

ՆԵԼԼԻ ՓԻԼՈՍՅԱՆ, ԿԱՐԻՆԵ ԱԼԹՈՒՆՅԱՆ,
ՆԱԻՐԱ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ

Շ Ա Խ Մ Ա Տ

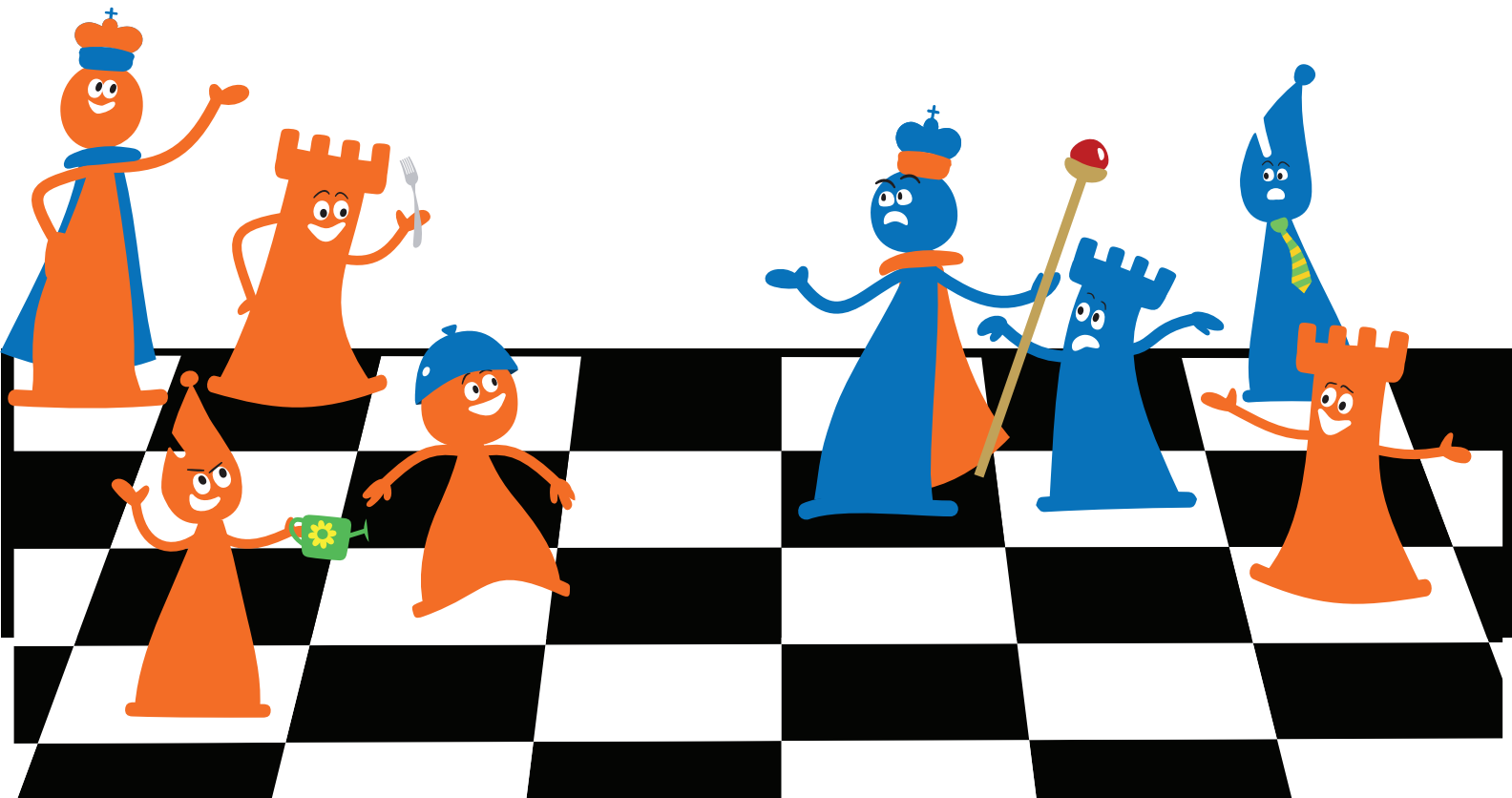
2

ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՏԵՏՐ

թիվ

դպրոցի

2 դասարանի աշակերտ (ուհի)



ՆԵԼԼԻ ՓԻԼՈՍՅԱՆ, ԿԱՐԻՆԵ ԱԼԹՈՒՆՅԱՆ,
ՆԱԻՐԱ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ

ՇԱԽՄԱՏ

Դասագիրք 2-րդ դասարանի համար

ԵՐԵՎԱՆ



Հայաստանի շախմատի ակադեմիա հիմնադրամ
2023

ՀՏԴ 373.3:794.1(076.1)

ԳՄԴ 75.581g71

Փ 556

Երաշխավորված է ՀՀ ԿԳՄՍ նախարարության կողմից:

Փիլոսոֆիայի Ն., Ալթունյան Կ., Մովսիսյան Ն.

Փ 556 Շախմատ: Վարժությունների տեսոր 2-րդ դասարանի համար /

Ն. Փիլոսոֆիայի, Կ. Ալթունյան, Ն. Մովսիսյան.- Եր.:

Հայաստանի շախմատի ակադեմիա հիմնադրամ, 2023.- 52 էջ:

ՀՏԴ 373.3:794.1(076.1)

ԳՄԴ 75.581g71













ISBN 978-9939-1-1676-1

© Հայաստանի շախմատի ակադեմիա հիմնադրամ, 2023 թ.







© ՀՀ ԿԳՄՍՆ, 2023 թ.

ԴԱՍ 1. ԾԱՆՈԹՈՒԹՅՈՒՆ ՇԱԽՄԱՏԻՆ

1. Խաղաքարերի անվանումները միացրո՛ւ նրանց պատկերների հետ:

					
Նավակ	Ձի	Զինվոր	Թագուհի	Արքա	Փիղ
					

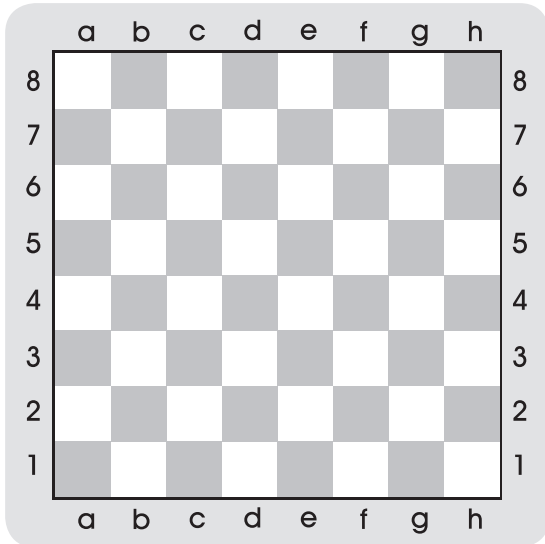
2. Լուծիր խաչքառը: Վանդակների մեջ լրացրո՛ւ խաղաքարերի անվանումները: Կկարդաս նոր բառ սլաքի ուղղությամբ:










		Ն					
Խ							
		Ա					Փ
		Թ					
	Ձ						


ԴԱՍ 2. ԴԱՇՏԵՐԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄՆԵՐԸ

1. Խաղադաշտում պատկերիր երկրաչափական մարմինները, նկարի՛ր համապատասխան դաշտերում:

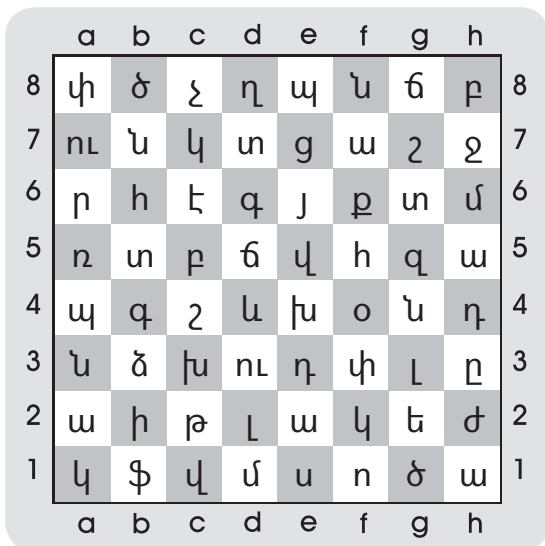


d5 և h1 --- 

g7 և a8 --- 

a4 և e3 --- 

2. Նշված դաշտերից ընտրիր տառերը և լրացրու վանդակներում. արդյունքում կկարդաս ծանոթ շախմատային բառեր:



e1 d4



g7 e2 c3 d1 h5 g6

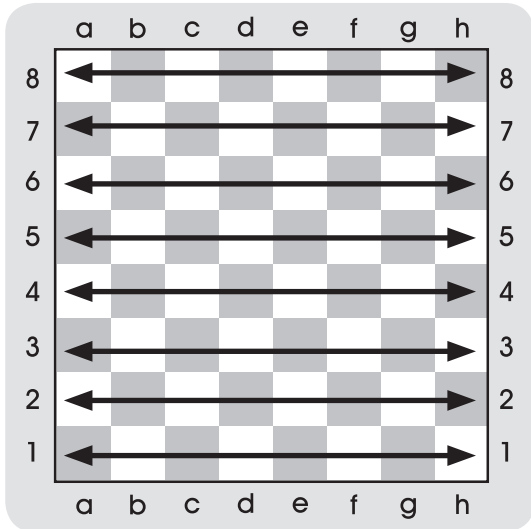


e1 a4 b2 d7 a2 c7

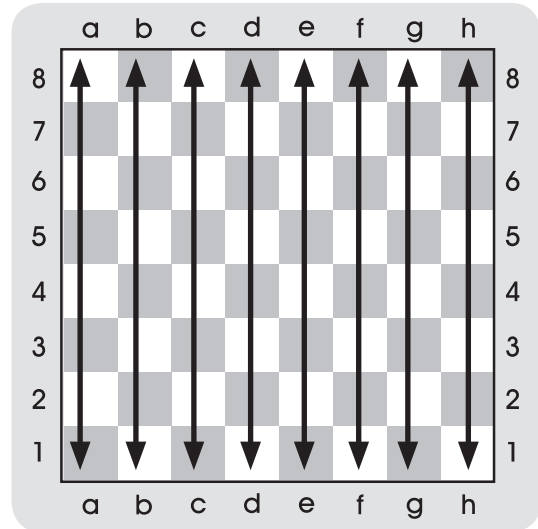


ԴԱՍ 3. ՀՈՐԻԶՈՆԱԿԱՆՆԵՐ ԵՎ ՈՒՂՂԱԶԻԳՆԵՐ

1. Քանի՞ ուղղաձիգ և հորիզոնական գոյություն ունի խաղադաշտի վրա: Գրի՛ր պատասխանը տողերի վրա:

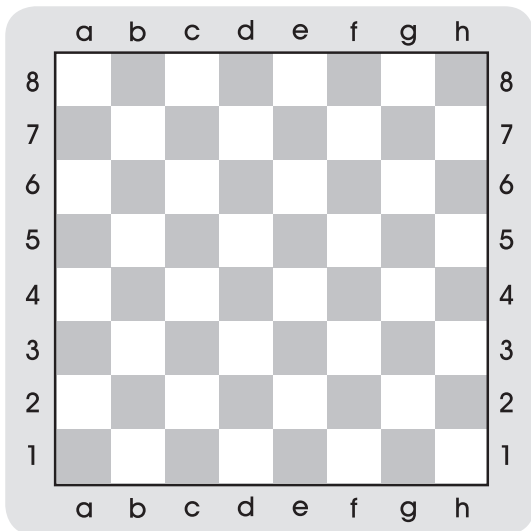


Տրամագիր 1



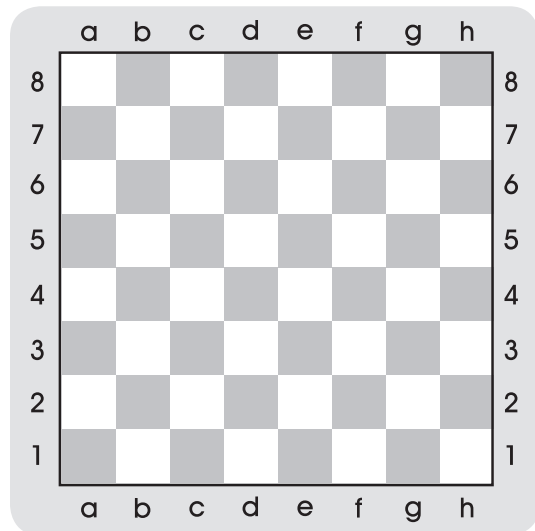
Տրամագիր 2

2. Տրամագիր 3-ում 1,3,5,7 հորիզոնականները ներկիր դեղին գույնով: 2,4,6,8 հորիզոնականները ներկիր կանաչ գույնով:



Տրամագիր 3

3. Տրամագիր 4-ում «a», «c», «e», «g» ուղղաձիգները ներկիր կապույտ գույնով: «b», «d», «f», «h» ուղղաձիգները ներկիր մանուշակագույն:

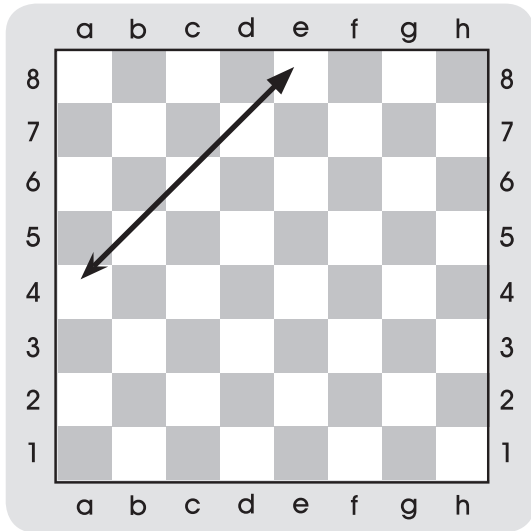


Տրամագիր 4

ԴԱՍ 4. ԱՆԿՅՈՒՆԱԳԾԵՐ

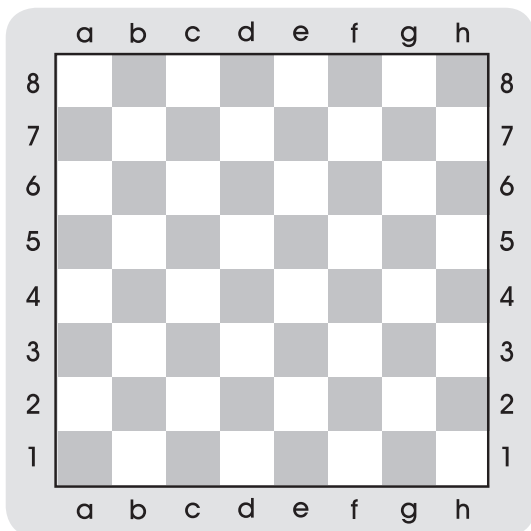
1. Ինչպե՞ս է կոչվում սլաքով նշված գիծը (տրամագիր 1)

- Տարբերակ ա---հորիզոնական
- Տարբերակ բ---անկյունագիծ
- Տարբերակ գ---ուղղաձիգ



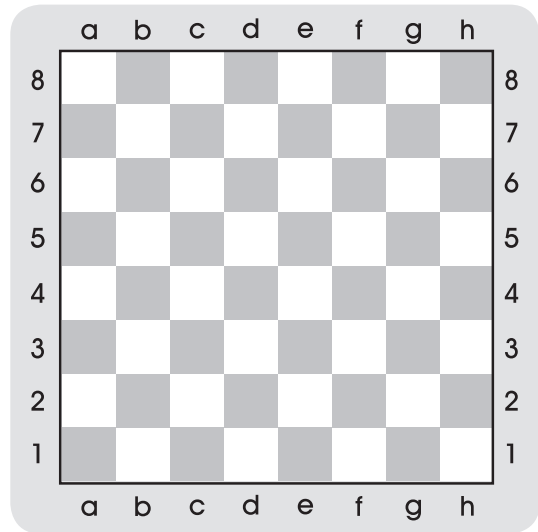
Տրամագիր 1

2. Տրամագիր 2-ում ներկիր կապույտ գույնով ամենափոքր անկյունագծերը:



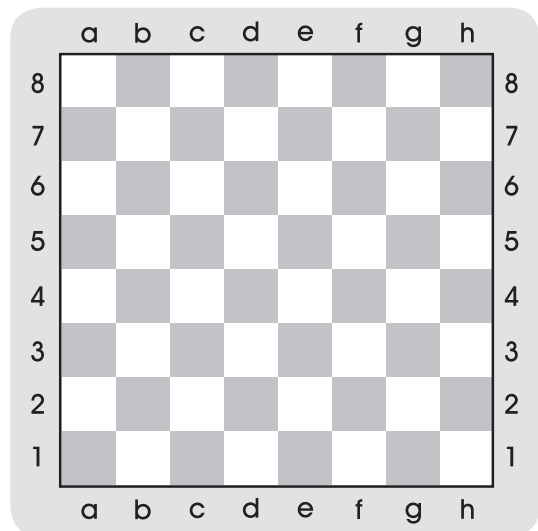
Տրամագիր 2

3. Տրամագիր 3-ում ներկիր կանաչ գույնով ամենամեծ անկյունագծերը:



Տրամագիր 3

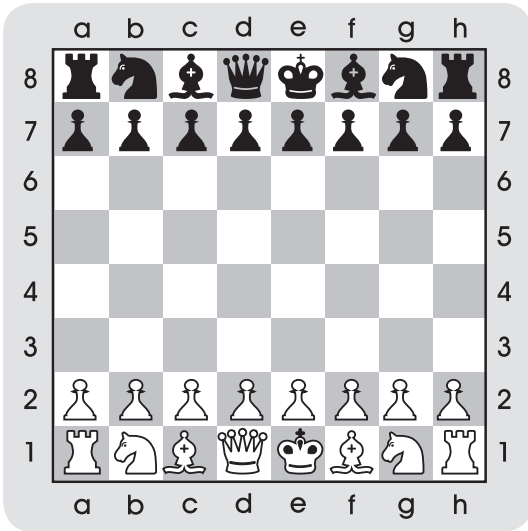
4. Գտիր և գծիր հինգ վանդակներից բաղկացած անկյունագծերը, անվանիր դրանցից մեկը:



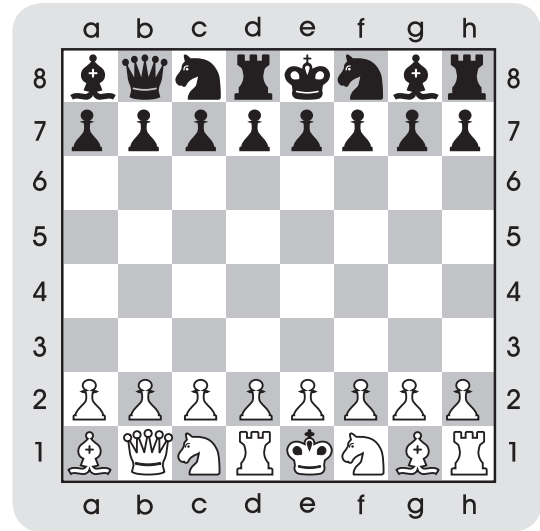
Տրամագիր 4

ԴԱՍ 5. ԽԱՂԱՔԱՐԵՐԻ ՍԿԶԲՆԱԿԱՆ ԴԱՍԱՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ

1. Օղակի մեջ վերցրու այն տրամագրի թիվը, որտեղ դասավորությունը ճիշտ է:



Տրամագիր 1











Տրամագիր 2

2. Լուծիր վարժությունները:

ա)  +  +  =

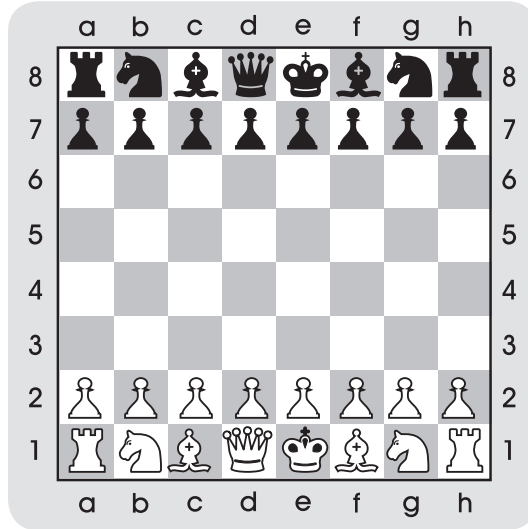
բ)  +  +  =

գ)  +  +  +  =

դ)  +  +  +  =

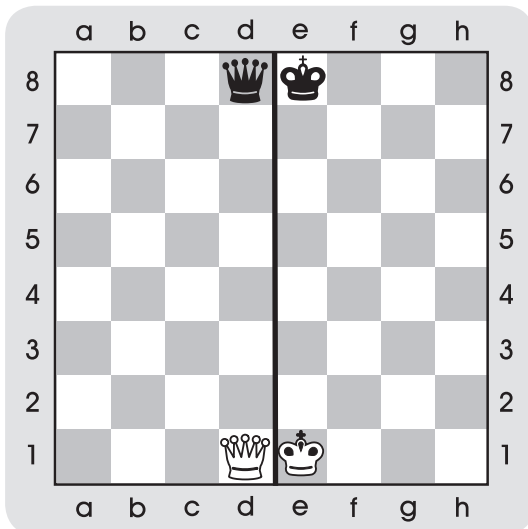
ԴԱՍ 6. ԽԱՂԱԴԱՇՏԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ

