առավելություն ունես: Այդպես կհաղթես ավելի հեշտ:

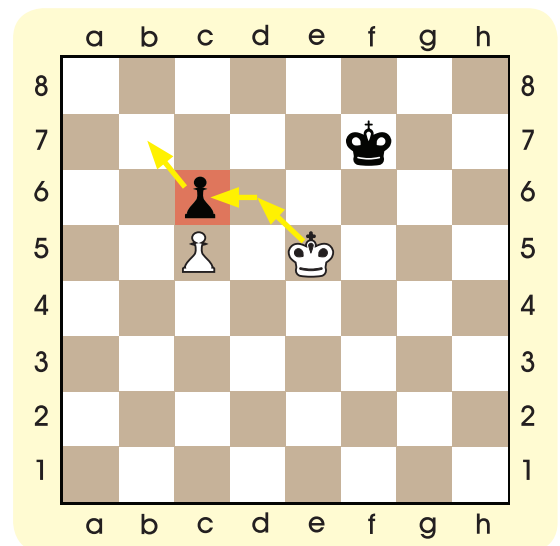
Տես տրամագիր 1-ը: Վերջնախաղ է: Սպիտակներն ունեն մեկ զինվորի առավելություն և կարող են փոխարկել զինվորը թագուհու: Սակայն սևերի նավակը կխոչընդոտի դա: Այդ պատճառով սպիտակները կստիպեն փոխանակել նավակները՝ խաղալով **1.Նb1-b5**: Փոխանակելուց հետո սպիտակները կփոխարկեն զինվորը թագուհու:



Տրամագիր 1

2. Ակտիվացրու արքայիդ, որ հարձակվի մրցակցի անպաշտպան զինվորի վրա: Արքան նաև կօգնի զինվորիդ՝ փոխարկվել թագուհու:

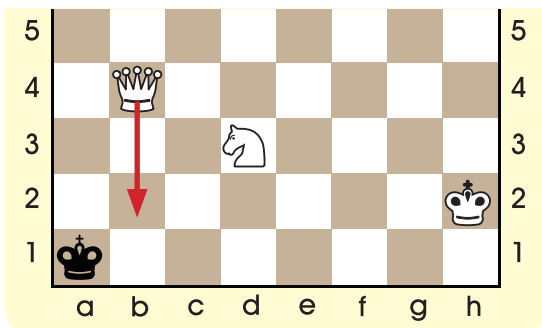
Նայիր տրամագիր 2-ը: Սպիտակների արքան ակտիվ է և առավել մոտ է զինվորին: Արքան կմոտենա սևերի զինվորին և կվերցնի այն: Հետագայում սպիտակների զինվորը արքայի օգնությամբ կփոխարկվի թագուհու:



Տրամագիր 2

3. Մի մոռացիր խաղաքարերիդ համագործակցության մասին:

Նայիր տրամագիր 3-ը: Սպիտակների թագուհին և ձին, համագործակցելով (օգնելով միմյանց), հրել են սևերի արքային խաղադաշտի անկյուն: Սպիտակները կխաղան **1.Թb4-b2#** և կհայտարարեն մատ: Հիշիր. մրցակցի արքային հեշտ է հայտարարել մատ խաղադաշտի եզրում կամ անկյունում:



Տրամագիր 3



Ուշադիր նայիր տրամագիր 4-ը: Քայլը սևերինն է:

1. Ո՞ր կողմն ունի ավելի շատ խաղաքար:

2. Խաղի ո՞ր մասն է:



Ընկերոջդ հետ մտածիր և ասա՛. սևերը կարո՞ղ են արդյոք հաղթել տրամագիր 4-ում: Ինչպե՞ս:



1. Ինչպե՞ս ճիշտ խաղալ վերջնախաղը:

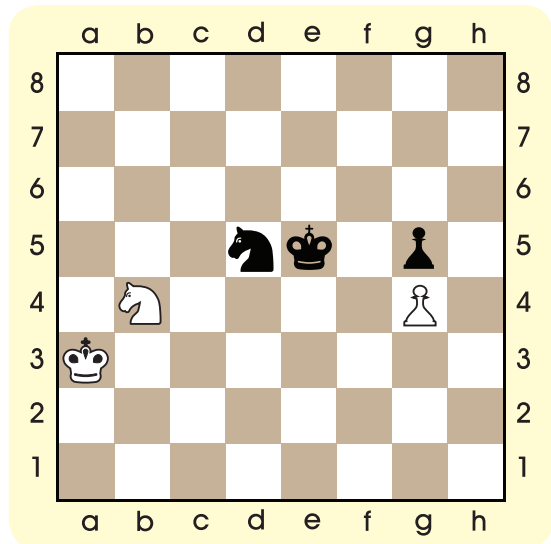
2. Ինչո՞ւ արքան պիտի ակտիվ լինի վերջնախաղում:



Նկարում Խոսե Ռաուլ Կապաբլանկան՝ շախմատի աշխարհի 3-րդ չեմպիոնն է: Նա ասել է. «Վերջնախաղը պետք է ճիշտ խաղալ՝ առանց ժամանակ կորցնելու...»:



Ի՞նչ ասացվածքներ գիտես ժամանակի մասին:



Տրամագիր 4

Վերջնախաղ:



ԴԱՍ 49. ԱՄՓՈՓՈՒՄ

ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ

Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կրկին կլուծես խնդիրներ: Կօգտագործես գիտելիքների քայլերի, շախի, մատի, պաշտպանության վերաբերյալ: Կստուգես ինքդ քեզ: Կկարևորես յուրաքանչյուր թեմայի իմացությունը: Կվաստակես հաղթական աստղիկներ:



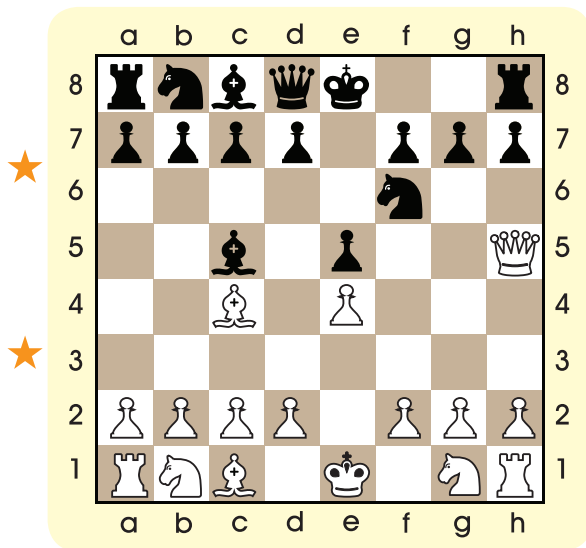
Ուշադիր կարդա յուրաքանչյուր խնդրի պահանջը: Խնդիրները ներկայացնում են խաղի տարբեր մասեր: Փորձիր հինգ և ավելի աստղիկ հավաքել ու ճանաչվել հաղթող: Դե՛, սկսիր...