1. Տրամագիր 1-ում դեղին գույնով ներկիր սպիտակների կիսադաշտը, իսկ կանաչ գույնով՝ սևերինը:



Տրամագիր 1

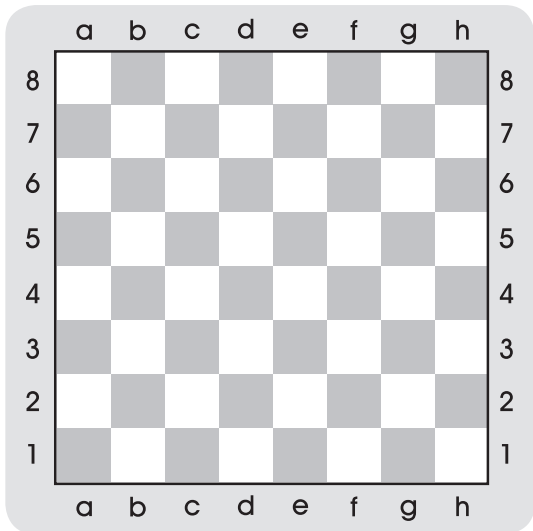
2. Տրամագիր 2-ում դեղին գույնով ներկիր խաղադաշտի թագուհու թևը, կանաչ գույնով՝ արքայի թևը:



Տրամագիր 2

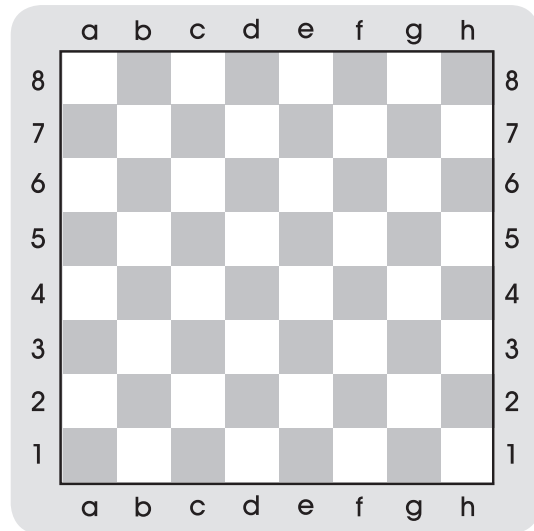
ԴԱՍ 7. ԽԱՂԱԴԱՇՏԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ (շարունակություն)

1. Տրամագիր 1-ում մանուշակագույնով ներկիր խաղադաշտի եզրային գծերը:



Տրամագիր 1

2. Տրամագիր 2-ում դեղին գույնով ներկիր կենտրոնի դաշտերը, կանաչով՝ խաղադաշտի անկյունային դաշտերը:



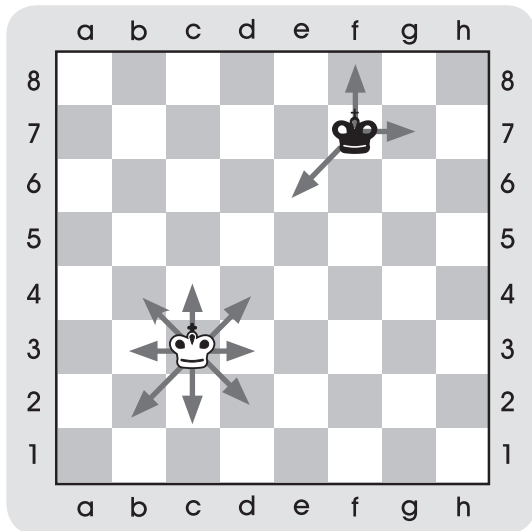
Տրամագիր 2

3. Ամփոփիչ աշխատանք «Խաղադաշտ» թեմայից: Ուշադիր կարդա՛ հարցերը և ներկիր ճիշտ պատասխանի վանդակը: Տես տրամագիր 2-ը:

	Այո	Ոչ
b1, d5, g8 դաշտերը սպիտակ են:		
Հորիզոնականները լինում են 1-ին, 2-րդ, 3-րդ ... 8-րդ:		
Ուղղաձիգը ձգվում է e1-ից e8:		
Կարճ անկյունագծերը 3 հատ են:		
«e» ուղղաձիգից մինչև «h» ուղղաձիգ թագուհու թևն է:		
«e» ուղղաձիգից մինչև «h» ուղղաձիգ արքայի թևն է:		
Խաղի սկզբում սպիտակների կիսադաշտում դասավորված են սև խաղաքարերը:		
Խաղի սկզբում սևերի կիսադաշտում դասավորված են սև խաղաքարերը:		
Կենտրոնի դաշտերը d4, d5, e4, e5-ն են:		
Խաղադաշտի եզրերը 8-ն են:		
Խաղադաշտի անկյունները 6-ն են:		

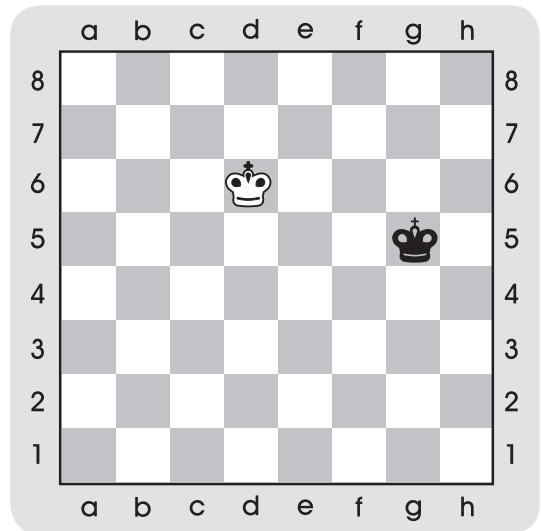
ԴԱՍ 8. ԱՐՔԱ

1. Շարունակի՛ր սլաքներով նշել արքայի քայլերը:



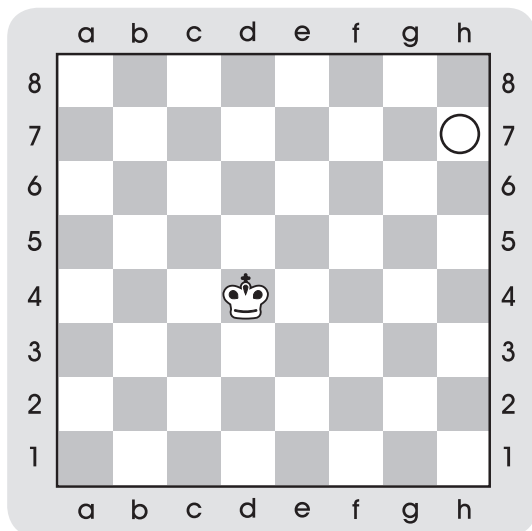
Տրամագիր 1

2. Ներկի՛ր կարմիր գույնով այն դաշտերը, որտեղ կարող են քայլ կատարել արքաները:



Տրամագիր 2

3. Հաշվի՛ր նվազագույնը քանի քայլից արքան կհասնի h7 դաշտ: Ներկի՛ր ճիշտ պատասխանի օղակը:

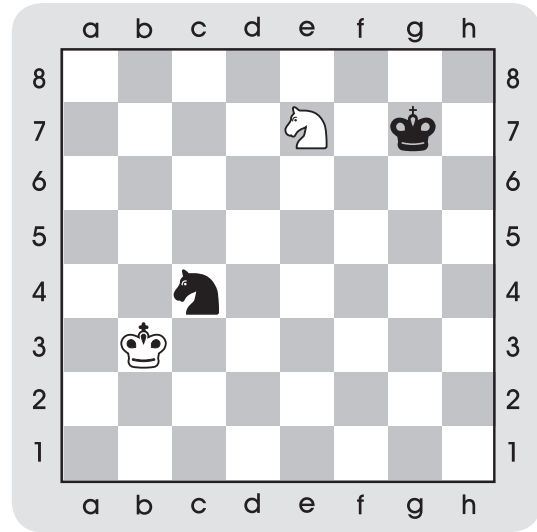


Տրամագիր 3

- Ա. 5 քայլից
- Բ. 4 քայլից
- Գ. 6 քայլից

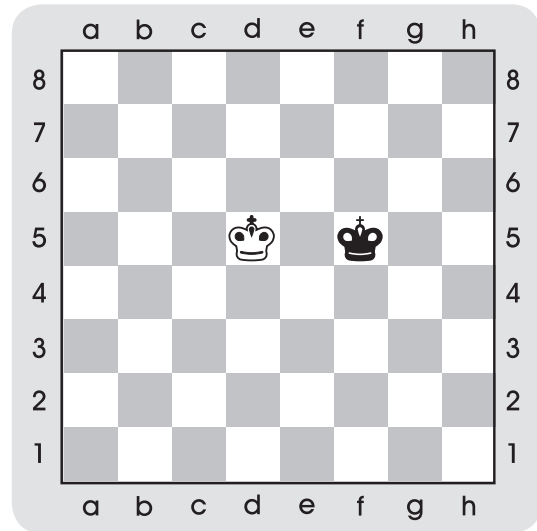
ԴԱՍ 9. ԱՐՔԱ (շարունակություն)

1. Սլաքով նշիր արքայի այն քայլը, որով կարող է ձի վերցնել:



Տրամագիր 1

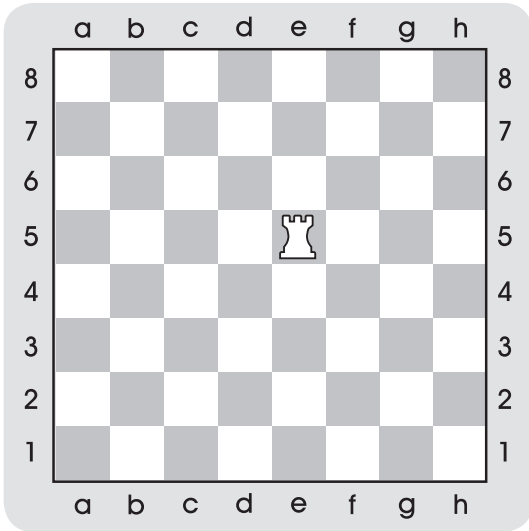
2. Կարմիրով ներկիր այն դաշտերը, որտեղ արքաները չեն կարող քայլ կատարել:



Տրամագիր 2

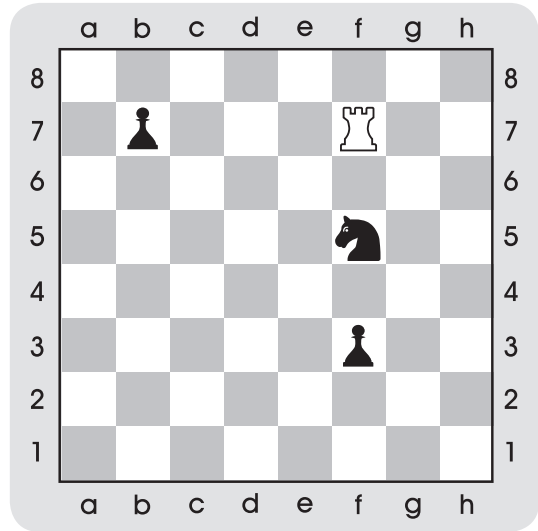
ԴԱՍ 10. ՆԱՎԱԿ

1. Ներկիր այն դաշտերը, որտեղ կարող է քայլ կատարել նավակը:



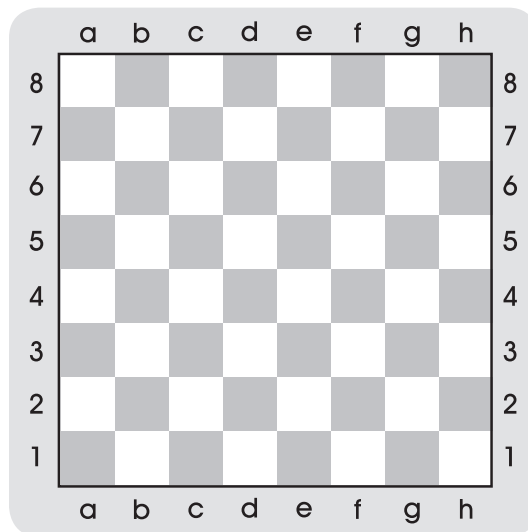
Տրամագիր 1

2. Նավակը հր խաղաքարերը կարող է վերցնել: Նշիր սլաքներով:



Տրամագիր 2

3. Ներկիր հետևյալ դաշտերը. c6, c7, d3, d4, d5, d6, e3, f3, f4: Ո՞ր խաղաքարի նշանատառը ստացար:

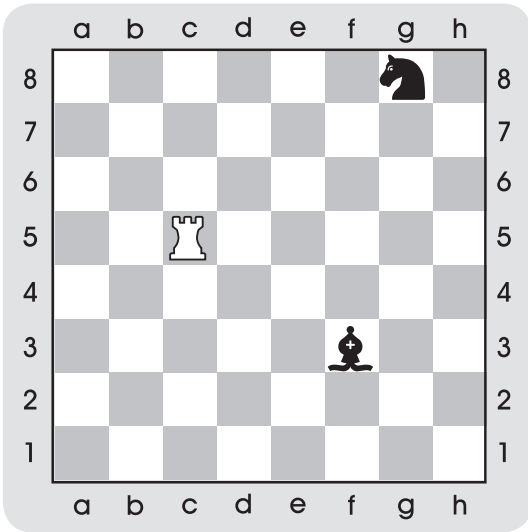


Տրամագիր 3

ԴԱՍ 11. ՆԱՎԱԿ (շարունակություն)

1. Նշիր այն դաշտերը, որտեղից հնարավոր է հարձակվել մրցակցի խաղաքարերի վրա:

2. Փորձիր նավակով միաժամանակ հարձակվել մրցակցի երկու խաղաքարերի վրա:

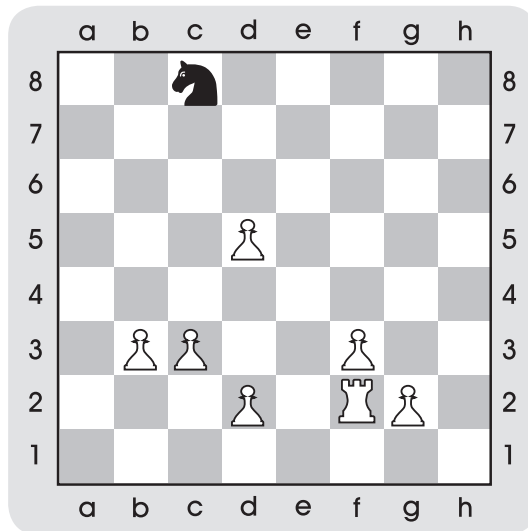


Տրամագիր 1



Տրամագիր 2

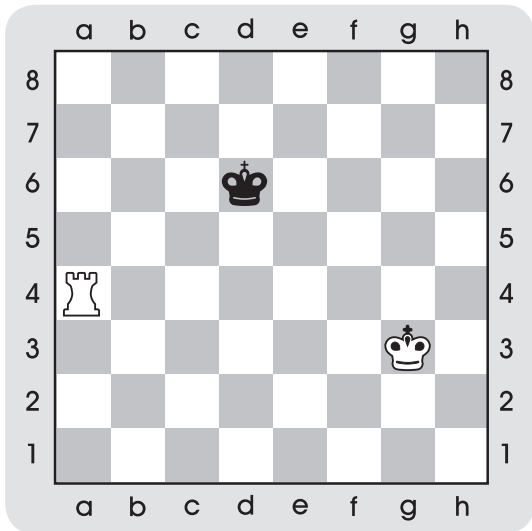
3. Գտիր և սլաքներով նշիր ձիու վրա հարձակվելու՝ նավակի ամենակարճ ճանապարհը:



Տրամագիր 3

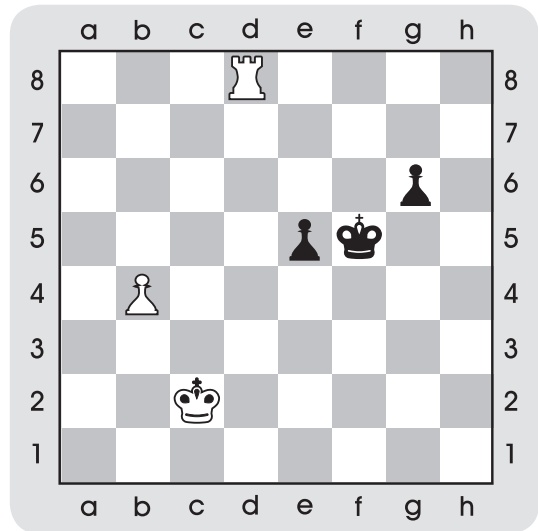
ԴԱՍ 12. ՇԱԽ

1. Նշիր այն 2 դաշտերը, որտեղից հնարավոր է նավակով շախ հայտարարել:



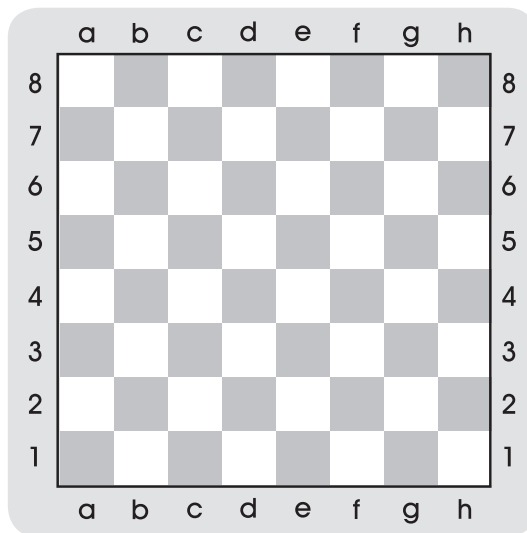
Տրամագիր 1

2. Նշիր այն դաշտը, որտեղից հնարավոր է նավակով շախ հայտարարել:



Տրամագիր 2

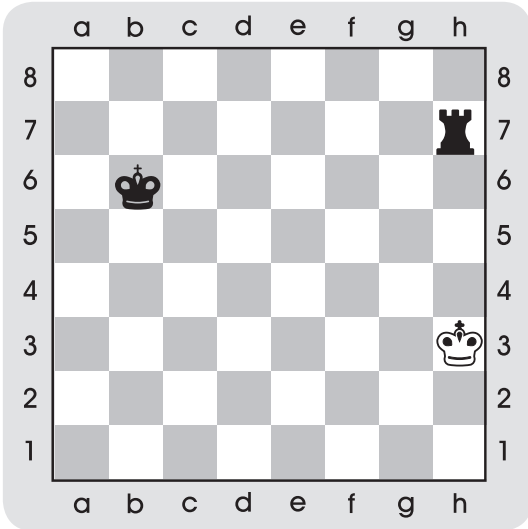
3. Ներկիր հետևյալ դաշտերը. d4, d5, d6, c5, e5: Ի՞նչ պայմանական պայմանական նշան ստացար:



Տրամագիր 3

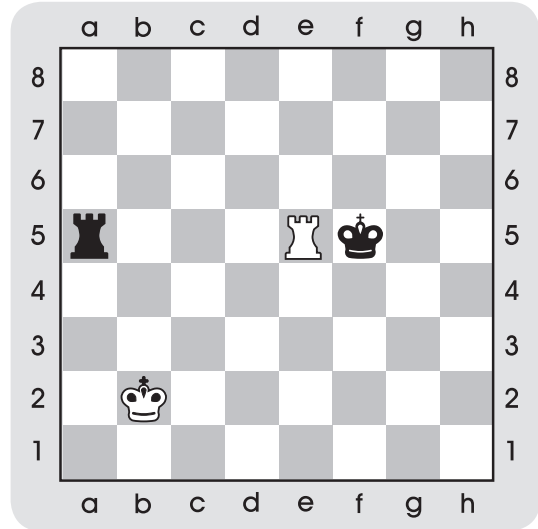
ԴԱՍ 13. ՇԱԽ (շարունակություն)

1. Նշիր շախից ազատվելու արքայի բոլոր հնարավոր քայլերը (ձև առաջին՝ փախչել):



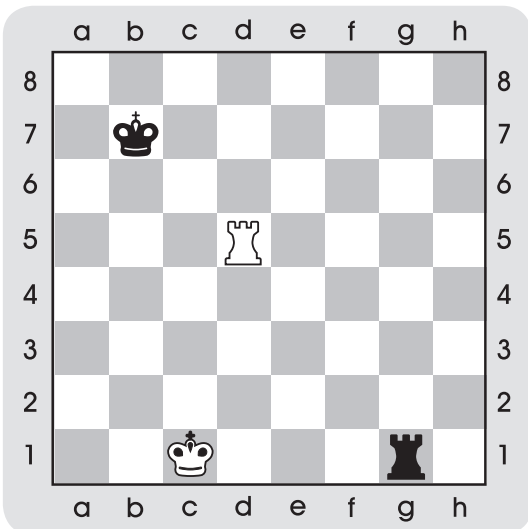
Տրամագիր 1

2. Նշիր շախից ազատվելու քայլերը (ձև երկրորդ՝ վերցնել):