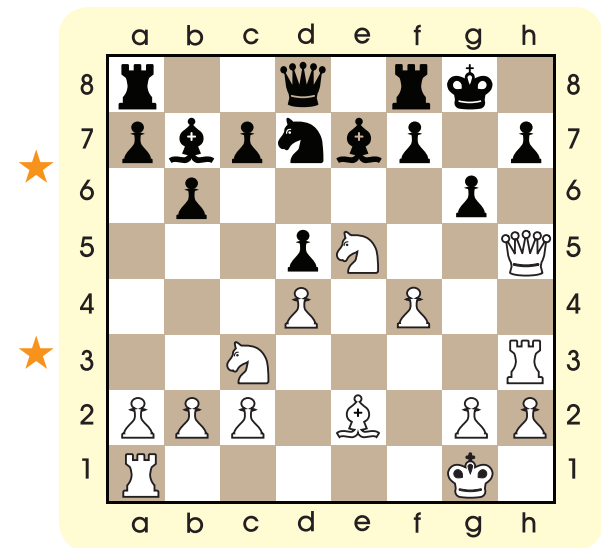
Տրամագիր 1-ում քայլը սպիտակներինն է:
Նշիր, թե խաղի ո՞ր մասն է:
Մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 2-ում քայլը սպիտակներինն է:
Նշիր, թե խաղի ո՞ր մասն է:
Մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 2



Տրամագիր 2



Տրամագիր 3-ում քայլը սևերինն է:

Նշիր, թե խաղի ո՞ր մասն է:

Մատ՝ մեկ քայլից:

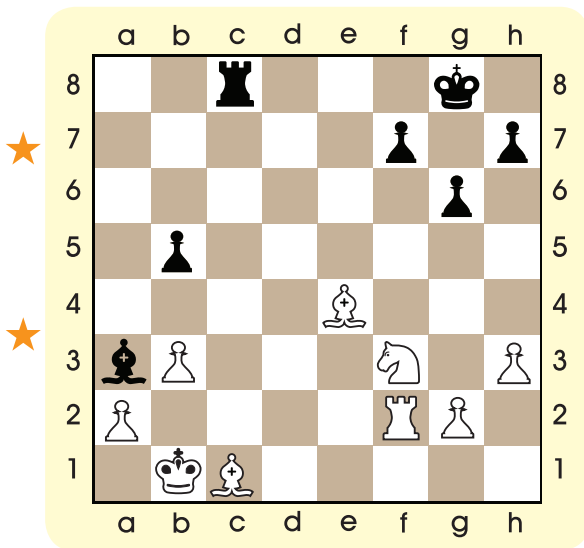


Տրամագիր 4-ում քայլը սպիտակներինն է:

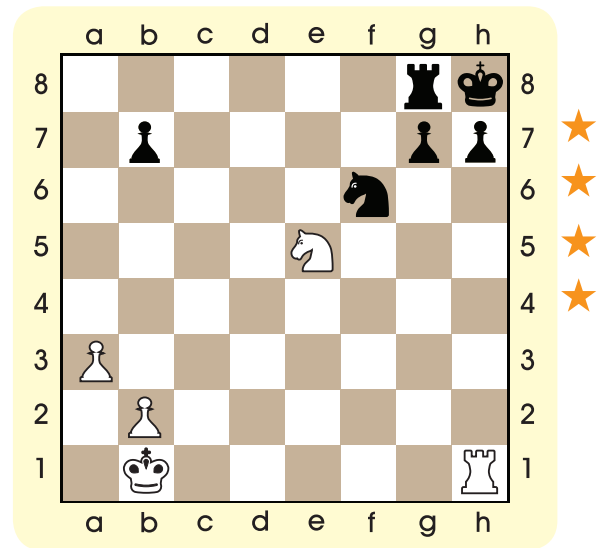
Նշիր, թե խաղի ո՞ր մասն է:

Մատ՝ մեկ քայլից:

Գտիր երկու լուծում:



Տրամագիր 3



Տրամագիր 4



1. Ո՞ր խաղաքարին է հայտարարվում մատ:
2. Ի՞նչ դժվարություն ունեցար խնդիրները լուծելիս:
3. Քո կարծիքով ի՞նչ պետք է անել խնդիրներ լուծելու համար:



Մատ մեկ քայլից:



ԴԱՍ 50. ՈՋ-ՈՔԻ. ՀԱՎԵՐԺԱԿԱՆ ՇԱԽ



Բարև, սիրելի՛ բարեկամ: Այս դասին կսովորես ոչ-ոքիի երկու տարբերակ նա: Կկարողանաս վատ դիրքում հասնել ոչ-ոքի արդյունքի: Կկարևորես դժվարին իրավիճակում մշտապես ելքի որոնումն ու անձնատուր չլինելը:



Արդեն գիտես, որ բոլոր խաղերը չէ՛, որ ավարտվում են հաղթանակով: Նաև կարող է գրանցվել ոչ-ոքի:

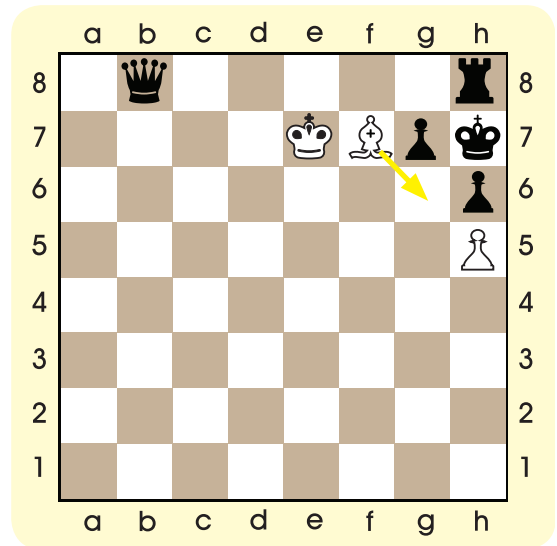
Ոչ-ոքի կարող է նաև ստացվել՝

- ◆ երբ մեկն առաջարկում է ոչ-ոքի և մյուս կողմը համաձայնում է,
- ◆ հավերժական շախի արդյունքում:

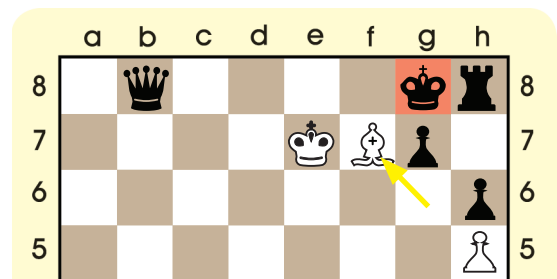
Հավերժական շախ

Կողմերից մեկն այս դեպքում անընդ-հատ հայտարարում է շախ, իսկ մյուս կողմը շախից խուսափել չի կարողանում: Հավերժական շախի արդյունքում դիրքը երեք անգամ կարող է կրկնվել: Դրանից հետո շախ հայտարարած կողմը ոչ-ոքի պահանջելու իրավունք ունի:

Տես տրամագիր 1-ը: Քայլը սպիտակներինն է: Կարող ես ասել՝ ղր կողմը խաղաքարերի առավելություն ունի: Երևի նկատեցիր, որ սևերի խաղաքարերը ավելի շատ և ավելի ուժեղ են: Սակայն սպիտակները կպայքարեն և կփորձեն խուսափել պարտությունից. փղով g6 և f7 դաշտերից անընդհատ կհայտարարեն շախ: Տես տրամագիր 2-ը: Սևերը չեն կարողանում շախից խուսափել. շախն անընդհատ կրկնվում է: Սա հավերժական շախն է: Խաղը ավարտվում է ոչ-ոքի:



Տրամագիր 1

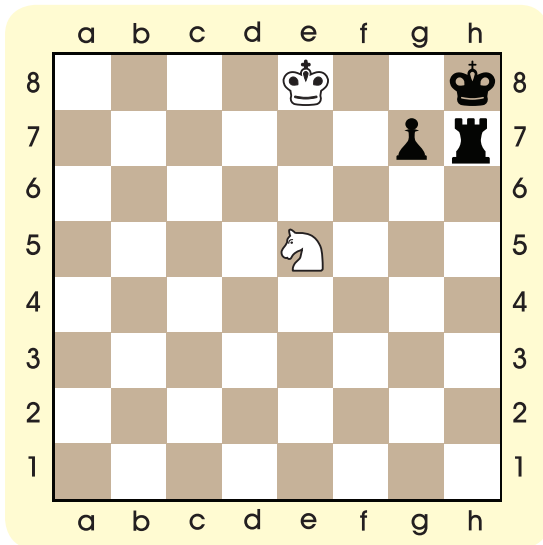


Տրամագիր 2



Ուշադիր նայիր տրամագիր 3-ը:
Քայլը սպիտակներինն է:

1. Ո՞ր կողմն ունի խաղաքարերի առավելություն:
2. Ինչպե՞ս կարող են հավերժական շախով ոչ-ոքի արդյունքի հասնել սպիտակները:



Տրամագիր 3



Շախմատի պատմության մեջ առաջին գրանցված ամենաերկար խաղը տևել է ավելի քան 20 ժամ:
Կատարվել է 269 քայլ:
Կողմերի համաձայնությամբ՝ խաղն ավարտվել է ոչ-ոքի:



Քո կարծիքով շախմատիստը ե՞րբ է ընդունում որոշում՝ խաղն ավարտել ոչ-ոքի արդյունքով:



1. Ոչ-ոքիի ի՞նչ տարբերակներ գիտես:
2. Ի՞նչ է հավերժական շախը:
3. Քո կարծիքով ի՞նչ պետք է անել դժվարին իրավիճակներում:




Հետազոտիր անտառը:



ԴԱՍ 51. ՄԱՏ՝ ԹԱԳՈՒՀԻՈՎ ԵՎ ՆԱՎԱԿՈՎ



Բարև, սիրելի բարեկամ: Այս դասին կսովորես երկու խաղաքարով հայտարարել մատ մրցակցի միայնակ արքային: Կիմանաս, թե որո՞նք են այդ խաղաքարերը: Կկարևորես խաղաքարերի համագործակցությունը՝ հաղթանակի հասնելիս:

 Մրցակցի միայնակ արքային թագուհիով և նավակով կարող ես հեշտ հայտարարել մատ: Քո արքան նույնիսկ կարող է օգնության չգալ:

Մատ հայտարարելու համար՝

1. մրցակցի միայնակ արքային թագուհիով և նավակով ստիպիր շարժվել խաղադաշտի եզրային դաշտեր,

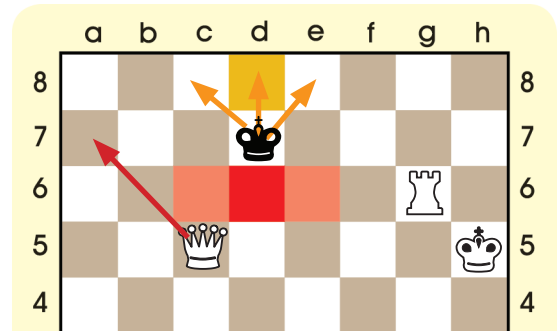
2. փակիր արքայի՝ դեպի կենտրոն փախուստի ճանապարհը խաղաքարերից մեկով, իսկ մյուս խաղաքարով հայտարարիր մատ,

3. զգույշ եղիր, որ պատ չստեղծվի:

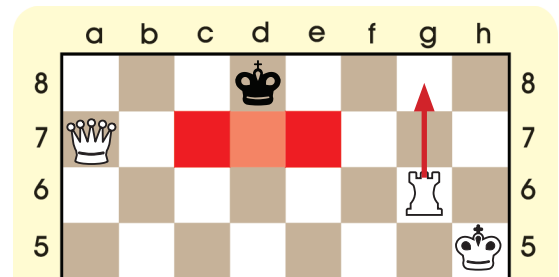
Տես տրամագիր 1-ը: Սլաքներով նշված են մատի համար սպիտակների քայլերը.