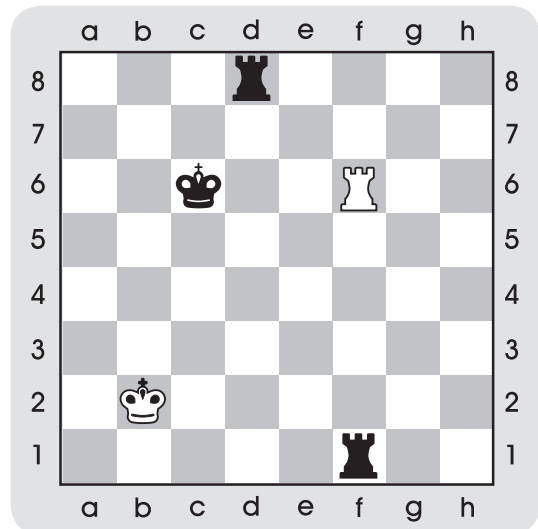
Տրամագիր 2

3. Նշիր շախից ազատվելու քայլը (ձև երրորդ՝ փակվել):



Տրամագիր 3

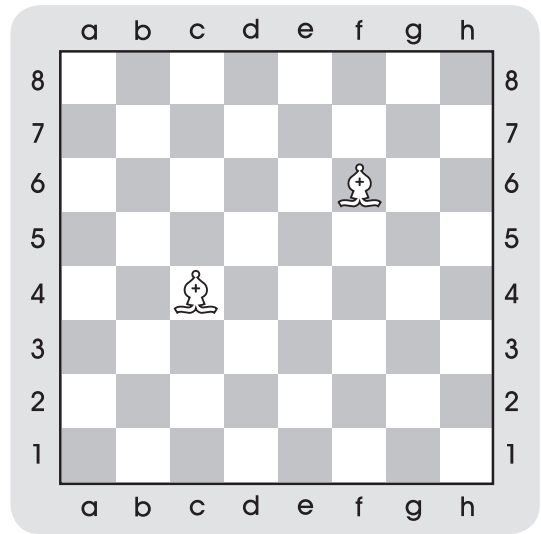
4. Գտիր շախից ազատվելու առավել արդյունավետ ձևը:



Տրամագիր 4

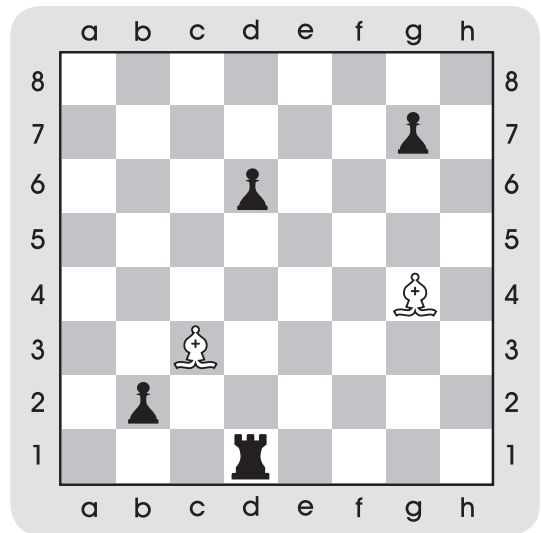
ԴԱՍ 14. ՓԻՂ

1. Նշիր այն դաշտերը, որտեղ կարող են քայլ կատարել փղերը:



Տրամագիր 1

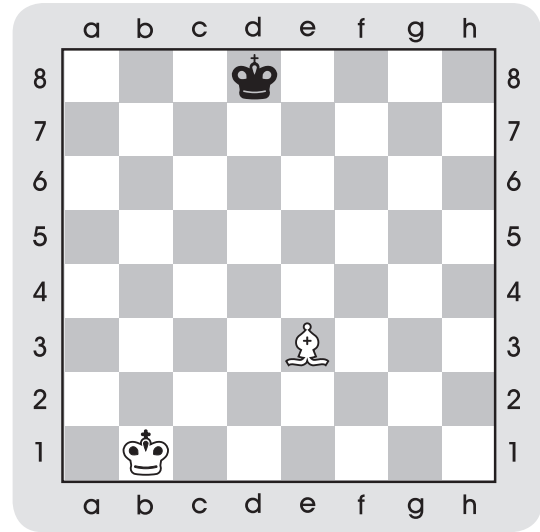
2. Սպիտակների փղերը դր խաղաքարերը կարող են վերցնել:



Տրամագիր 2

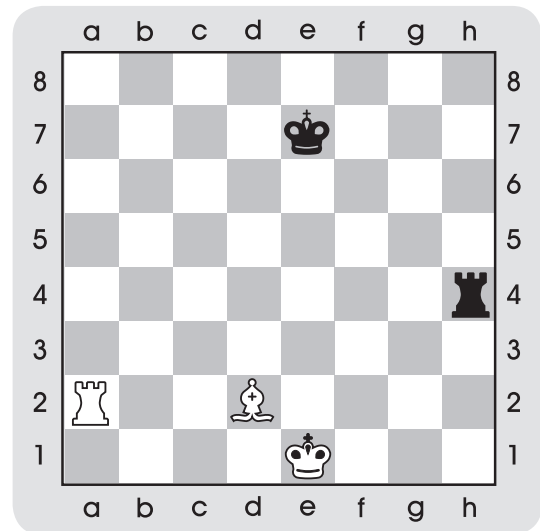
ԴԱՍ 15. ՓԻՂ (շարունակություն)

1. Փիղը ռը դաշտերից կարող է շախ հայտարարել: Նշիր սլաքներով:



Տրամագիր 1

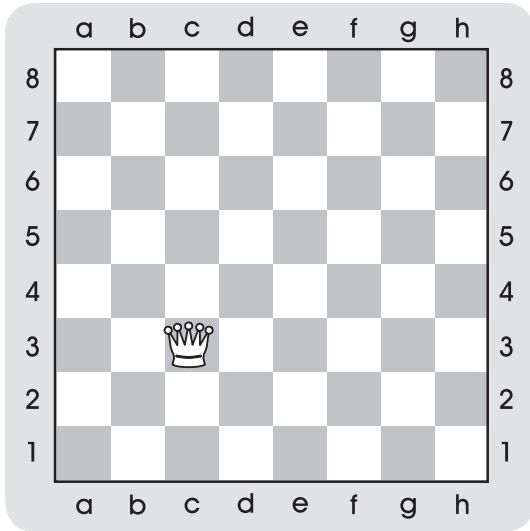
2. Սպիտակ փղով ռը դաշտից կկատարես կրկնակի հարված:



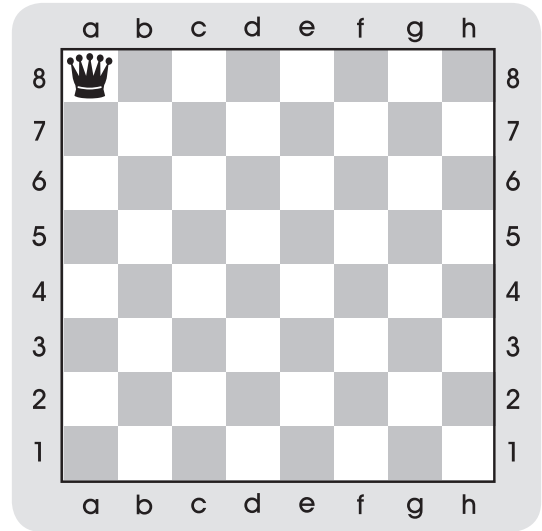
Տրամագիր 2

ԴԱՍ 16. ԹԱԳՈՒՀԻ

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում ներկիր կանաչ գույնով այն դաշտերը, որտեղ թագուհին կարող է քայլ կատարել:

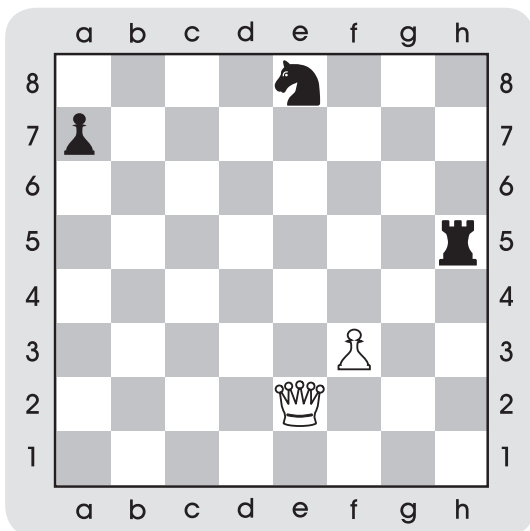


Տրամագիր 1

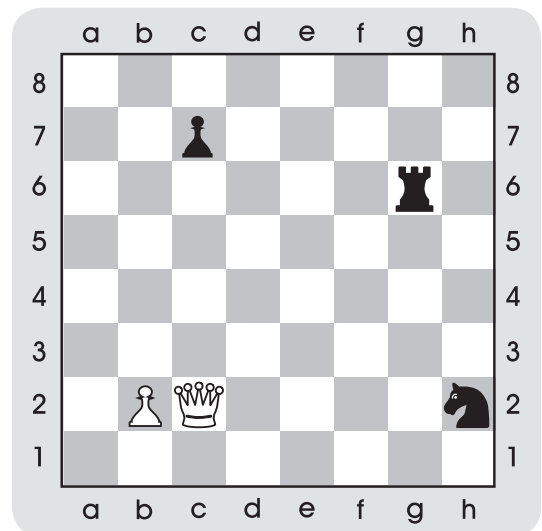


Տրամագիր 2

2. Տրամագրեր 3-ում և 4-ում սպիտակների թագուհին սևերի դր խաղաքարերը կարող է վերցնել: Նշիր սլաքներով:



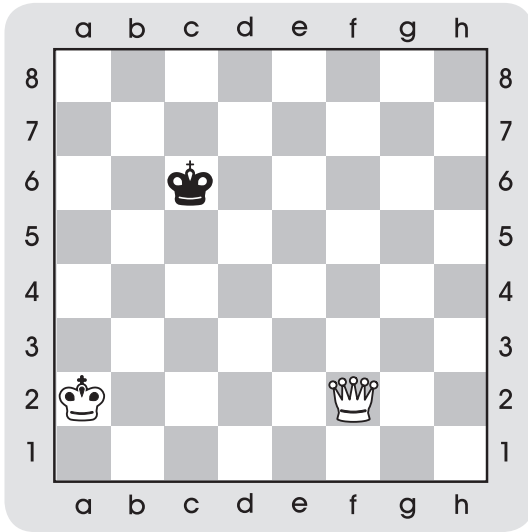
Տրամագիր 3



Տրամագիր 4

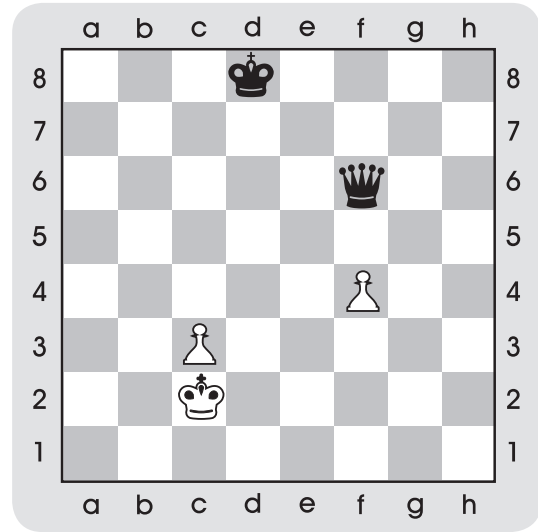
ԴԱՍ 17. ԹԱԳՈՒՀԻ (շարունակություն)

1. Տրամագիր 1-ում նշիր այն դաշտերը, որտեղից հնարավոր է շախ հայտարարել սևերի արքային (վեց տարբերակ):



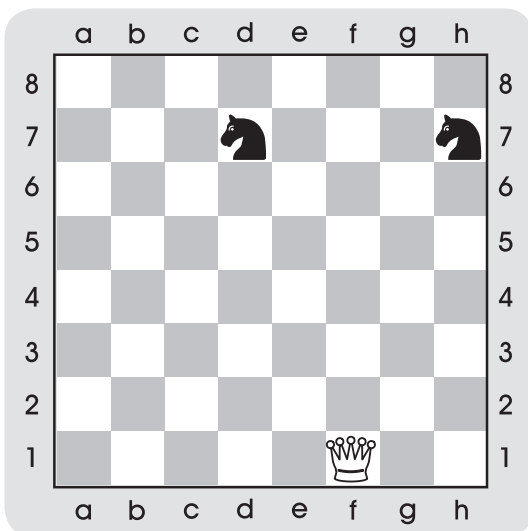
Տրամագիր 1

2. Տրամագիր 2-ում նշիր այն դաշտերը, որտեղից հնարավոր է շախ հայտարարել սպիտակների արքային (երեք տարբերակ):



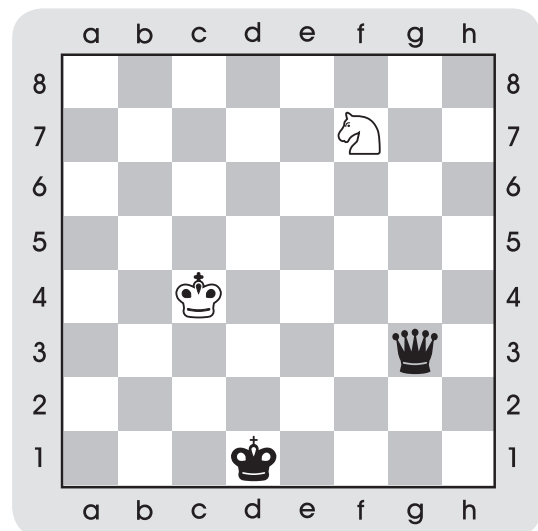
Տրամագիր 2

3. Տրամագիր 3-ում նշիր այն դաշտերը, որտեղից թագուհին կարող է կրկնակի հարձակվել սևերի 2 ձիերի վրա (չորս տարբերակ):



Տրամագիր 3

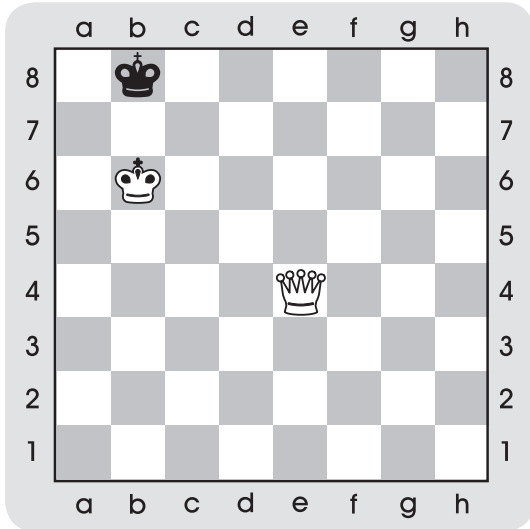
4. Տրամագիր 4-ում սևերի թագուհին քանի դաշտից կարող է կրկնակի հարձակվել սևերի արքայի և ձիու վրա (երկու տարբերակ):



Տրամագիր 4

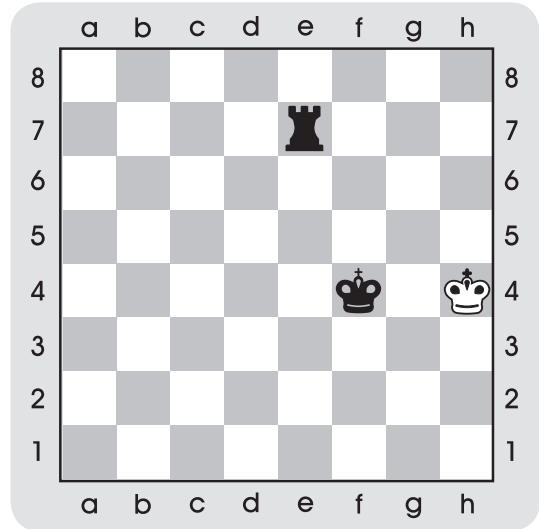
ԴԱՍ 18. ՄԱՏ

1. Տրամագիր 1-ում քայլը սպիտակ-ներինն է, մատ մեկ՝ քայլից:



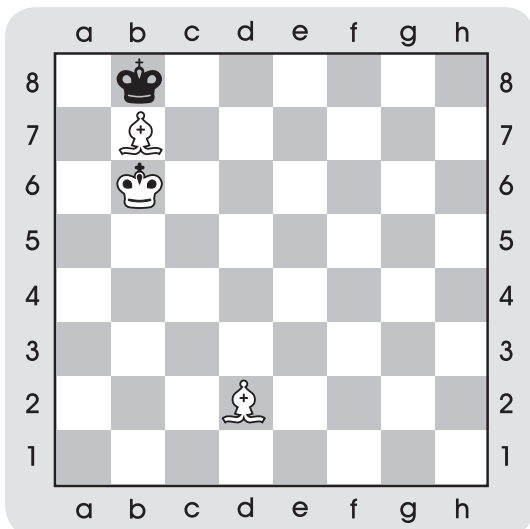
Տրամագիր 1

2. Տրամագիր 2-ում քայլը սևերինն է, մատ մեկ՝ քայլից:



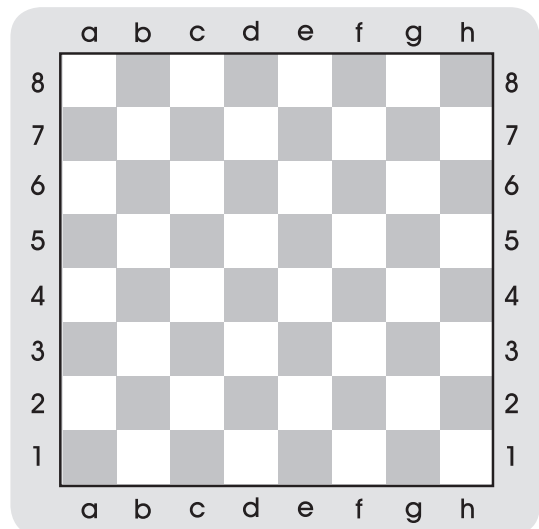
Տրամագիր 2

3. Տրամագիր 3-ում քայլը սպիտակ-ներինն է, մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 3

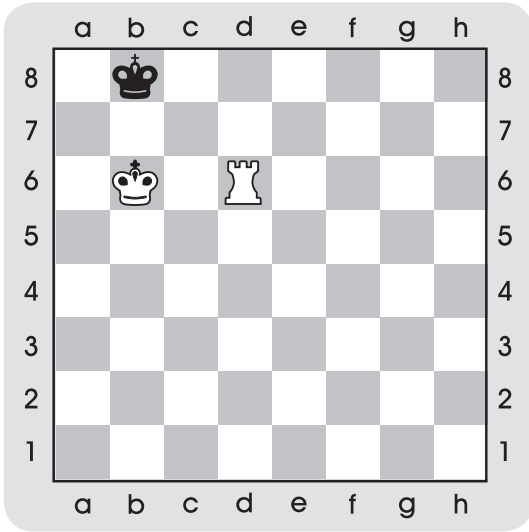
4. Տրամագիր 4-ում ներկիր նարնջագույն հետևյալ դաշտերը. c3, c4, c5, c6, c7, e3, e4, e5, e6, e7, b6, d6, f6, b4, d4, f4: Ինչ պայմանական նշան ստացար:



Տրամագիր 4

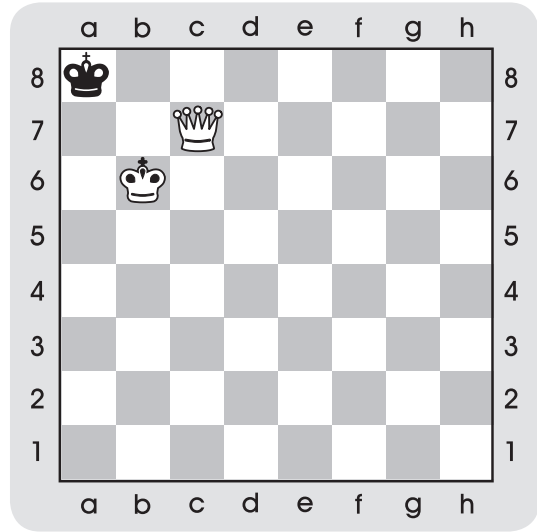
ԴԱՍ 19. ՄԱՏ (շարունակություն)

1. Մատ՝ մեկ քայլից:



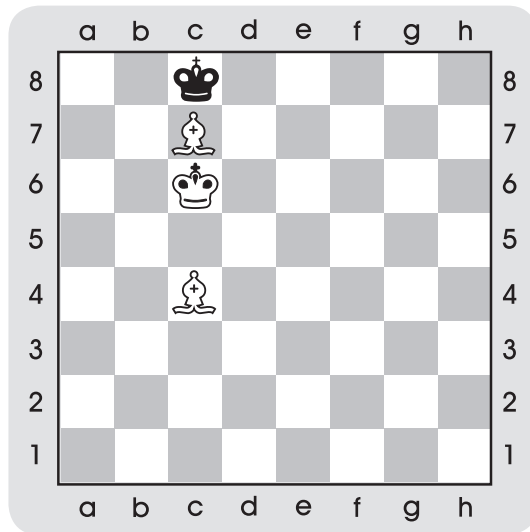
Տրամագիր 1

2. Մատ՝ մեկ քայլից (4 տարբերակ):



Տրամագիր 2

3. Մատ՝ մեկ քայլից (2 տարբերակ):

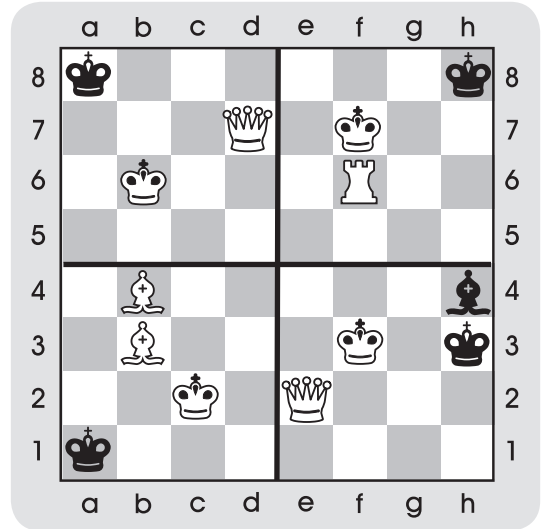


Տրամագիր 3

ԴԱՍ 20. ԱՄՓՈՓՈՒՄ ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ

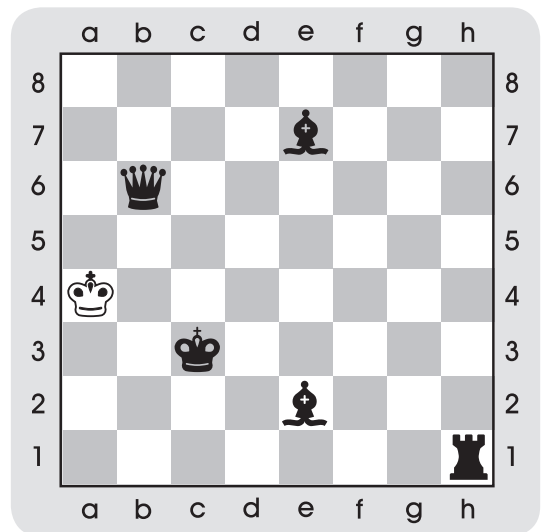
Քայլերը նշել սլաքներով:

1. Տրամագիր 1-ում քայլը սպիտակներինն է, մատ՝ մեկ քայլից:



Տրամագիր 1

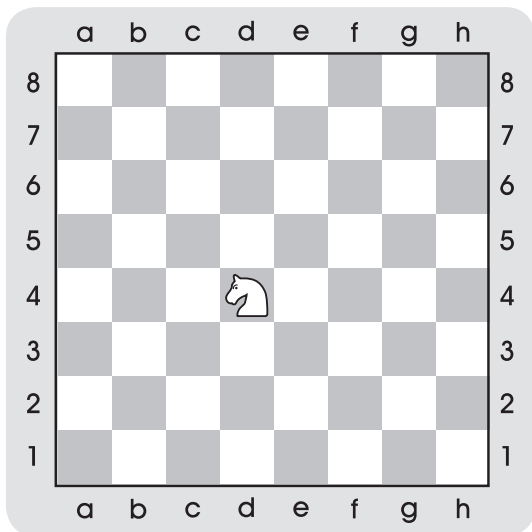
2. Տրամագիր 2-ում քայլը սևերինն է, մատ՝ մեկ քայլից (յոթ տարբերակ):



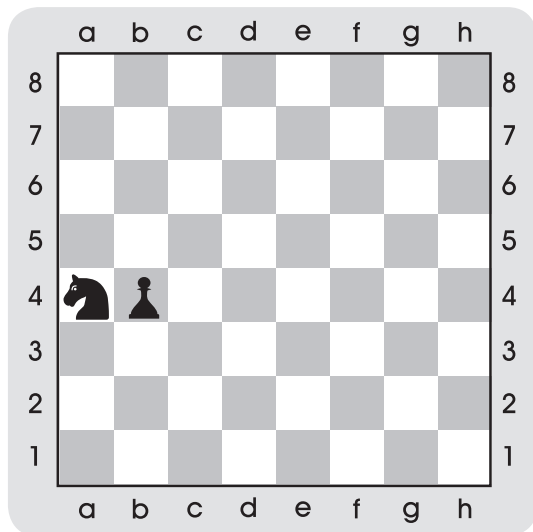
Տրամագիր 2

ԴԱՍ 21. ՁԻ

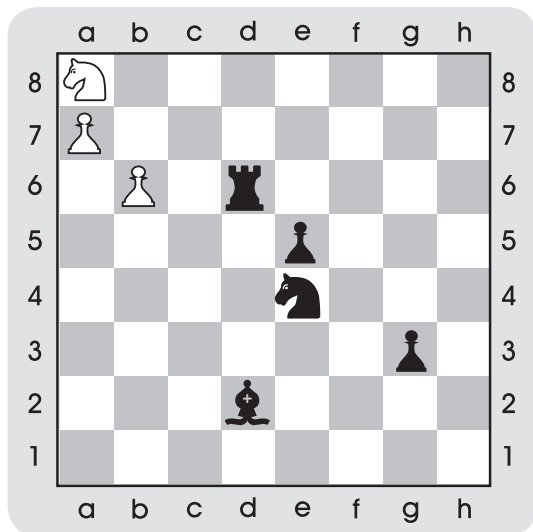
1. Տրամագրեր 1-3-ում ներկիր այն դաշտերը, որտեղ կարող են քայլ կատարել ձիերը:



Տրամագիր 1



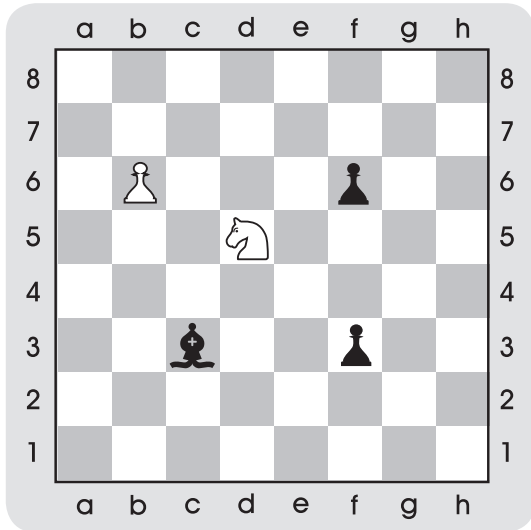
Տրամագիր 2



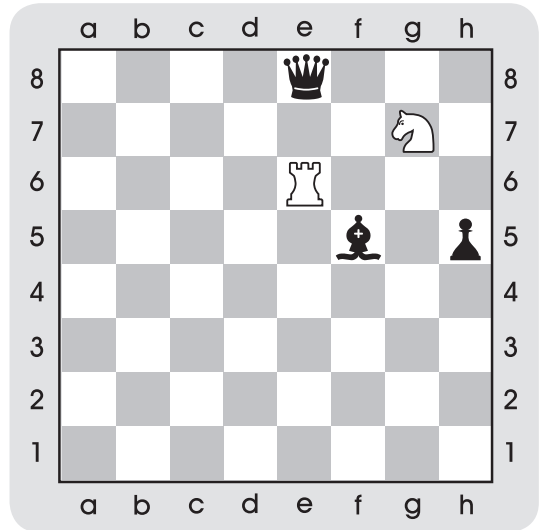
Տրամագիր 3

ԴԱՍ 22. ՁԻ (շարունակություն)

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում ձիերը իր խաղաքարերը կարող են վերցնել: Նշիր սլաքներով և խաղաքարերը վերցրու օղակի մեջ:

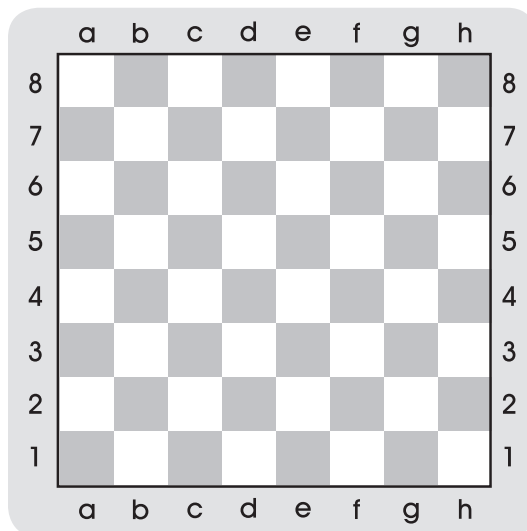


Տրամագիր 1



Տրամագիր 2

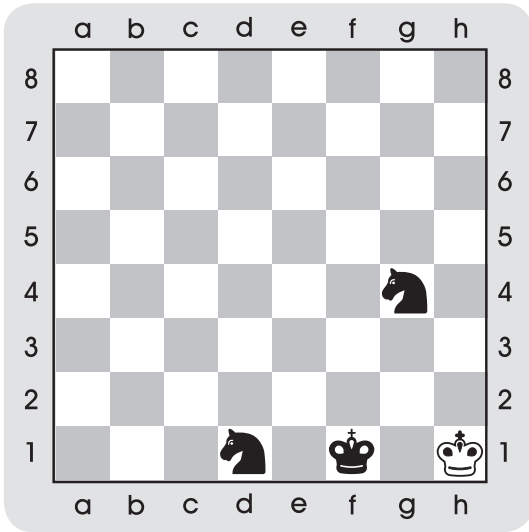
2. Տրամագիր 3-ում ներկիր կանաչ գույնով հետևյալ դաշտերը. c4,c6, d3, d7, f3, f7, g4, g6: Ո՞ր խաղաքարը կարող է նշված բոլոր դաշտերը հսկել և իր դաշտից: Ներկիր այդ դաշտը կարմիր գույնով:



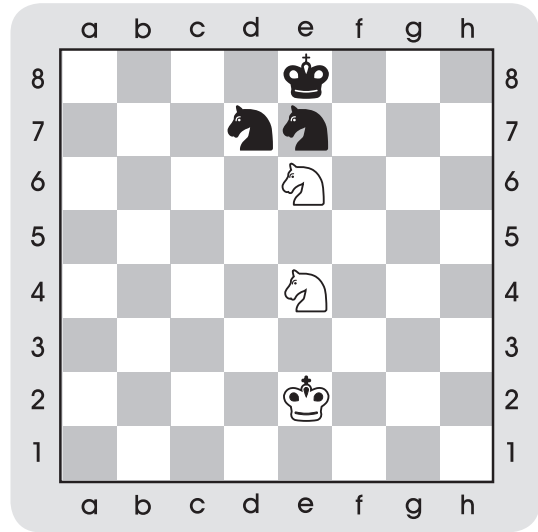
Տրամագիր 3

ԴԱՍ 23. ՁԻ (շարունակություն)

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում մեկ քայլից մանտ հայտարարիր: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը:

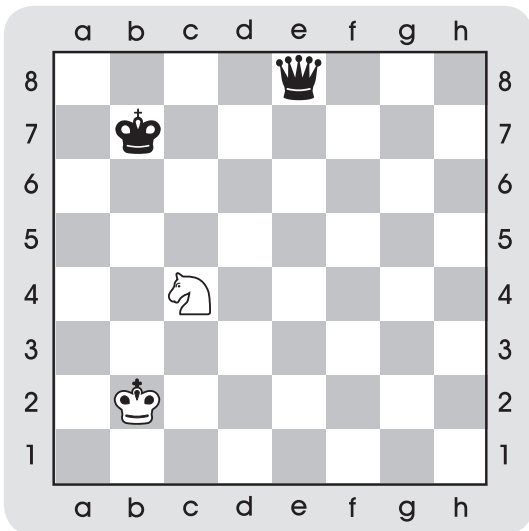


Տրամագիր 1



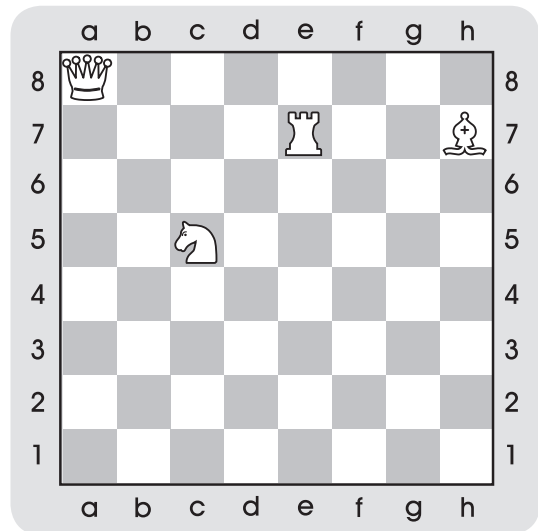
Տրամագիր 2

2. Նշիր այն դաշտը, որտեղ քայլ կատարելով՝ ձին կստեղծի կրկնակի հարված:



Տրամագիր 3

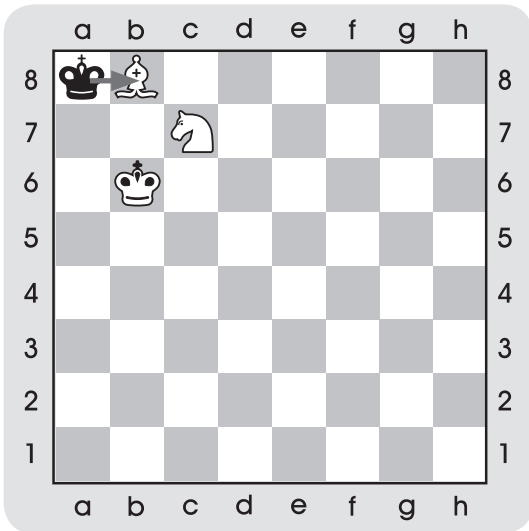
3. Տրամագիր 4-ում նշիր այն դաշտը, որը բոլոր խաղաքարերը միաժամանակ հսկում են:



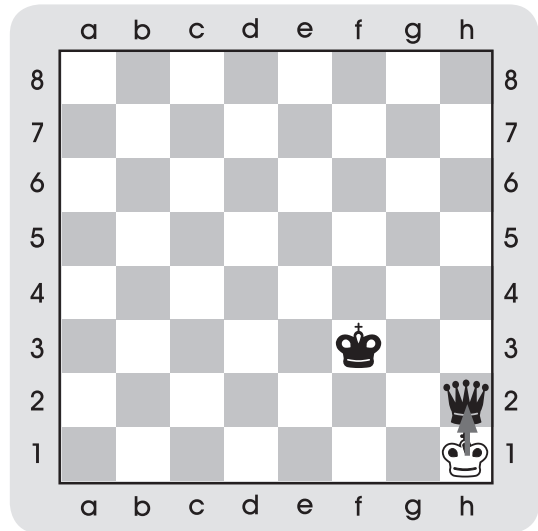
Տրամագիր 4

ԴԱՍ 24. ՊԱՏ. ՈՉ-ՈՔԻ

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում սլաքներով նշված քայլերից հետո ինչպես կավարտվի խաղը:

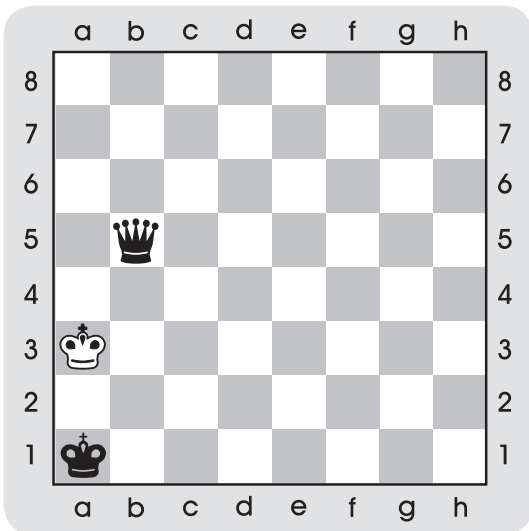


Տրամագիր 1

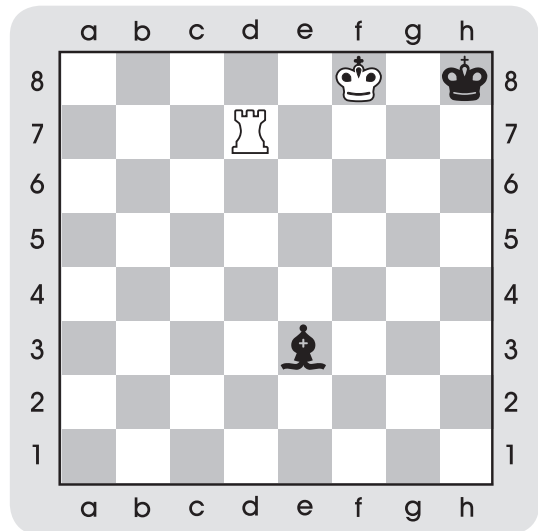


Տրամագիր 2

2. Նշված տրամագրերից որո՞նք է պատային դիրք: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը: Ընտրի՞ր ճիշտ պատասխանը:



Տրամագիր 3



Տրամագիր 4

Ա. Պատ է:
Բ. Պատ չէ:

Ա. Պատ է:
Բ. Պատ չէ:

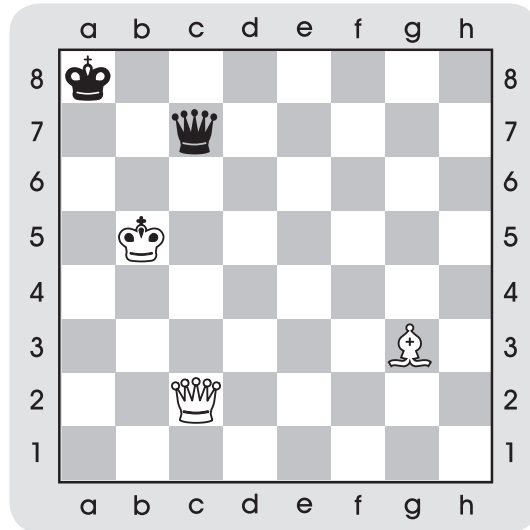
ԴԱՍ 25. ՊԱՏ (շարունակություն)

1. Տրամագիր 1-ում հրն է պատից խուսափելու լավագույն տարբերակը:

Սպիտակները պետք է մրցակցի թագուհին վերցնեն.

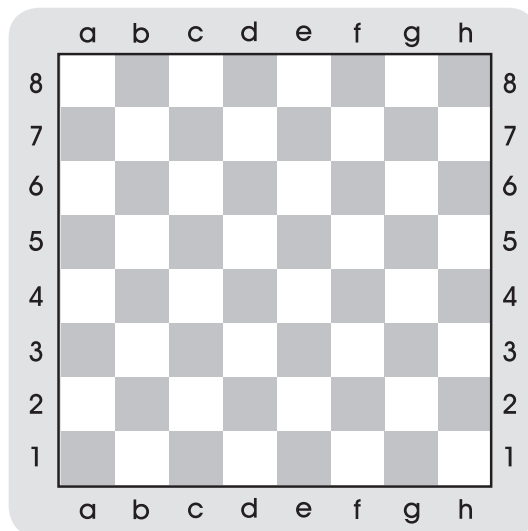
ա. թագուհիով

բ. փղով



Տրամագիր 1

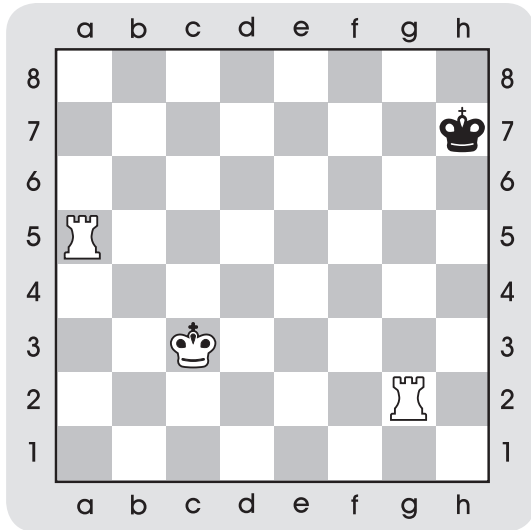
2. Տրամագիր 2-ում կապույտ գույնով ներկիր հետևյալ դաշտերը. c7, d7, e7, f7, g7, c5, d5, e5, f5, g5: Ինչ պայմանական նշան ստացար:



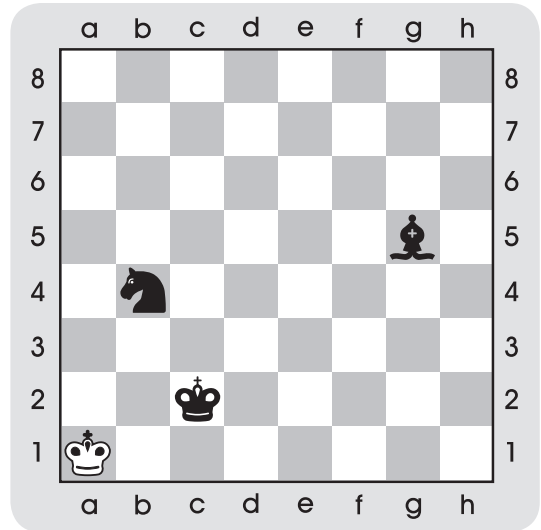
Տրամագիր 2

ԴԱՍ 26. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ

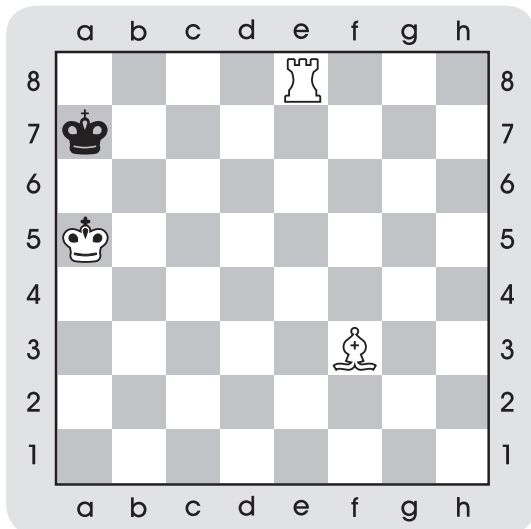
1. Տրամագրեր 1-4-ում մեկ քայլից մանտ հայտարարիր: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը:



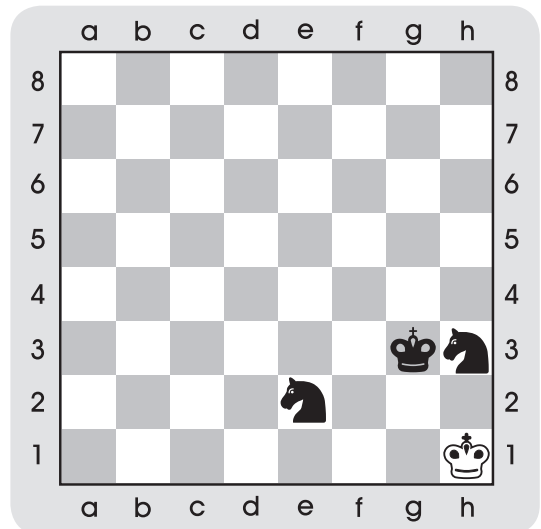
○ Տրամագիր 1



● Տրամագիր 2



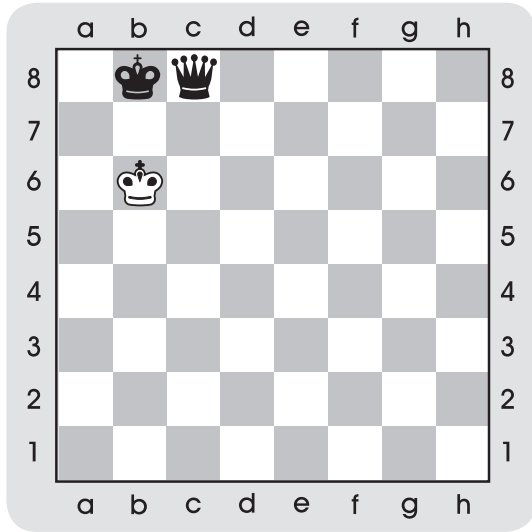
○ Տրամագիր 3



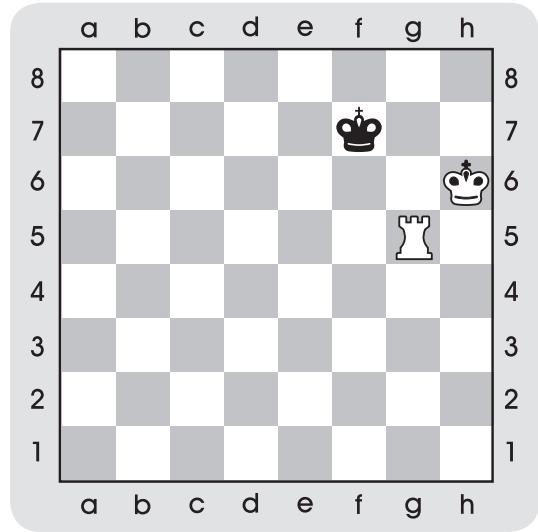
● Տրամագիր 4

ԴԱՍ 27. ՄԱՏԱՅԻՆ ԴԻՐՔԵՐԻ ԱՏԵՂԾՈՒՄ

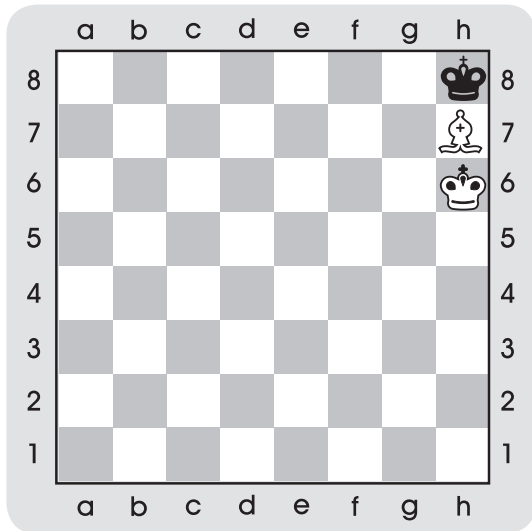
1. Տրամագրեր 1-4-ում խաղադաշտից դուրս գտնվող խաղաքարերը տեղադրիր խաղադաշտի վրա այնպես, որ մրցակցի արքան հայտնվի մատային դիրքում:



Տրամագիր 1

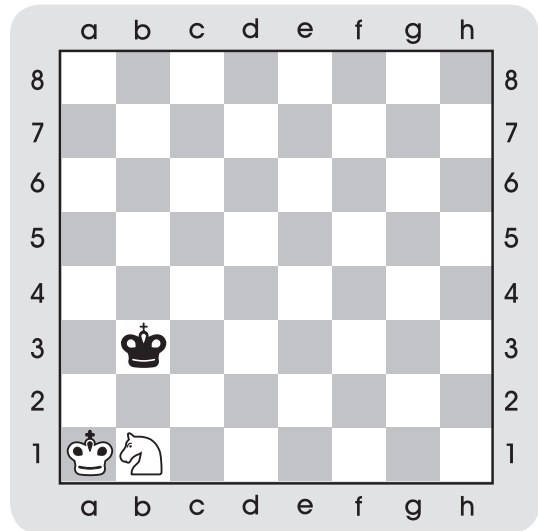


Տրամագիր 2



Տրամագիր 3

(Յոթ տարբերակ)

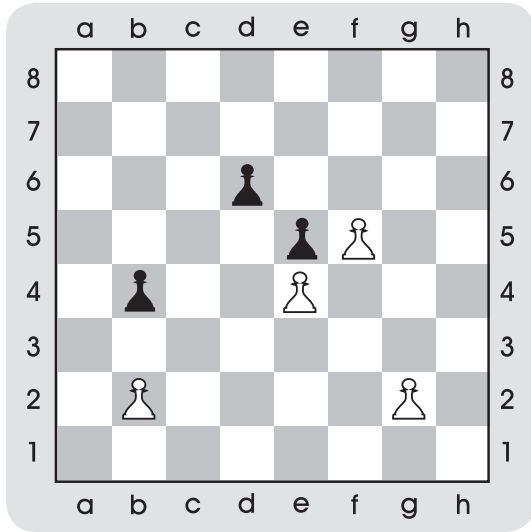


Տրամագիր 4



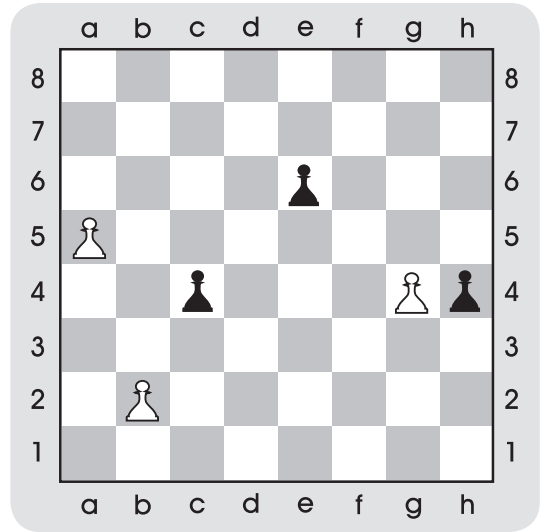
ԴԱՍ 28. ԶԻՆՎՈՐ

1. Տրամագիր 1-ում նշիր այն դաշտերը, որտեղ կարող են քայլ կատարել զինվորները:



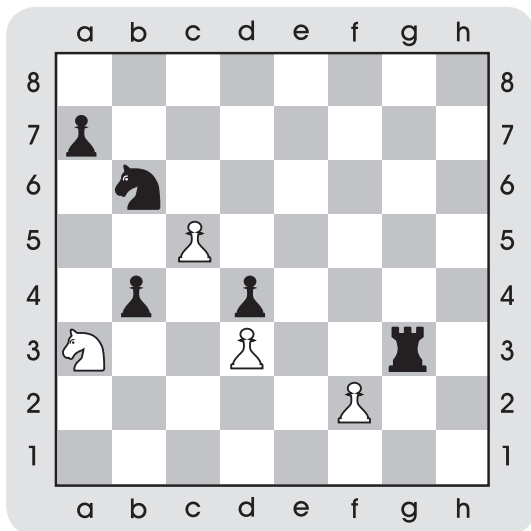
Տրամագիր 1

2. Տրամագիր 2-ում նշիր զինվորների հարվածի տակ գտնվող դաշտերը:



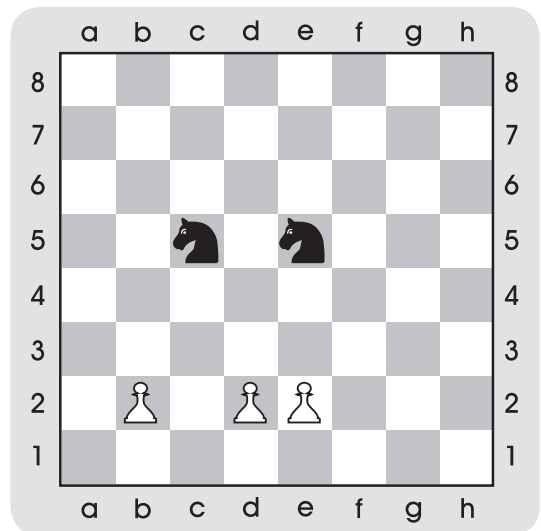
Տրամագիր 2

3. Տրամագիր 3-ում նշիր զինվորների հարվածի տակ գտնվող խաղաքարերը:



Տրամագիր 3

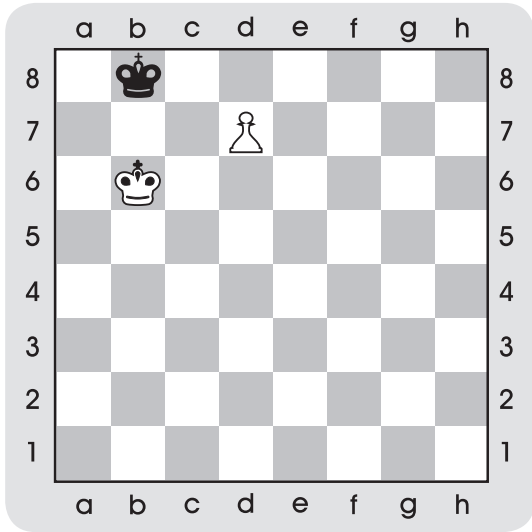
4. Տրամագիր 4-ում գտիր զինվորով կատարվող կրկնակի հարվածը («պատառաքաղ»):



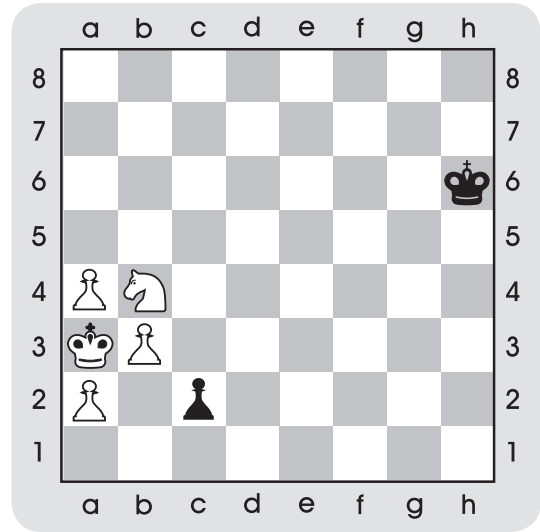
Տրամագիր 4

ԴԱՍ 29. ԶԻՆՎՈՐԻ ՓՈԽԱՐԿՈՒՄ

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում մեկ քայլից մաստ հայտարարիր: Գտիր 2-ական տարբերակ: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը:

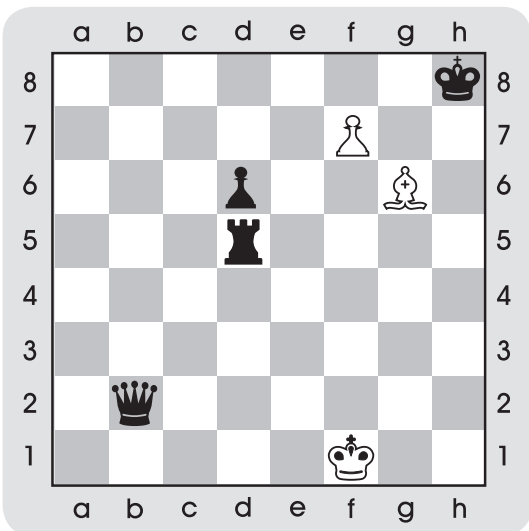


Տրամագիր 1

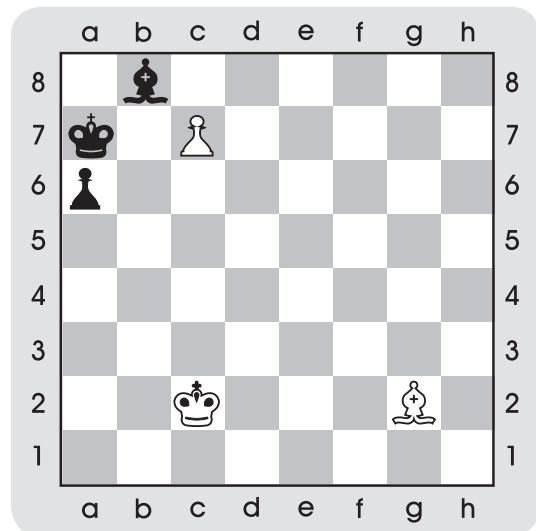


Տրամագիր 2

2. Տրամագրեր 3-ում և 4-ում զինվորի փոխարկման միջոցով մաստ հայտարարիր մեկ քայլից: Քայլը սպիտակներինն է:



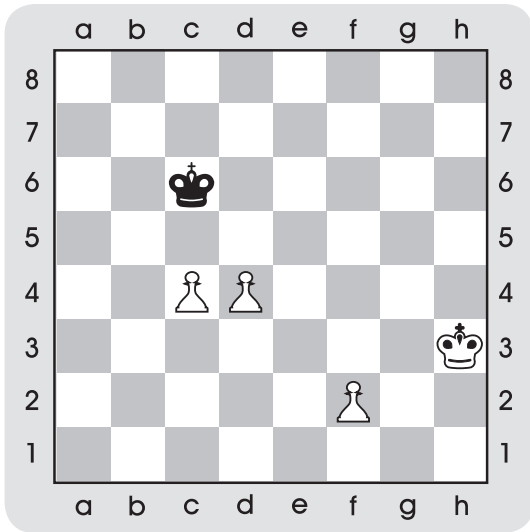
Տրամագիր 3



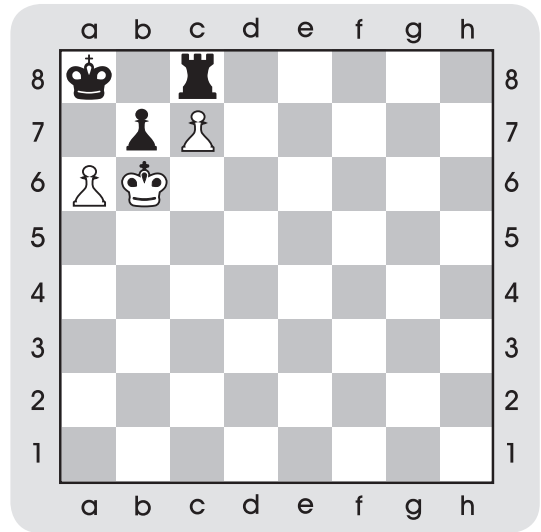
Տրամագիր 4

ԴԱՍ 30. ԶԻՆՎՈՐ (շարունակություն)

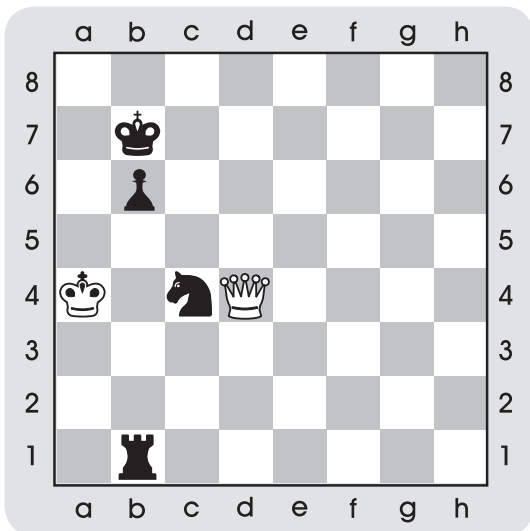
1. Տրամագիր 1-ում զինվորով շախ հայտարարիր սևերի արքային:
2. Տրամագրեր 2-4-ում մեկ քայլից մանտ հայտարարիր: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը:



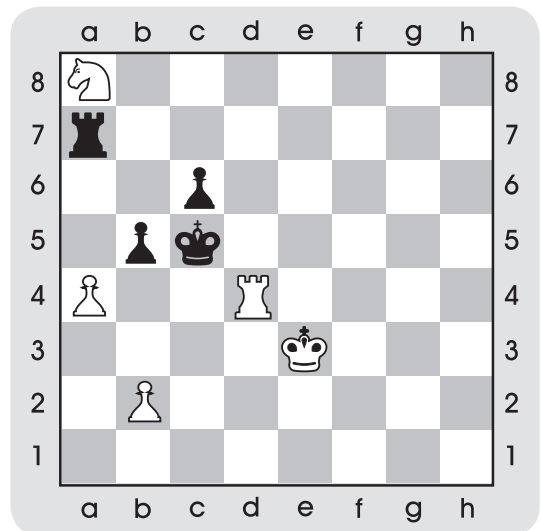
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



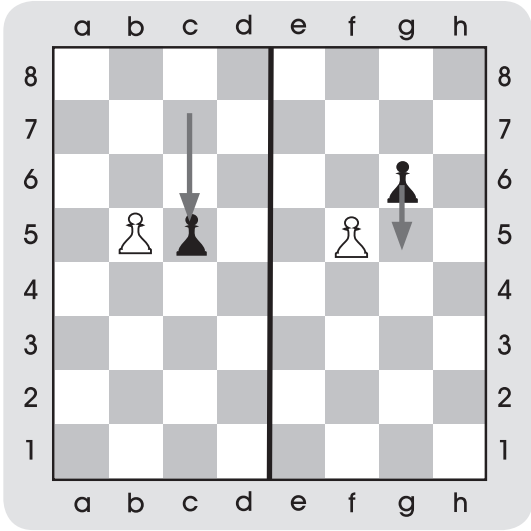
● Տրամագիր 3



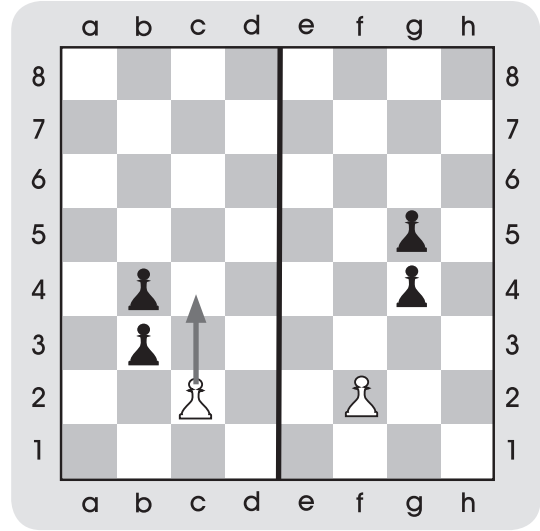
○ Տրամագիր 4

ԴԱՍ 31. ԿՈՂԱՆՑԻԿ ՎԵՐՑՆԵԼԸ

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում սլաքներով նշված են վերջին քայլերը: Ո՞ր դիրքերում է հնարավոր կողանցիկ վերցնելը:

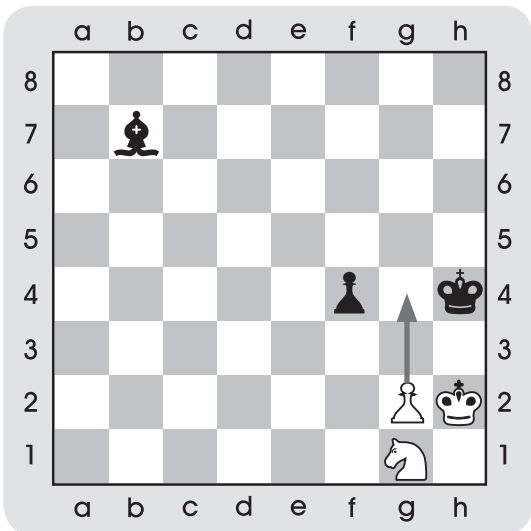


Տրամագիր 1

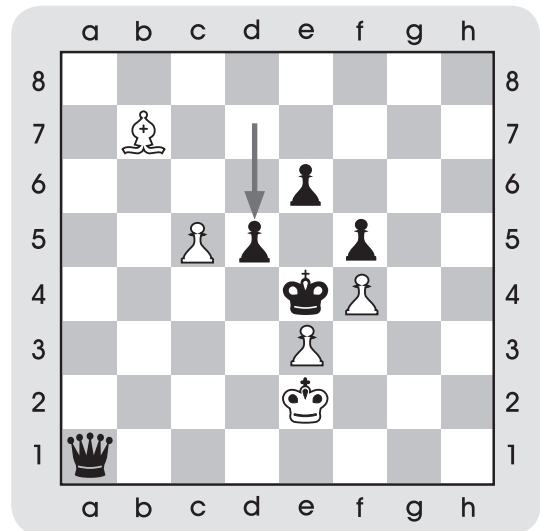


Տրամագիր 2

2. Տրամագրեր 3-ում և 4-ում սլաքներով ցույց են տրված վերջին քայլերը: Գտիր մատ՝ մեկ քայլից:



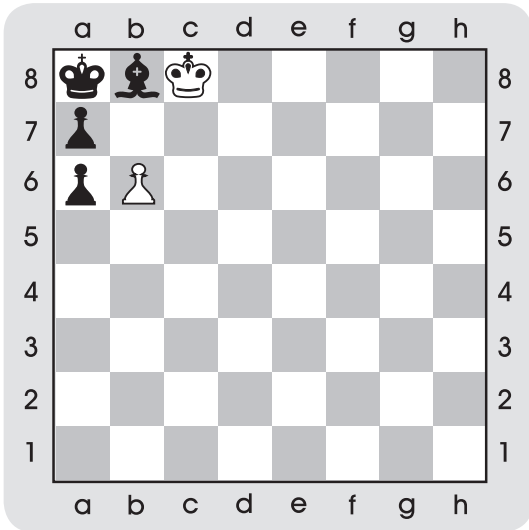
Տրամագիր 3



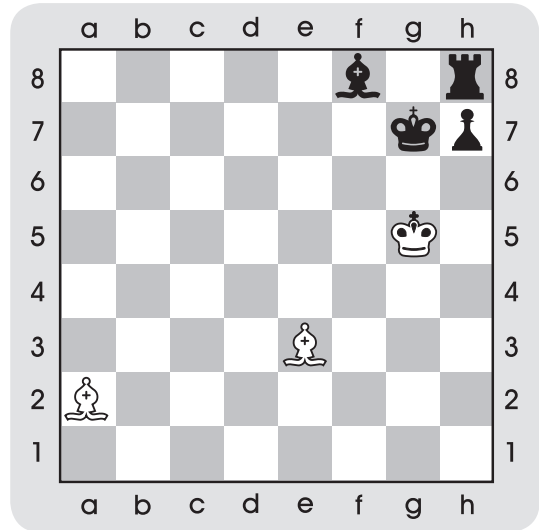
Տրամագիր 4

ԴԱՍ 32. ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ

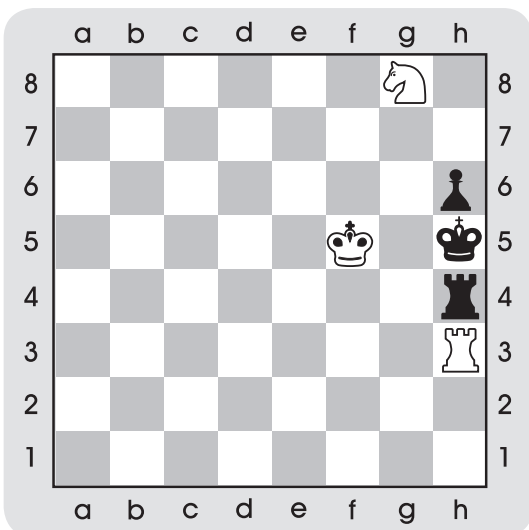
1. Տրամագրեր 1-4-ում գտիր մատ՝ մեկ քայլից: Բոլոր դիրքերում քայլը սպիտակներինն է:



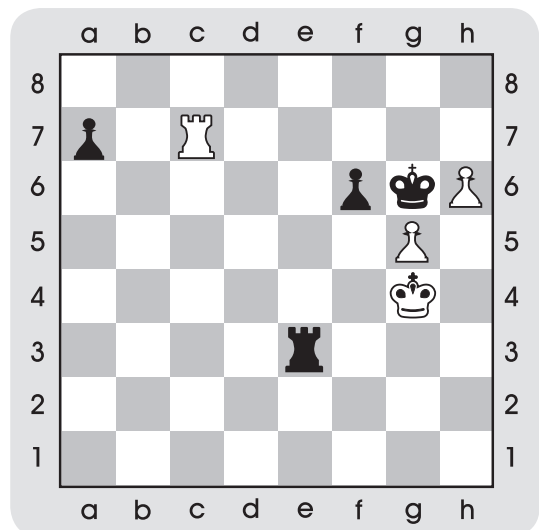
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



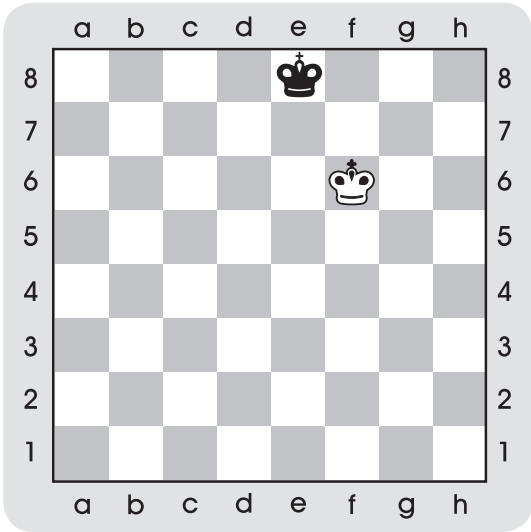
Տրամագիր 3



Տրամագիր 4

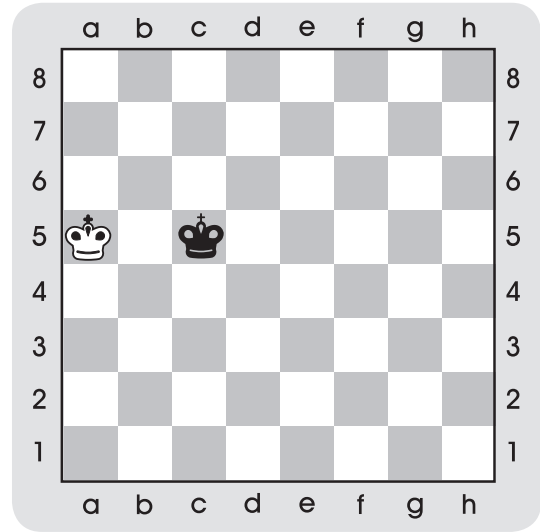
ԴԱՍ 33. ՄԱՏԱՅԻՆ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ

1. Տրամագրեր 1-4-ում խաղադաշտից դուրս գտնվող խաղաքարերը տեղադրիր խաղադաշտի վրա այնպես, որ մրցակցի արքան հայտնվի մատային դիրքում:



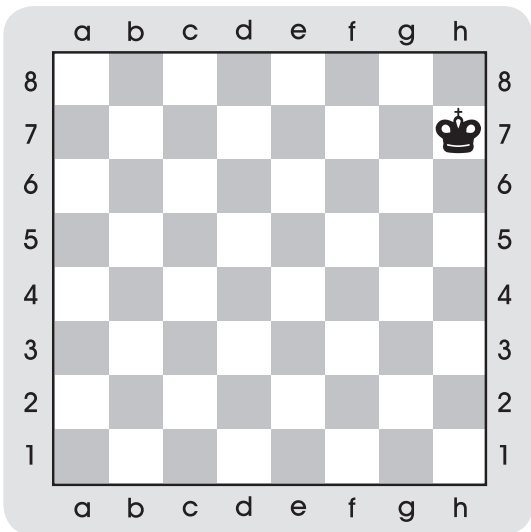
Տրամագիր 1

(երկու տարբերակ) 

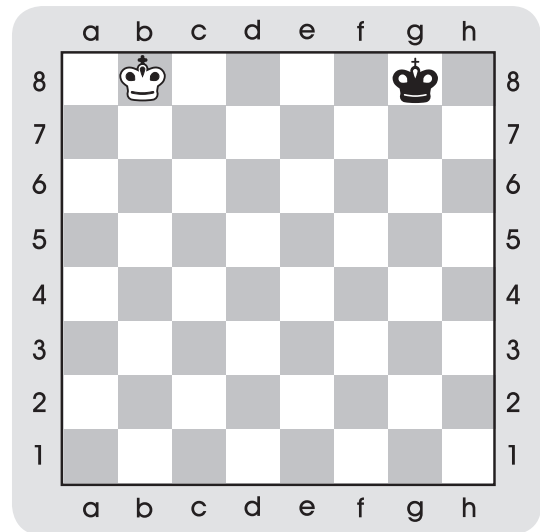


Տրամագիր 2

(հինգ տարբերակ) 



Տրամագիր 3

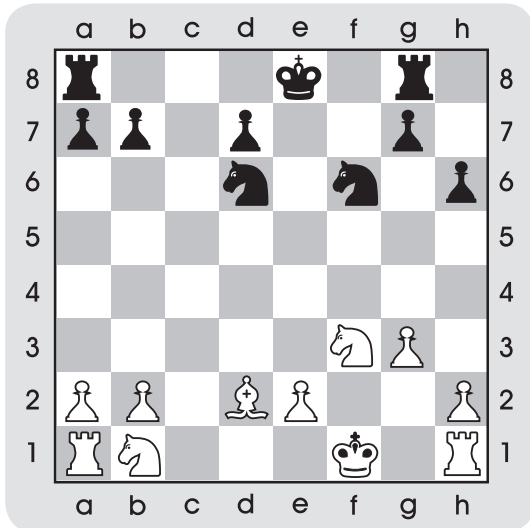


Տրամագիր 4



ԴԱՍ 34. ՓՈԽԱՏԵՂՈՒՄ

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում սլաքներով նշիր, թե ո՞ր թևերում կարող են սպիտակները և սևերը կատարել փոխատեղում:



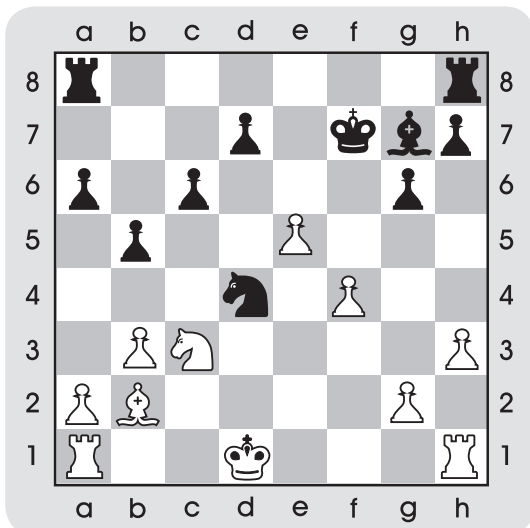
Տրամագիր 1



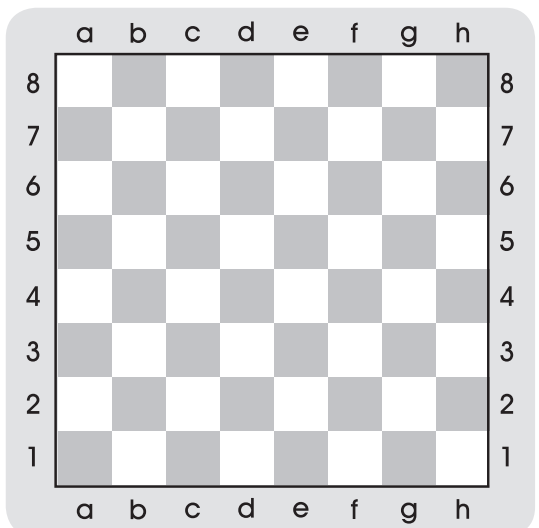
Տրամագիր 2

2. Տրամագիր 3-ում կարող են, արդյոք, սպիտակները և սևերը կատարել փոխատեղում: Նշիր ճիշտ պատասխանը:

3. Տրամագիր 4-ում ներկիր կանաչ գույնով թագուհու թևը, իսկ դեղին գույնով՝ արքայի թևը:



Տրամագիր 3



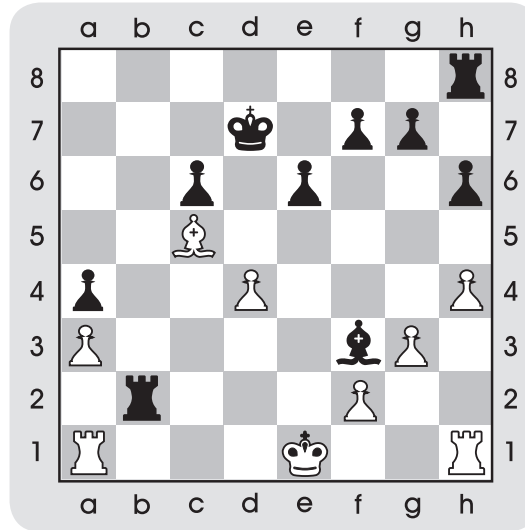
Տրամագիր 4

ա) այո

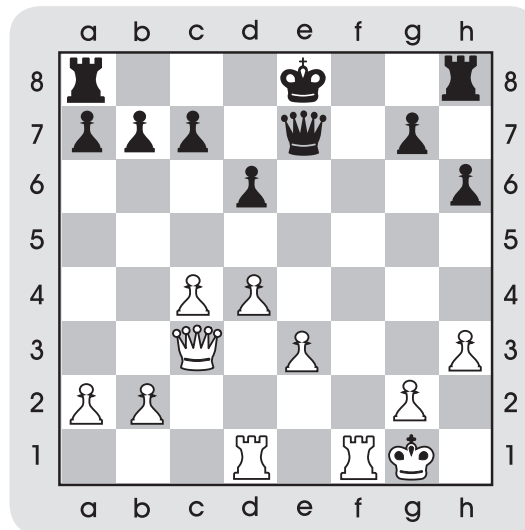
բ) ոչ

ԴԱՍ 35. ՓՈԽԱՏԵՂՈՒՄ (շարունակություն)

1. Տրամագիր 1-ում և 2-ում արքաները իր թևում կարող են փոխատեղում կատարել:



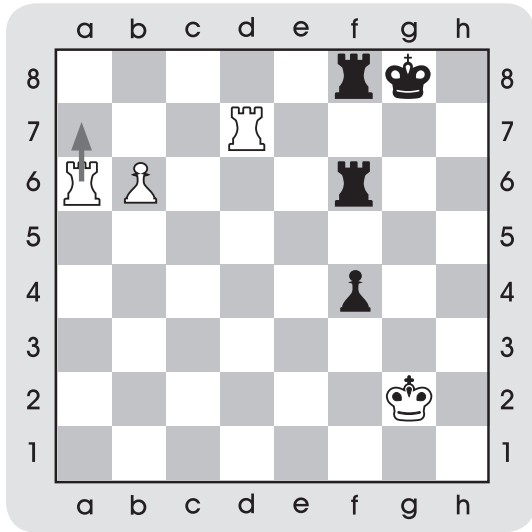
Տրամագիր 1



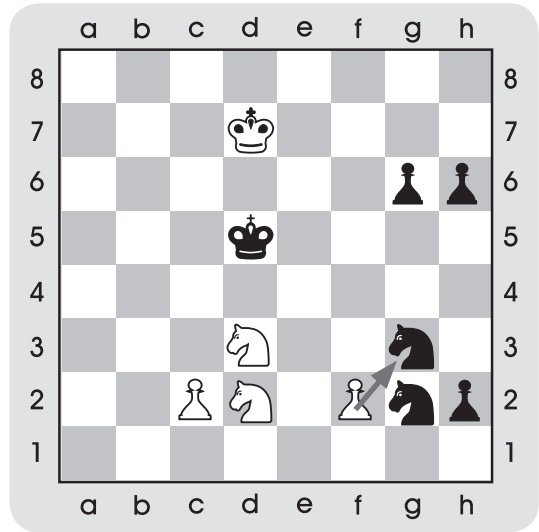
Տրամագիր 2

ԴԱՍ 36. ՔԱՅԼԻ ԳՐԱՆՑՈՒՄ

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում գրանցիր սլաքներով նշված քայլերը:



Տրամագիր 1

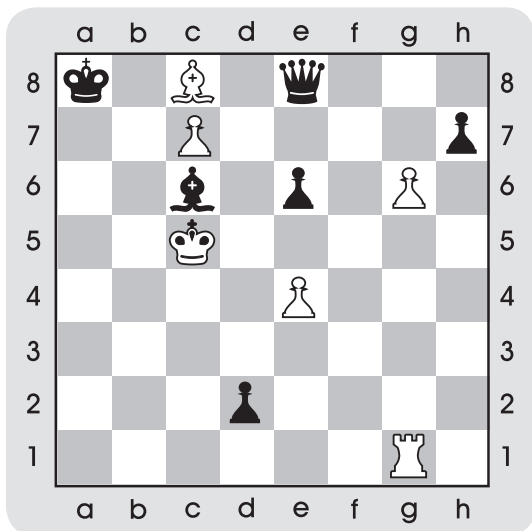


Տրամագիր 2

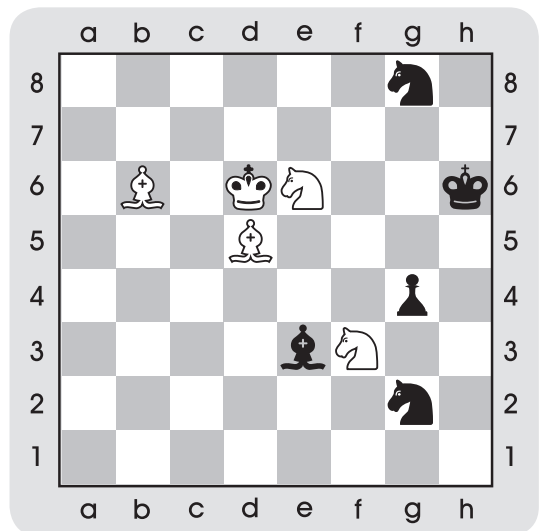
2. Տրամագրեր 3-ում և 4-ում սլաքներով նշիր տրված քայլերը:

1...Թe8-e7+

1.2f3-d4



Տրամագիր 3

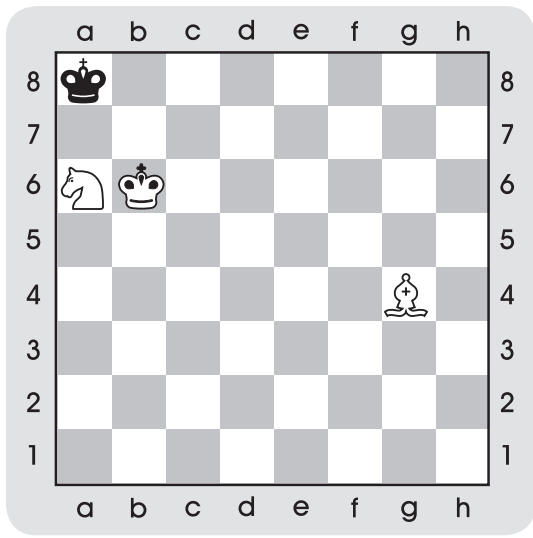


Տրամագիր 4

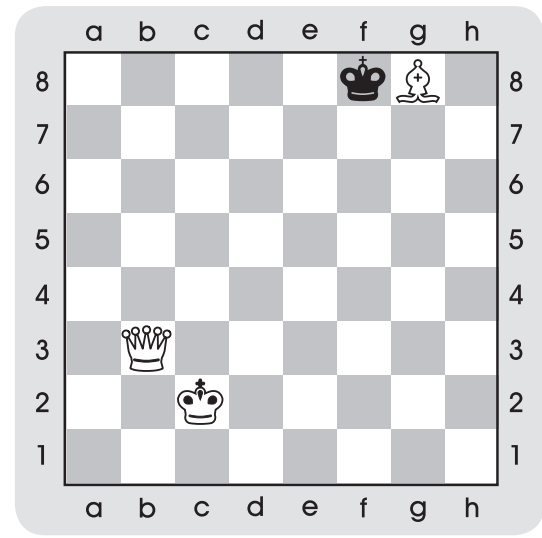
ԴԱՍ 37. ԱՄՓՈՓՈՒՄ

ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ

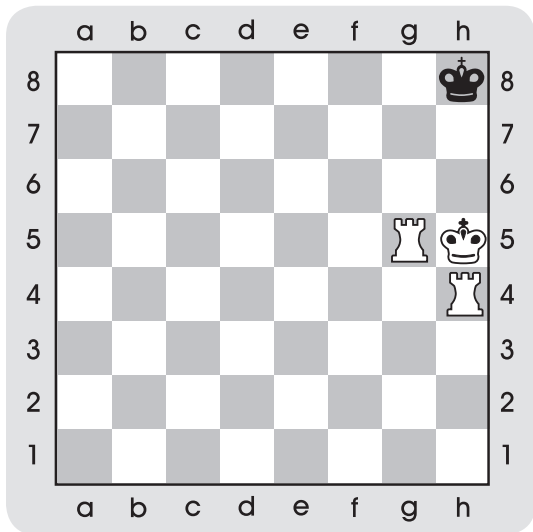
1. 1-4-րդ տրամագրերում գտիր մատ՝ մեկ քայլից և գրանցիր: Բոլոր դիրքերում քայլը սպիտակներինն է:



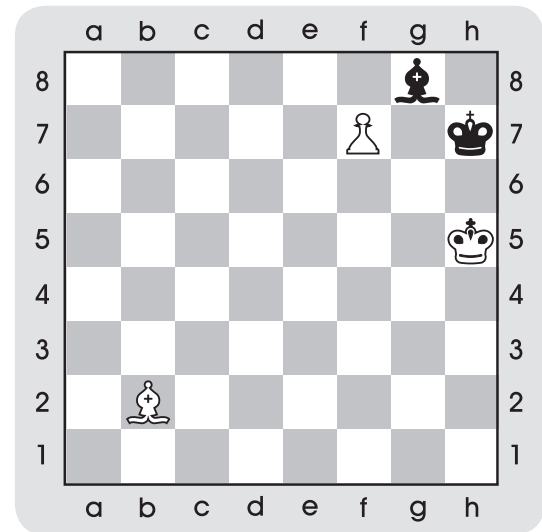
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



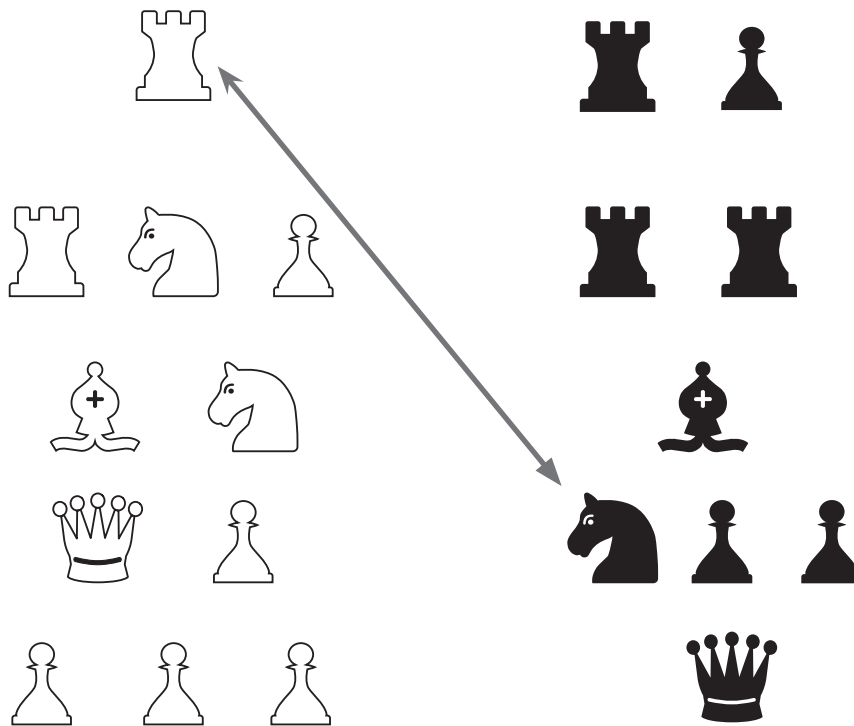
Տրամագիր 3



Տրամագիր 4

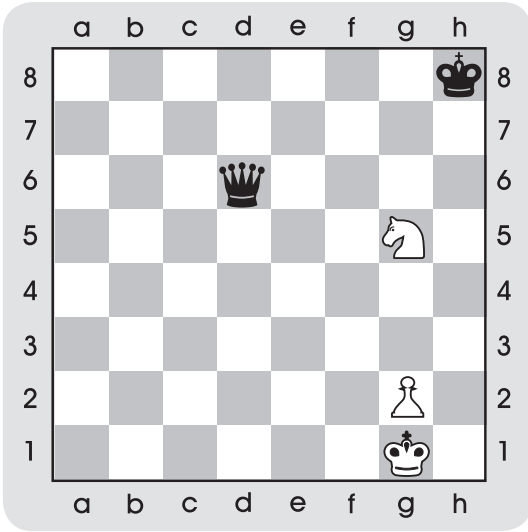
ԴԱՍ 38. ՓՈԽԱՆԱԿՈՒՄ

1. Խաղաքարերի հավասար խմբերը գծերով միացրո՛ւ իրար:

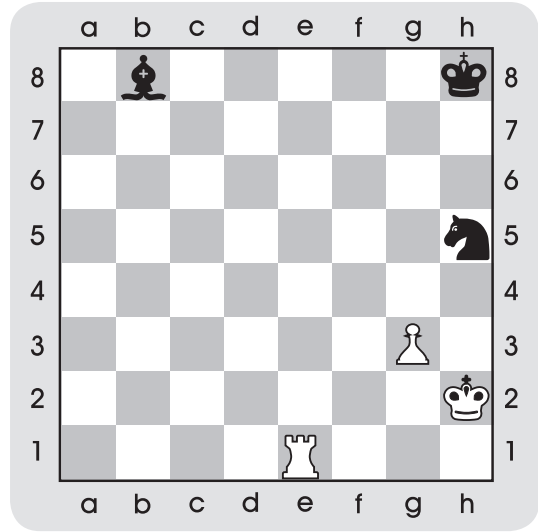


ԴԱՍ 39. ԿՐԿՆԱԿԻ ՀԱՐՎԱԾ

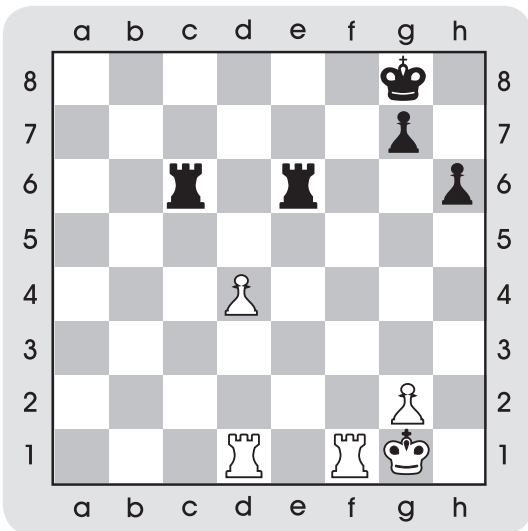
1. Տրամագրերում քայլը սպիտակներինն է: Ստեղծիր կրկնակի հարված:



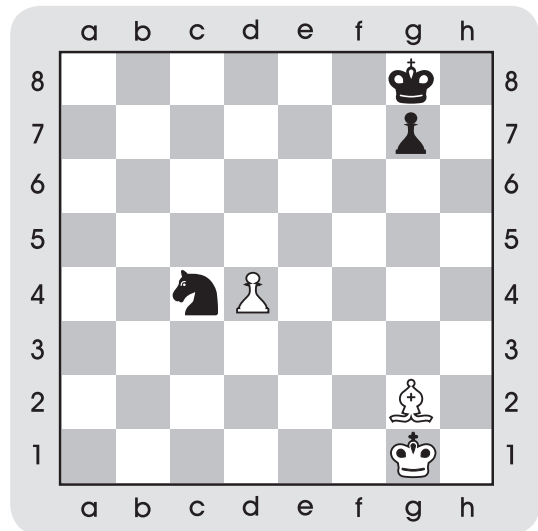
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Տրամագիր 3

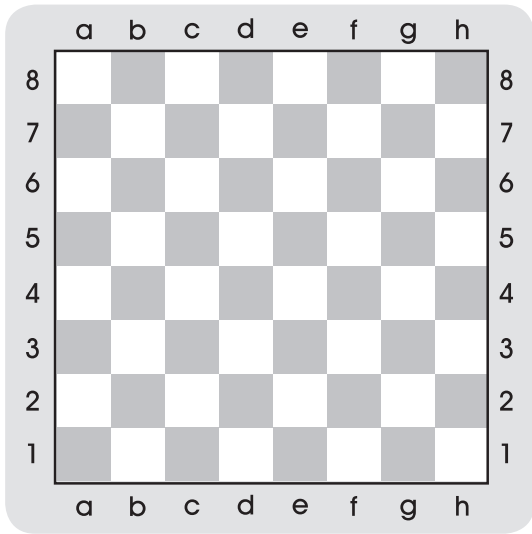


Տրամագիր 4

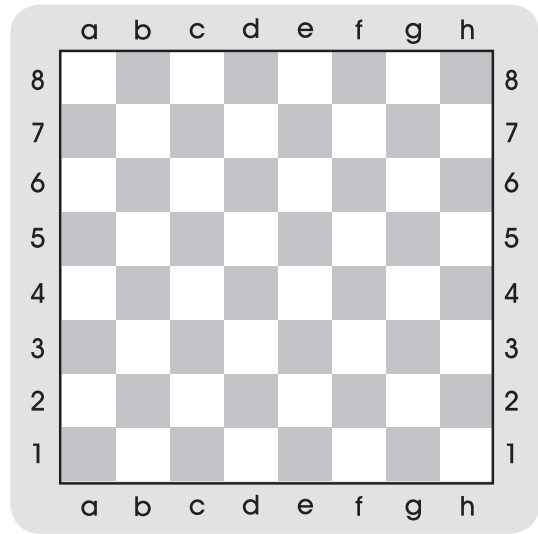
ԴԱՍ 40. ԱՄՓՈՓՈՒՄ.

ԿՐԿՆԱԿԻ ՀԱՐՎԱԾ. «ՊԱՏԱՌԱՔԱՂ»

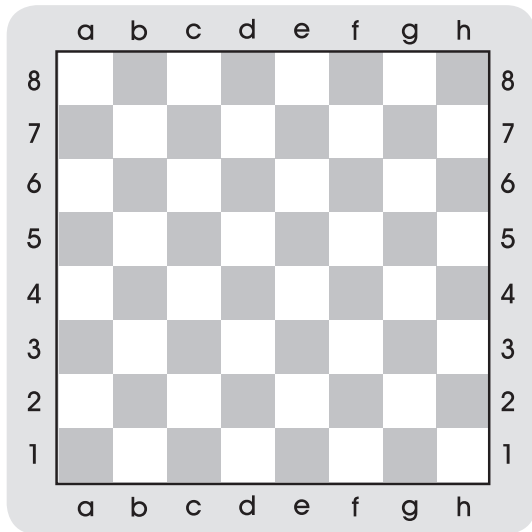
1. Խաղադաշտից դուրս գտնվող խաղաքարերը այնպես տեղադրիր խաղադաշտի վրա, որ ստեղծվի կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ»: Գրանցիր դիրքը:



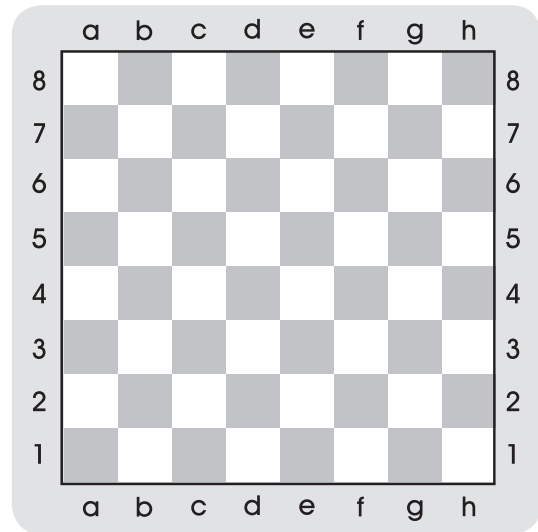
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Տրամագիր 3

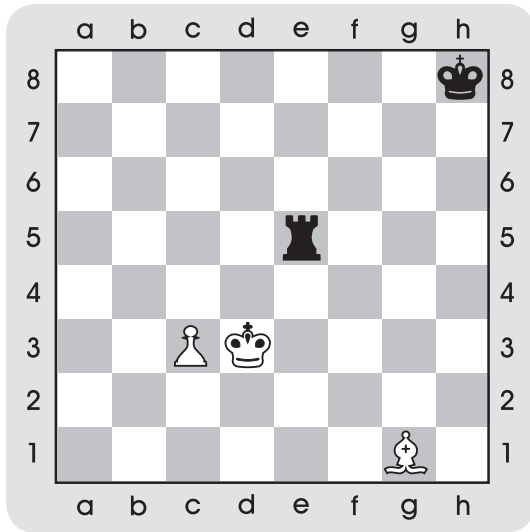


Տրամագիր 4

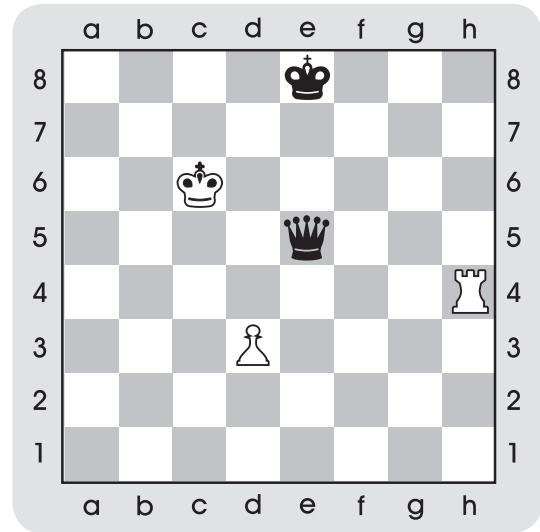


ԴԱՍ 41. ԿԱՊ

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում ստեղծիր կապ:

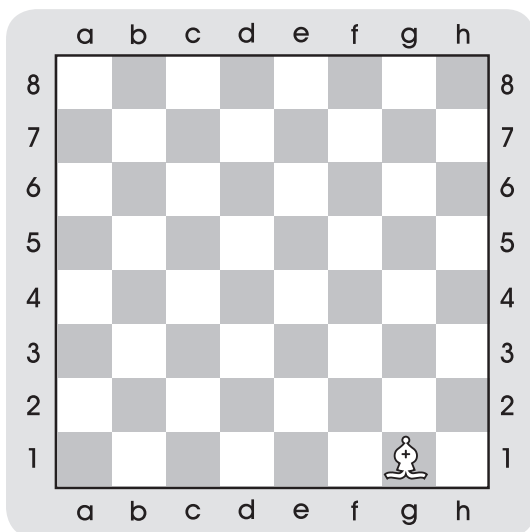


Տրամագիր 1

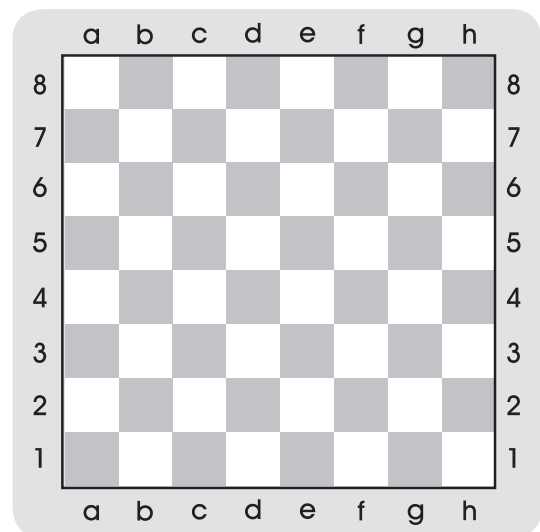


Տրամագիր 2

2. Տրամագրեր 3-ում և 4-ում խաղադաշտից դուրս գտնվող խաղաքարերը տեղադրիր խաղադաշտի վրա այնպես, որ ստացվի կապ:



Տրամագիր 3



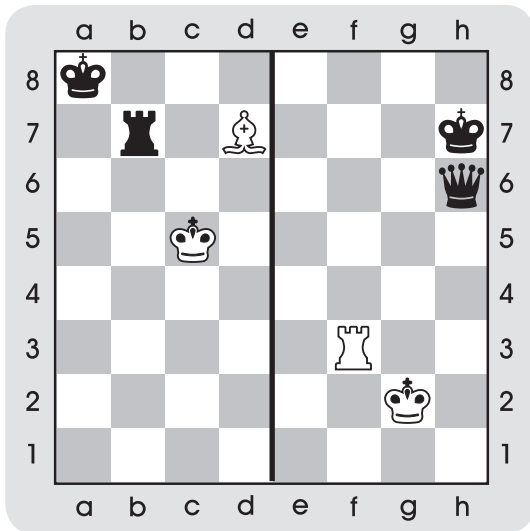
Տրամագիր 4



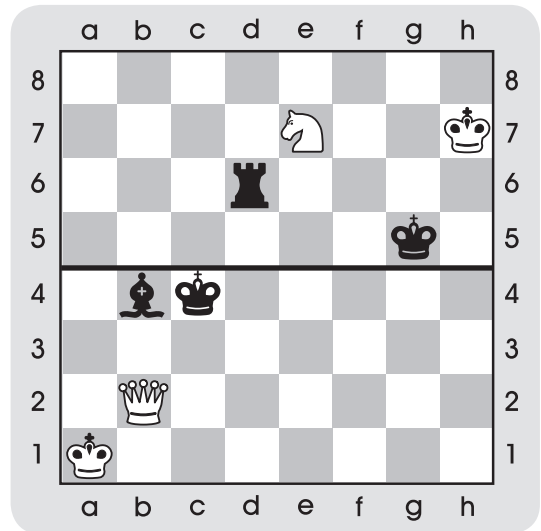
ԴԱՍ 42. ԱՄՓՈՓՈՒՄ.