- 1. Թc5-a7+ Աd7-d8:** Նայիր տրամագիր 2-ը: Սևերի արքան արդեն եզրային դաշտում է: Սպիտակները խաղում են **2. Նg6-g8#** և հայտարարում են մատ:

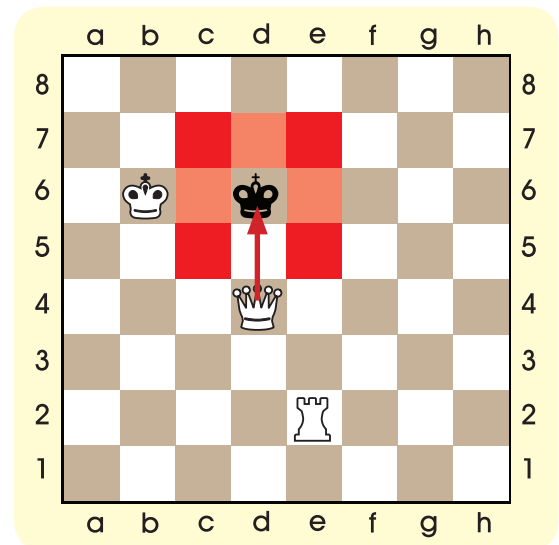
Մրցակցի միայնակ արքային թագուհիով և նավակով հայտարարել մատ կարելի է ո՞չ միայն եզրային դաշտերում: Դրա համար նաև պետք է քո արքայի օգնությունը: Տես տրամագիր 3-ը:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2

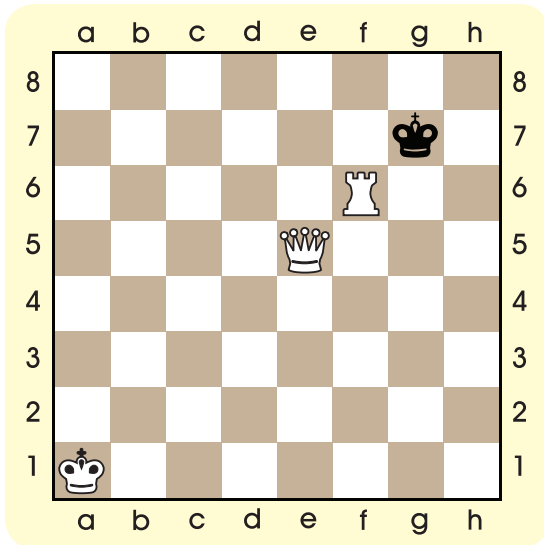
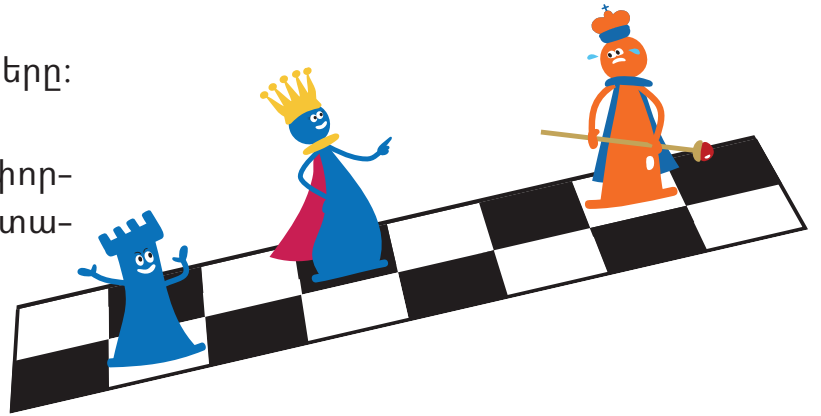


Տրամագիր 3



Ընկերոջդ հետ նայիր տրամագիր 4-ը.

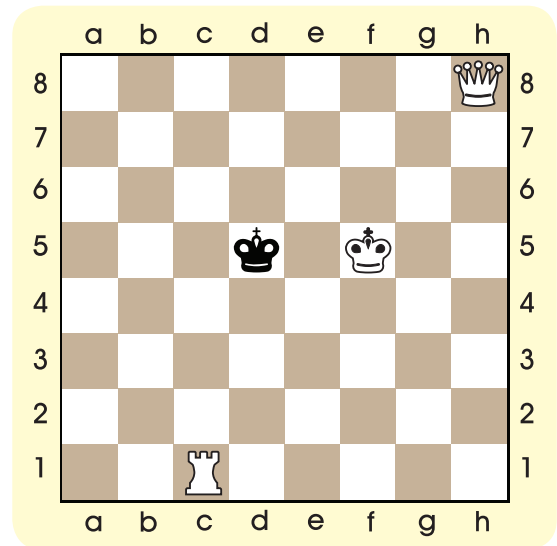
1. Ո՞ր գծի վրա են խաղաքարերը: Անվանիր այդ գիծը:
2. Սպիտակ խաղաքարերով փորձե՞ք երկու քայլից մատ հայտարարել: Գտե՞ք երկու լուծում:



Տրամագիր 4



Պատմիր նկարը: Ո՞ր խաղաքարն է «տխուր»: Ինչո՞ւ:



Տրամագիր 5



Նայիր տրամագիր 5-ը:

Քայլը սպիտակներինն է:

1. Ո՞ր գույնի դաշտում են արքաները:
2. Փորձիր մեկ քայլից հայտարարել մատ: Գտիր երկու լուծում:



1. Ի՞նչ պետք է անեն թագուհին և նավակը մրցակցի միայնակ արքային մատ հայտարարելու համար:

2. Խաղադաշտի ո՞ր մասում է առավել հեշտ հայտարարել մատ:



Խաղա՛ և սովորիր թագուհիով հայտարարել մատ:



ԴԱՍ 52. ՄԱՏ՝ ԵՐԿՈՒ ՆԱՎԱԿՈՎ

Միրելի՛ բարեկամ: Արդեն կարողանում ես մրցակցի միայնակ արքային թագուհիով և նավակով հայտարարել մատ: Այս դասին կսովորես արքային հայտարարել մատ՝ երկու նավակով: Այսպես կարող ես հայտարարել մատ նույնիսկ առանց քո արքայի օգնության:



Մատ հայտարարելու համար՝

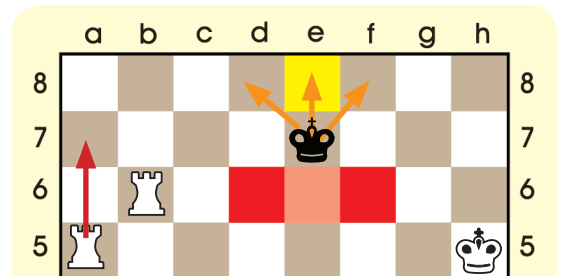
1. մրցակցի արքային երկու նավակով ստիպիր շարժվել եզրային դաշտեր,

2. փակիր արքայի փախուստի ճանապարհը եզրից մեկ նավակով, իսկ մյուս նավակով հայտարարիր մատ:

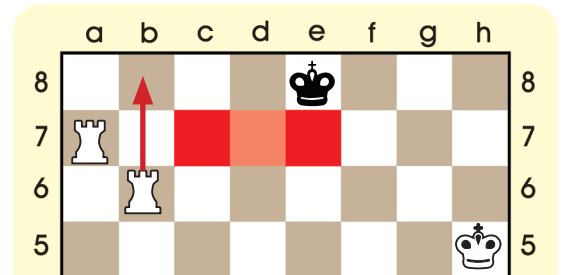
Տես տրամագիր 1-ը: Սլաքներով նշված են մատի համար սպիտակների քայլերը.

1.Նa5-a7+: Սպիտակները b6 դաշտի նավակով փակել են սևերի արքայի ճանապարհը դեպի կենտրոն: Սևերը ստիպված են խաղալ **1...Աe7-e8:** Նայիր տրամագիր 2-ը: Սևերի արքան արդեն եզրային դաշտում է: Սպիտակները խաղում են **2.Նb6-b8#** և հայտարարում են մատ:

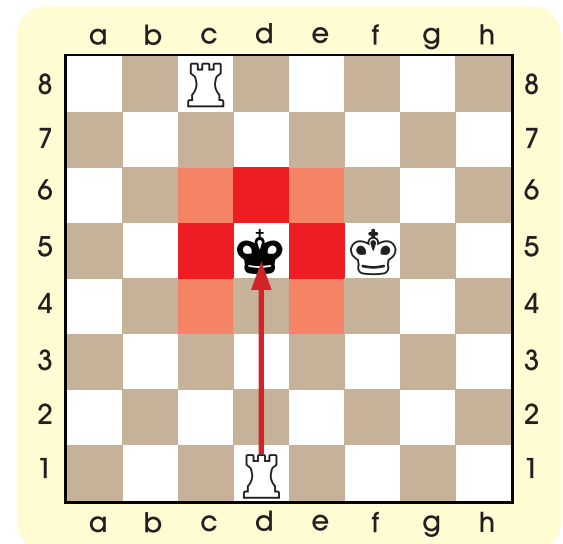
Մրցակցի միայնակ արքային երկու նավակով մատ կարող ես հայտարարել ո՛չ միայն եզրային դաշտերում: Եթե արքան եզրային դաշտում չէ, ապա այն ավելի շատ փախուստի դաշտեր կունենա: Այդ պատճառով մրցակցի միայնակ արքային մատ հայտարարելու համար նաև պետք է օգնի քո արքան: Տես տրամագիր 3-ը:



Տրամագիր 1



Տրամագիր 2

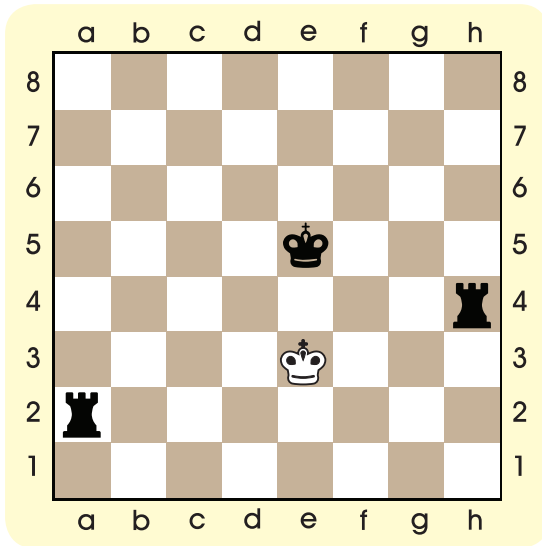


Տրամագիր 3



Նայիր տրամագիր 4-ը: Քայլը սևերինն է:

1. Ո՞ր գծի վրա են արքաները:
2. Մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 4



Կազմեք չորսական սովորողներից բաղկացած խմբեր:

Ուշադիր կարդացեք և կատարեք առաջադրանքը:

Տրամագիր 5-ում քայլը սպիտակներինն է:

Մատ՝ երկու քայլից:

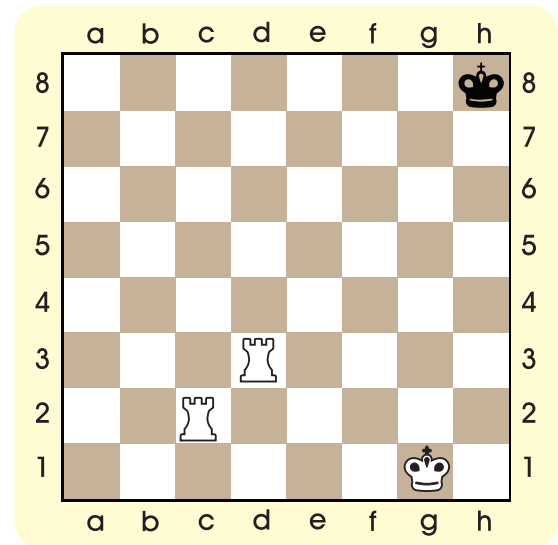
Գտե՛ք չորս լուծում:



1. Ինչպե՞ս կարող ես մրցակցի միայնակ արքային երկու նավակով հայտարարել մատ:
2. Արքան խաղադաշտի դ՞ր մասում առավել շատ քայլեր ունի:
3. Ե՞րբ է անհրաժեշտ արքայի օգնությունը՝ երկու նավակով մատ հայտարարելիս:



Բացատրիր, թե շախմատային ի՞նչ գործողություն է տեղի ունեցել նկարում:



Տրամագիր 5

.....
Մատ
երկու նավակով:





Սիրելի բարեկամ, ավարտվեց մեր այս տարվա ճամփորդությունը:
Միասին սովորեցինք շախմատ խաղալ, ստեղծագործել:
Լուծեցինք բազմաթիվ խնդիրներ: Մասնակցեցինք մրցույթների:
Շնորհավորում ենք նաև ինձ, նաև քեզ: Գիտե՛լիքը հաղթանակ է:
Մենք դեռ կհանդիպենք...

ԲԱՌԱՐԱՆ. ԱՆՎԱՆԱՑԱՆԿ

Անվանում	Էջ	Բացատրություն
Ալբերտ Ազարյան	83	Աշխարհահռչակ մարմնամարզիկ, բազմաթիվ մրցաշարերի հաղթող, օլիմպիադայի եռակի չեմպիոն:
Ալիսան հրաշքների աշխարհում	39	Անգլիացի գրող Լուիս Քերոլի Ալիսան Հրաշքների Աշխարհում գրքի հերոս:
Ամրոց	12	Պաշտպանված շինություն, որտեղ ապրել են արքաները:
Արոնյան Լևոն	77	Հայազգի տաղանդավոր շախմատիստ, ով դարձել է արագ, կույր և Ֆիշերի շախմատի չեմպիոն: Նա շախմատի Հայաստանի հավաքականի կազմում դարձել օլիմպիական եռակի չեմպիոն:
Գանձերի կղզին	69	Խաղի անվանում:
Գառնի	9	Հեթանոսական տաճար Հայաստանում:
Գերմանիա	67	Պետություն Եվրոպայում:
Դրեզդեն	67	Քաղաք Գերմանիայում:
Երևան	11	Հայաստանի հանրապետության մայրաքաղաք: Երևանը աշխարհի ամենահին քաղաքներից մեկն է:
«Երկաթե Տիգրան»	91	Շախմատի աշխարհի 9-րդ չեմպիոն Տիգրան Պետրոսյանի մականունը:
Զաբել թագուհի	35	Կիլիկյան Հայաստանի Հայոց թագուհի:
Թուրին	55	Քաղաք Իտալիայում:
Թուրքիա	77	Հայաստանի հարևան երկիր:
Իզաբել	37	Իսպանիայի թագուհի:
Իսպանիա	55	Պետություն Եվրոպայում:
Իտալիա	35	Պետություն Եվրոպայում:
Լատինական այբուբեն	7	Ռոմանական, գերմանական և մի շարք այլ լեզուների գիր: Բաղկացած է 26 տառից: Լեզու, որն օգտագործվում է բժշկության մեջ:
Խոսե Ռաուլ Կապաբլանկա	99	Շախմատի աշխարհի 3-րդ չեմպիոն:
Կասկադ	11	Երևան քաղաքի գեղատեսիլ վայր:
«Կարմիր գիրք»	89	Բուսական և կենդանական աշխարհների հազվագյուտ, անհետացած ու անհետացող, կրճատվող, անորոշ տեսակների հաշվառման գիրք:
«Կիլիկիա» նավ	29	Հայկական նավ, որը շրջագայել է ամբողջ աշխարհում:

Կոմիտաս	75	Հայ երգահան, երգիչ, երաժշտագետ, վարդապետ և ուսուցիչ, բանահավաք, խմբավար, մանկավարժ, հայկական ազգային կոմպոզիտորական դպրոցի հիմնադիր:
Հայաստան		Մեր հայենիքն է:
Հայկական այբուբեն	7	Մեսայոպ Մատոցի կողմից ստեղծած այբուբեն:
Հենրիկ Կասպարյան	57	Աշխարհահռչակ շախմատային կոմպոզիտոր, ում անվանել են «Էտյուդների արքա»:
Հնգագիծ	8	Հնչյունների բարձրության գրառմանը հատկացված հորիզոնական հինգ գծեր:
Հնդկաստան	4	Պետություն Ասիայում:
Ճատրակ	5	Շախմատի անվանումը հին Հայաստանում:
Մարտիրոս Սարյան	69	Աշխարհահռչակ գեղանկարիչ
Շաղգամ	63	Երկամյա բանջարային բույս:
Սասունցի Դավիթ	74	Հայկական էպոսի հերոս:
Սմբատ Լպուտյան	55	Օլիմպիական չեմպիոն
Ստամբուլ	77	Քաղաք Թուրքիայում:
Վարդապետ	75	Չամունանցած քահանա, ով կատարել է գիտական աշխատանք:
Վլադիմիր Հակոբյան	87	Շախմատի օլիմպիական եռակի չեմպիոն:
Տիգրան Մեծ	19	Հայոց թագավոր, ում թագավորության ժամանակ Հայաստանը ծովից ծով էր:
Տիգրան Պետրոսյան	69	Շախմատի Աշխարհի կրկնակի չեմպիոն:
Տիրակալ		Արքա
Քուռկիկ Զալալին	47	Սասունցի Դավիթի ձին:
Օլիմպիադիա	55	Տարբեր մարզաձևերի մրցաշարեր, որոնց մասնակցում են աշխարհի շատ երկրներ:

ԲԱՌԱՐԱՆ. ԱՌԱՐԿԱՅԱՑԱՆԿ

Անվանում	Էջ	Բացատրություն
Ակտիվ խաղաքար	96	Խաղաքար, որը հսկում է շատ դաշտեր:
Անկյուն	16	Խաղադաշտի a1, a8, h1, h8 դաշտերը:
Անկյունագիծ	10	Խաղադաշտի նույնագույն դաշտերի թեք շարքը:
Անպաշտպան խաղաքար	88	Խաղաքար, որին ոչ մի խաղաքար չի պաշտպանում, չի հսկում:
Արքայի թև	15	«e» ուղղաձիգից մինչև «h» ուղղաձիգ բոլոր դաշտերը:
Դաշտ	4	Խաղադաշտի սպիտակ սև և սպիտակ վանդակները:
Դաշտի անվանում	6	Յուրաքանչյուր դաշտի հասցեն, որը նշվում է տառով և թվով:
Դիրք	54	Խաղաքարերի դասավորությունը խաղադաշտում:
Եզր	17	Խաղադաշտը եզերող 1-ին և 8-րդ հորիզանականները, «a» և «h» ուղղաձիգները:
Երկար փոխատեղում	70	Փոխատեղում թագուհու թևում:
Էտյուդ	57	Շախմատային կոմպոզիտորի ստեղծագործություն:
Թագուհու թև	15	«d» ուղղաձիգից մինչև «a» ուղղաձիգ բոլոր դաշտերը:
Խաղադաշտ	5	Քառակուսու ձև ունեցող շախմատի խաղատախտակ:
Խաղադաշտի կառուցվածք	14	Խաղադաշտի կենտրոնը, եզրերը, անկյունները, արքայի և թագուհու թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, սահմանային գիծը:
Խաղաքար	4	Շախմատի խաղաքարերը՝ արքան, թագուհին, նավակը, փիղը, ձին, զինվորը:
Խաղաքարի մոտավոր արժեք	12	Խաղաքարերից յուրաքանչյուրին, բացի արքայից, տրված պայմանական միավոր:
Զարգացում	94	Իր սկզբնական դիրքից խաղաքարի տեղաշարժը:
Խուսափել	52	Խույս տալ, զգուշանալ որևէ անցանկալի բանից:
Կանոն	21	Որոշակի պայմանների կատարման կանոնարկված պահանջը:
Կապ		Մարտավարական հնարք:
Կարճ փոխատեղում	70	Փոխատեղում արքայի թևում:
Կենտրոն	16	Խաղադաշտի d4, d5, e4, e5 դաշտերը:
Կիսադաշտ	14	Խաղադաշտը պայմանականորեն բաժանող՝ սպիտակների և սևերի 1-4-րդ և 5-8-րդ հորիզոնականներից բաղկացած կիսադաշտերը:
Կողանցիկ վերցնել	64	Զինվորով մրցակցի զինվորը վերցնելու հնարք:
Կրկնակի հարված	24	Միաժամանակ մի քանի խաղաքարերի վրա հարձակում:
Համագործակցություն	40	Խաղաքարերի միմյանց ցուցաբերած փոխօգնությունը:
Համարժեք	78	Հավասար:
Հավերժական շախ	102	Անընդհատ կրկնվող շախ:
Հարձակում	24	Հարվածը կարևոր դաշտի գծի կամ խաղաքարի վրա:

Հեռահար խաղաքար	22	Խաղաքարեր, որոնք դաշտերը հսկում են գծերով:
Հնարքը	80	Քայլ, որով կարելի է ստեղծել ավելի լավ դիրք:
Հորիզոնական	8	Դաշտերի շարքը տողի վրա:
Հսկում	18	Խաղաքարի հարվածը դաշտին կամ սեփական խաղաքարը պաշտպանելը:
Մատ	38	Շախմատի նպատակը՝ շախը, որից հնարավոր չէ ազատվել:
Մատային դիրք	56	Մատային դրություն խաղադաշտում:
Միջնախաղ	94	Խաղի երկրորդ մասը՝ որտեղ խաղաքարերը դեռ շատ են:
Նվազագույն	19	Թվով ամենապակասը:
Շախ	25	Արքայի վրա որևէ խաղաքարի հարձակումը:
Շախից ազատվել	28	Արքան պաշտպանել հարձակումից:
Շախմատի խնդիրը	42	Տրամագիր, որը բաղկացած է պայմանից և պահանջից:
Շահավետ	78	Օգտավետ, օգտակար:
Ոչ որի	50	Երբ խաղը հաղթող կամ պարտվող կողմ չի ունենում:
Ուղղաձիգ	9	Դաշտերի շարքը սյան տեսքով:
Պայմանական նշաններ	74	Քայլերի գրանցման համար օգտագործվող նշաններ:
Պայմանանշան	3	Դասի մասերը հուշող փոքրիկ նկարներ:
Պաշտպանում	88	Խաղաքարը ապահով պահպանումը՝ հսկումը:
Պաշտպանված խաղաքար	78	Խաղաքար, որին հսկում է սեփական խաղաքարերից որևէ մեկը:
Պատ	50	Ոչ-որիի տեսակ:
«Պատառաքաղ»	46	Մարտավարական հնարք:
Սահմանային գիծ	14	Գիծ, որը բաժանում է սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը:
Սևադաշտ փիղ	30	Սև անկյունագծերով շարժվող փիղ:
Սկզբնախաղ	94	Խաղի առաջին մասն է:
Սպիտակադաշտ փիղ	30	Սպիտակ անկյունագծերով շարժվող փիղ:
Վերջնախաղ	94	Խաղի վերջին մասն է:
Վերցնել	20	Մրցակցի խաղաքարի հեռացումը խաղադաշտից:
Տառանշանը	74	Խաղաքարի անվան առաջին տառը:
Տրամագիր	14	Շախմատային գրքերում և տետրերում պատկերված շախմատի խաղադաշտ:
Ցատկ	45	Ձի խաղաքարի քայլը:
Փոխանակում	78	Երբ վերցնում ես մրցակցի պաշտպանված խաղաքարը, իսկ այդ խաղաքարի պաշտպանը վերցնում է քո խաղաքարը:
Փոխատեղում	70	Արքայի և նավակի համատեղ քայլը:
Փոխարկում	60	Երբ զինվորը հասնում է վերջին հորիզոնական:
Քայլ	18	Խաղաքարի տեղաշարժը դաշտից դաշտ:
Քայլի գրանցում	74	Խաղաքարերի քայլերը գրանցելը:

ՆԿԱՐՆԵՐԻ ՀՂՈՒՄՆԵՐ

Նկարների էջեր	Հղումներ
5	Հ. Օրբելի Շատրանգ. Գիրք շախմատի մասին 1936.
13	www.stannah.co.nz/
23	https://www.1lurer.am/hy/2019/05/25/%C2%AB%D4%BF%D5%AB%D5%AC%D5%AB%D5%AF%D5%AB%D5%A1%C2%BB-%D5%A1%D5%B-C%D5%A1%D5%A3%D5%A1%D5%BD%D5%BF%D5%A1%D5%B6%D5%A1%D5%BE%D5%A8-%D5%BF%D5%B8%D5%B6%D5%B8%D6%82%D5%B4-%D5%A7-17-%D5%A1%D5%B4%D5%B5%D5%A1%D5%AF%D5%A8/119558
35	«Զաբել թագուհու վերադարձը», նկարիչ Վարդգես Սուրենյանցի կտավն է: Պահվում է Հայաստանի ազգային պատկերասրահում:
37	http://elmatinercarli.blogspot.com/2010/10/isabel-la-catolica-sierva-de-di-os-reina.html
8, 9, 11, 31, 47, 55, 59, 67, 77, 103	Արցախյան 44 օրյա ազատամարտի հերոս, լուսանկարիչ Հարություն Կամոյի Ստեփանյանի ստեղծագործություններից
57	Հենրիկ Գասպարյանի 100 ամյակին նվիրված նամականիշ
69	https://vstrokax.net/istoriya/tigran-petrosyan-v-istorii-shahmat-armenii/attachment/v-masterskoy-martirosa-saryana/
75	«Վարդապետը», հեղինակ Միքայել Հարությունյան, կտավը պահվում է Մայր Աթոռ Սուրբ Էջմիածնի գանձատանը:
83	https://www.liveinternet.ru/users/kakula/post155609976
87	https://chessmood.com/blog/mysterious-backward-moves-on-diagonals
91	Nationaal Archief Fotocollectie Anefo
99	https://en.chessbase.com/post/110-years-ago-capablanca-wins-in-san-sebastian
83	https://abisoghomyan.wordpress.com/2014/02/11/%D5%A1%D5%AC%D5%A2%D5%A5%D6%80%D5%BF-%D5%A1%D5%A6%D5%A1%D6%80%D5%B5%D5%A1%D5%B6/
	QR տարբերանշաններով խաղերը պատրաստվել են. https://www.educaplay.com/ http://qrcode-monkey.com , http://learningapps.org , http://wordwall.net http://genial.ly
	Շախմատ Դասագիրք 2-րդ դասարանի համար, Հ. Թումանյան, Երևան Տիգրան Մեծ հրատ:
	Ինքնուրույն ուսումնասիրության գրականության ցանկ https://chessmatenok.ru/samouchitel-po-shahmatam/

ԲՈՎԱՆ ԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ԴԱՍ 1. Ծանոթութիւններ ՇԱԽՄԱՏԻՆ	4
ԴԱՍ 2. ԴԱՇՏԵՐԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄՆԵՐԸ.....	6
ԴԱՍ 3. ՀՈՐԻՋՈՆԱԿԱՆՆԵՐ ԵՎ ՈՒՂՂԱՁԻԳՆԵՐ	8
ԴԱՍ 4. ԱՆԿՅՈՒՆԱԳԾԵՐ	10
ԴԱՍ 5. ԽԱՂԱՔԱՐԵՐԻ ՍԿԶԲՆԱԿԱՆ ԴԱՍԱՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ.....	12
ԴԱՍ 6. ԽԱՂԱԴԱՇՏԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ	14
ԴԱՍ 7. ԽԱՂԱԴԱՇՏԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ (շարունակություն)	16
ԴԱՍ 8. ԱՐՔԱ.....	18
ԴԱՍ 9. ԱՐՔԱ (շարունակություն).....	20
ԴԱՍ 10. ՆԱՎԱԿ	22
ԴԱՍ 11. ՆԱՎԱԿ (շարունակություն).....	24
ԴԱՍ 12. ՇԱԽ	26
ԴԱՍ 13. ՇԱԽ (շարունակություն)	28
ԴԱՍ 14. ՓԻՂ	30
ԴԱՍ 15. ՓԻՂ (շարունակություն)	32
ԴԱՍ 16. ԹԱԳՈՒՀԻ	34
ԴԱՍ 17. ԹԱԳՈՒՀԻ (շարունակություն)	36
ԴԱՍ 18. ՄԱՏ	38
ԴԱՍ 19. ՄԱՏ (շարունակություն)	40
ԴԱՍ 20. ԱՄՓՈՓՈՒՄ. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ.....	42
ԴԱՍ 21. ՁԻ.....	44
ԴԱՍ 22. ՁԻ (շարունակություն).....	46
ԴԱՍ 23. ՁԻ (շարունակություն).....	48
ԴԱՍ 24. ՊԱՏ.....	50
ԴԱՍ 25. ՊԱՏ (շարունակություն).....	52
ԴԱՍ 26. ԱՄՓՈՓՈՒՄ. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ.....	54
ԴԱՍ 27. ՄԱՏԱՅԻՆ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ.....	56
ԴԱՍ 28. ԶԻՆՎՈՐ	58
ԴԱՍ 29. ԶԻՆՎՈՐԻ ՓՈԽԱՐԿՈՒՄԸ (շարունակություն)	60
ԴԱՍ 30. ԶԻՆՎՈՐ (շարունակություն).....	62

ԴԱՍ 31. ԿՈՂԱՆՑԻԿ ՎԵՐՑՆԵԼԸ	64
ԴԱՍ 32. ԱՄՓՈՓՈՒՄ. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ	66
ԴԱՍ 33. ՄԱՏԱՅԻՆ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ	68
ԴԱՍ 34. ՓՈԽԱՏԵՂՈՒՄ	70
ԴԱՍ 35. ՓՈԽԱՏԵՂՈՒՄ (շարունակություն)	72
ԴԱՍ 36. ՔԱՅԼԻ ԳՐԱՆՑՈՒՄԸ	74
ԴԱՍ 37. ԱՄՓՈՓՈՒՄ. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ	76
ԴԱՍ 38. ՓՈԽԱՆԱԿՈՒՄ	78
ԴԱՍ 39. ԿՐԿՆԱԿԻ ՀԱՐՎԱԾ. «ՊԱՏԱՌԱՔԱՂ»	80
ԴԱՍ 40. ԿՐԿՆԱԿԻ ՀԱՐՎԱԾ. «ՊԱՏԱՌԱՔԱՂ» ՀՆԱՐՔՈՎ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ	82
ԴԱՍ 41. ԿԱՊ	84
ԴԱՍ 42. «ԿԱՊ» ՄԱՐՏԱՎԱՐԱԿԱՆ ՀՆԱՐՔՈՎ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ	86
ԴԱՍ 43. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ	88
ԴԱՍ 44. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ (շարունակություն)	90
ԴԱՍ 45. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ (շարունակություն)	92
ԴԱՍ 46. ՍԿԶԲՆԱԽԱՂ	94
ԴԱՍ 47. ՄԻՋՆԱԽԱՂ	96
ԴԱՍ 48. ՎԵՐՋՆԱԽԱՂ	98
ԴԱՍ 49. ԱՄՓՈՓՈՒՄ. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ	100
ԴԱՍ 50. ՈՉ-ՈՔԻ. ՀԱՎԵՐԺԱԿԱՆ ՇԱԽ	102
ԴԱՍ 51. ՄԱՏ՝ ԹԱԳՈՒՀԻՈՎ ԵՎ ՆԱՎԱԿՈՎ	104
ԴԱՍ 52. ՄԱՏ՝ ԵՐԿՈՒ ՆԱՎԱԿՈՎ	106
ԲԱՌԱՐԱՆ. ԱՆՎԱՆԱՑԱՆԿ	109
ԲԱՌԱՐԱՆ. ԱՌԱՐԿԱՅԱՑԱՆԿ	112
ՆԿԱՐՆԵՐԻ ՀՂՈՒՄՆԵՐ	113

ԼԻԱ ՄԱՐՏԻՐՈՍՅԱՆ, ՍԱՄՎԵԼ ՄԻՍԱԿՅԱՆ,
ՆԱԻՐԱ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ

Շ Ա Խ Մ Ա Տ

Դասագիրք 2-րդ դասարանի համար

QR տարբերանշաններով խաղերը ստեղծել են
Սոնա Կարապետյանը և Միլենա Ենոքյանը

Խմբագիր՝ Մասնագիտական խմբագիրներ՝	Կարեն Արիստակեսյան Լիա Մարտիրոսյան Նաիրա Մովսիսյան
Խմբագրական խորհուրդ՝	Հեղինե Խաչատրյան Շուշաննա Սարգսյան Սոնա Կարապետյան
Նկարիչ՝ Տեխնիկական խմբագիր՝ Սրբագրիչ՝	Զաքար Դեմիրճյան Նվարդ Հայրապետյան Նարինե Սանոյան

Պատվեր՝ : Տպաքանակ՝ 15:
Թուղթը՝ օֆսեթ: Չափսը՝ 84x108/16: 7,25 տպ. մամուլ:
Տառատեսակը՝ GHEA Arpi Sans:



ISBN 978-9939-1-1675-4



9 789939 116754