«ԿԱՊ» ՄԱՐՏԱՎԱՐԱԿԱՆ ՀՆԱՐՔՈՎ ԴԻՐՔԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ

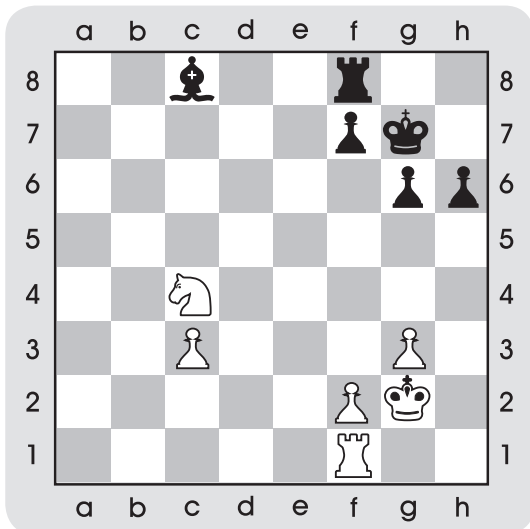
1. 1-4-րդ տրամագրերում ստեղծիր կապ: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը:



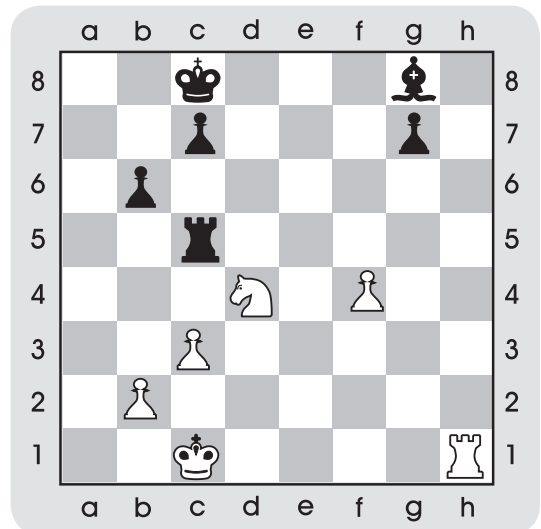
○ Տրամագիր 1



● Տրամագիր 2



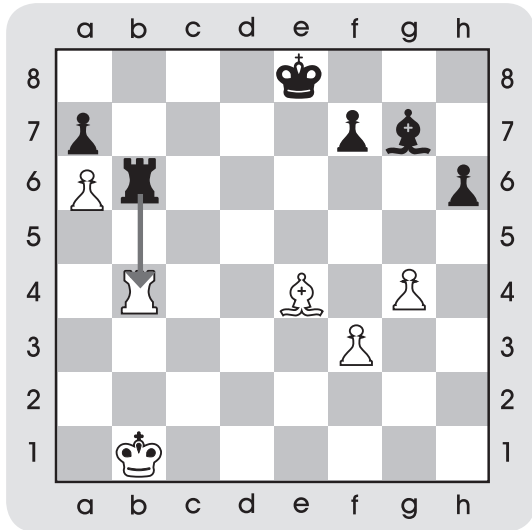
● Տրամագիր 3



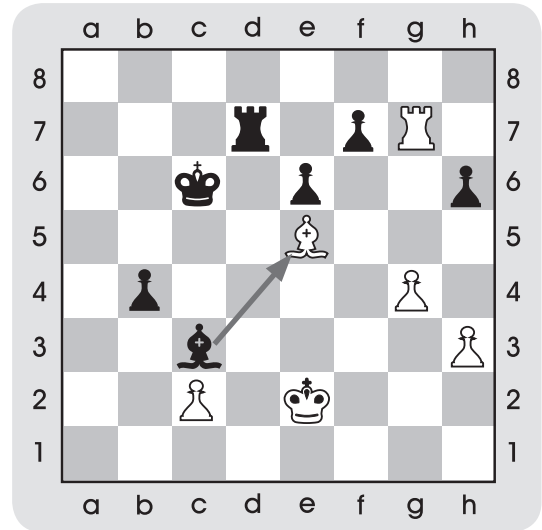
○ Տրամագիր 4

ԴԱՍ 43. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

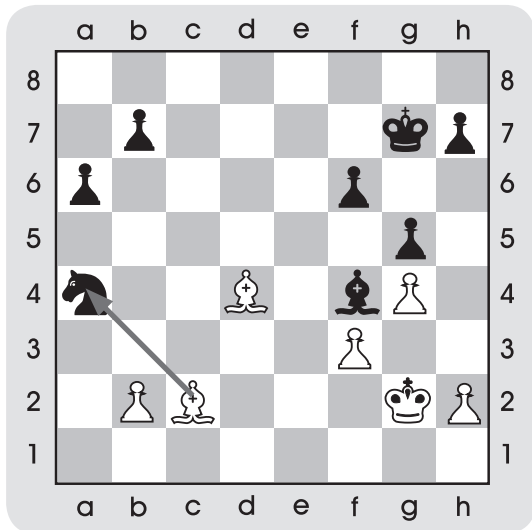
1. 1-4-րդ տրամագրերում սլաքներով ցույց են տրված սպառնալիքները: Գտիր պաշտպանության ճիշտ տարբերակները:



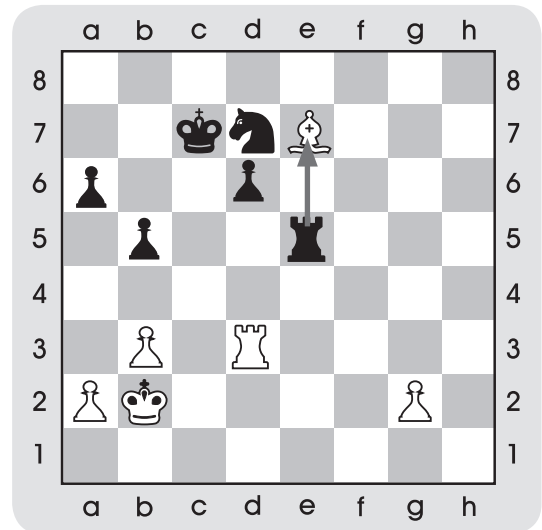
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



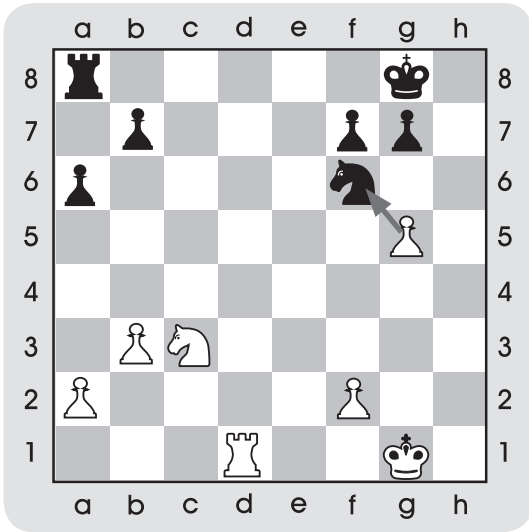
Տրամագիր 3



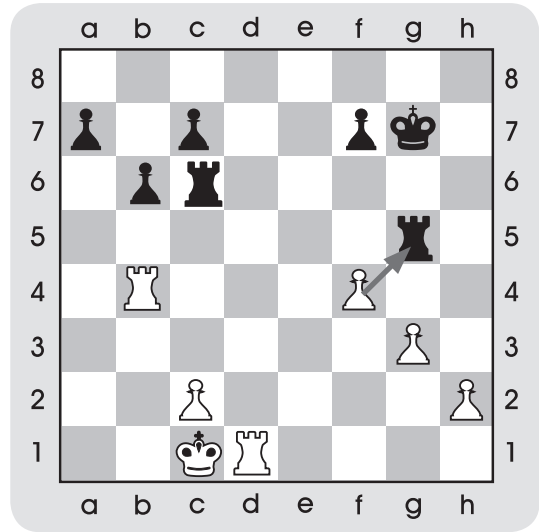
Տրամագիր 4

ԴԱՍ 44. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում սլաքներով ցույց են տրված սպառնալիքները: Գտիր սևերի հակազրոհները:

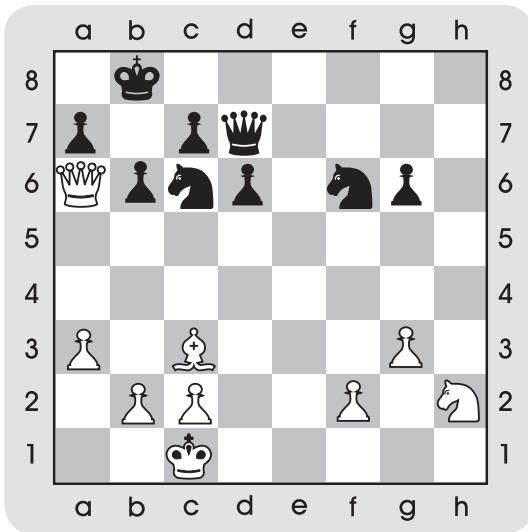


Տրամագիր 1



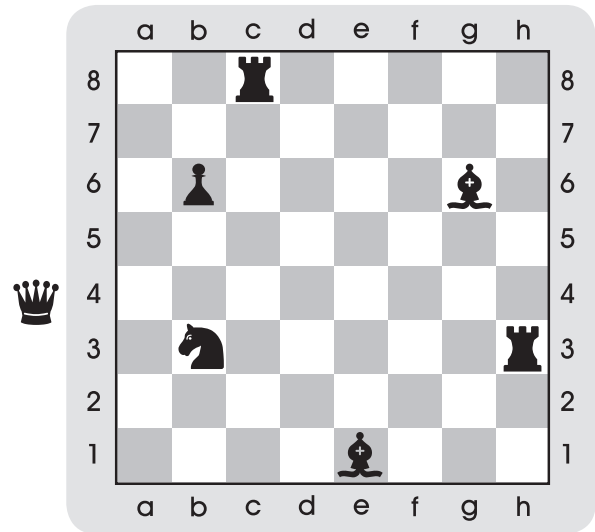
Տրամագիր 2

2. Տրամագիր 3-ում սևերով գտիր արդյունավետ պաշտպանության մի քանի տարբերակներ:



Տրամագիր 3

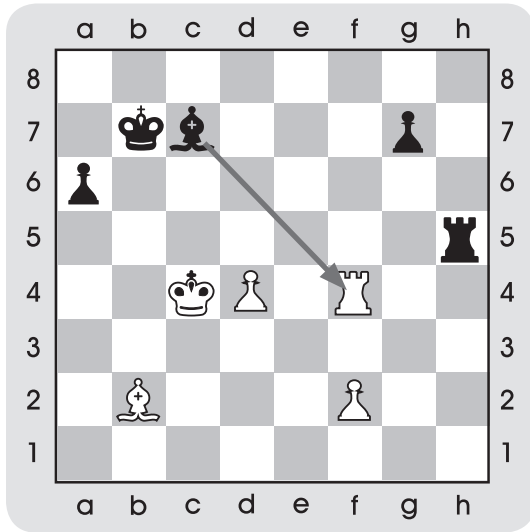
3. Գտիր և տեղադրիր թագուհին այն դաշտում, որտեղից նա կարող է հսկել սեփական բոլոր խաղաքարերը:



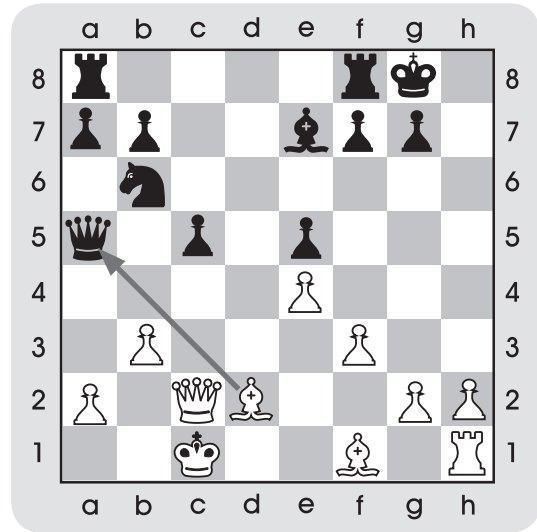
Տրամագիր 4

ԴԱՍ 45. ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ (շարունակություն)

1. Տրամագրեր 1-ում և 2-ում սլաքներով նշված են հարվածի տակ գտնվող խաղաքարերը: Կանաչ գույնով ներկիր այն դաշտերը, որոնք անվտանգ են տվյալ խաղաքարերի համար: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթակա- նությանը:

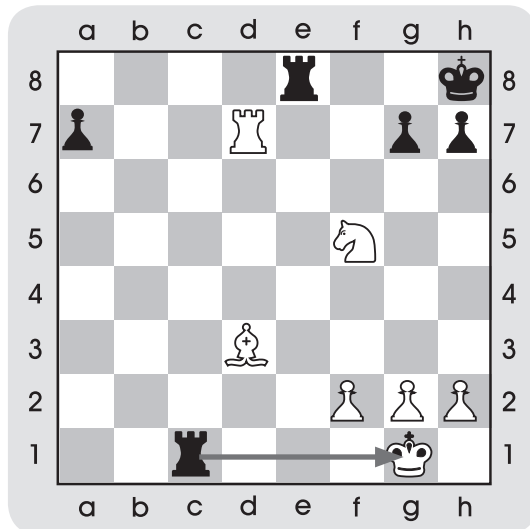


○ Տրամագիր 1

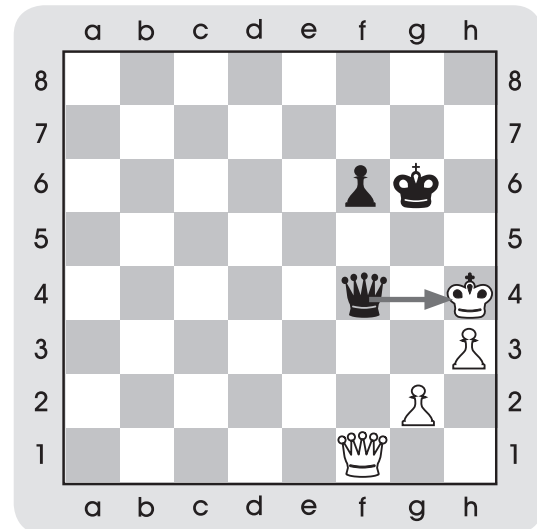


● Տրամագիր 2

2. Տրամագրեր 3-ում և 4-ում սլաքներով ցույց են տրված շախերը: Գտիր շախից ազատվելու տարբերակը:



Տրամագիր 3

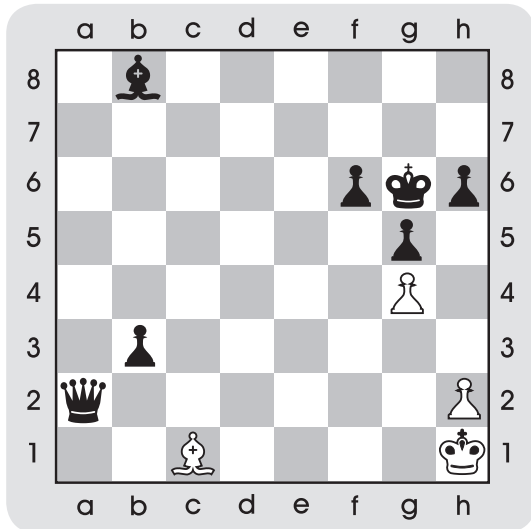


Տրամագիր 4

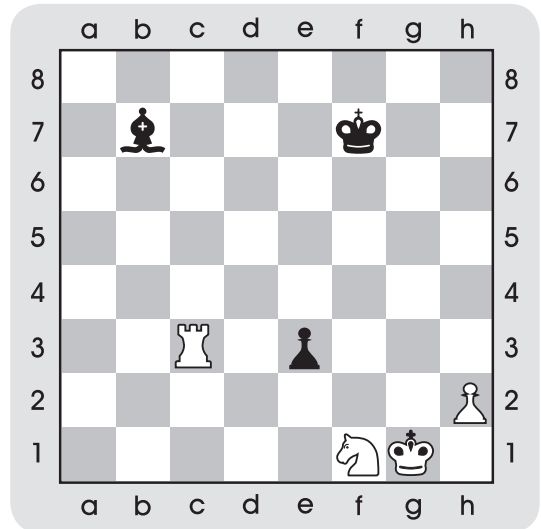
ԴԱՍ 49. ԱՄՓՈՓՈՒՄ

ԴԱՍ-ՄՐՑՈՒՅԹ. ՄԱՏ՝ ՄԵԿ ՔԱՅԼԻՑ

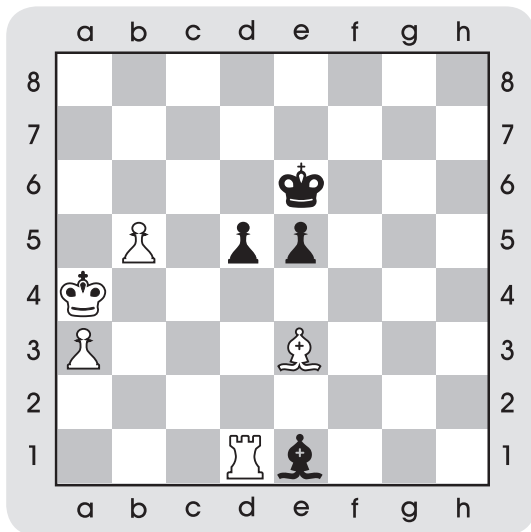
1. Խաղադաշտից դուրս գտնվող խաղաքարերը տեղադրիր խաղադաշտին այնպես, որ մրցակցի արքան հայտնվի մատային դիրքում:



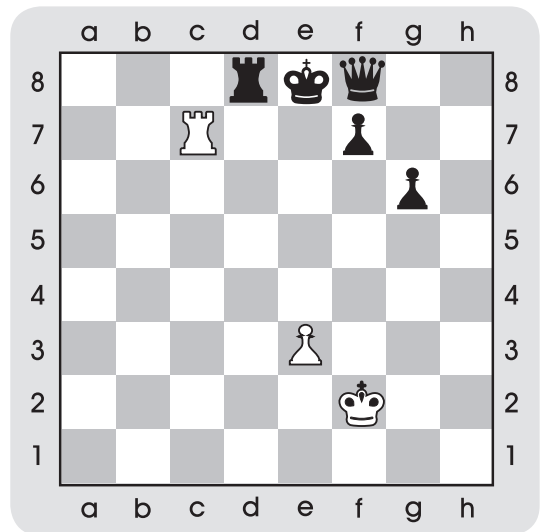
Տրամագիր 1



Տրամագիր 2



Տրամագիր 3

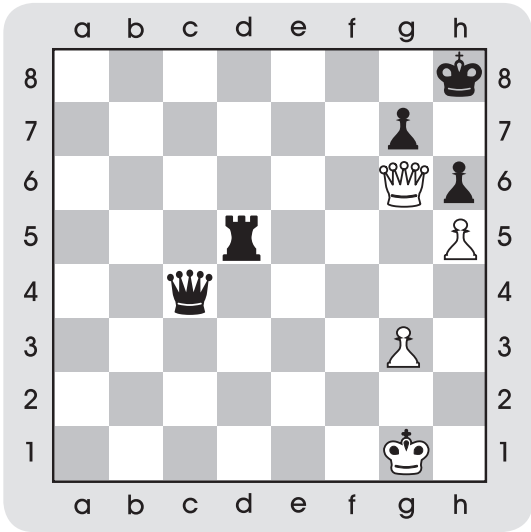


Տրամագիր 4

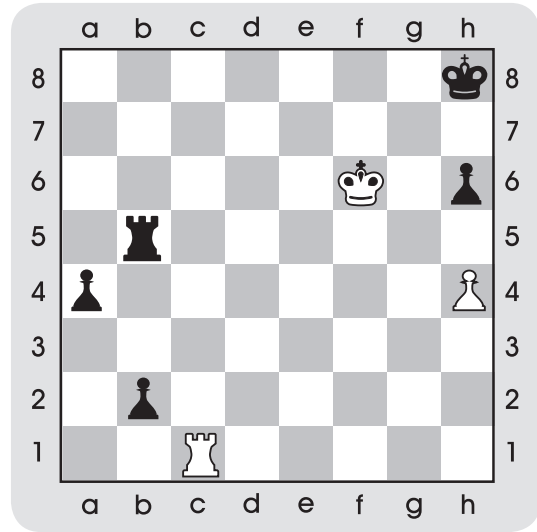


ԴԱՍ 50. ՈՉ-ՈՔԻ. ՀԱՎԵՐԺԱԿԱՆ ՇԱԽ

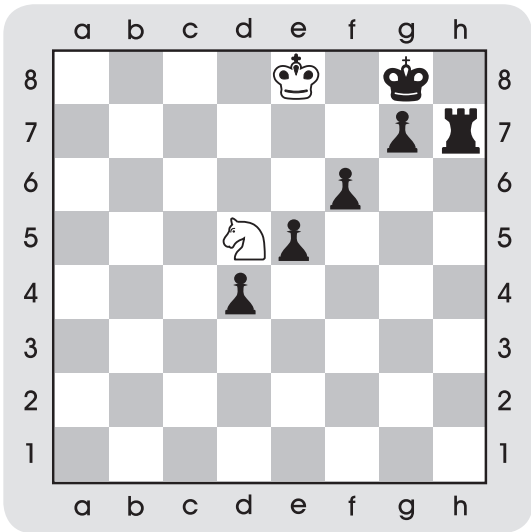
1. 1-4-րդ տրամագրերում կողմերից մեկը նյութապես զիջում է, նրանք ինչպե՞ս կարող են խուսափել պարտությունից: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը:



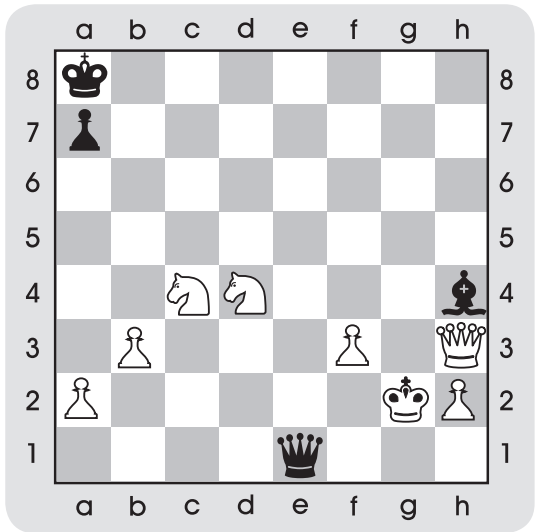
○ Տրամագիր 1



○ Տրամագիր 2



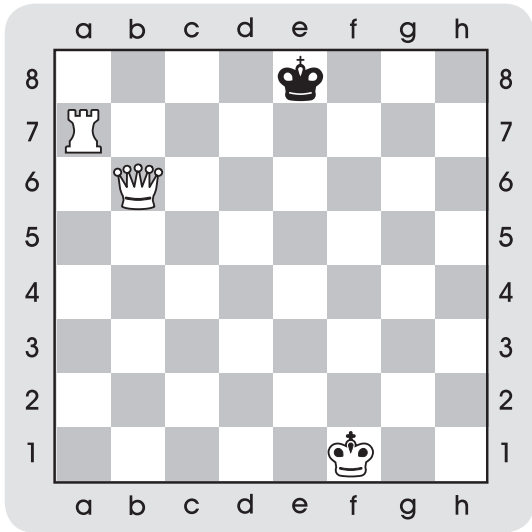
○ Տրամագիր 3



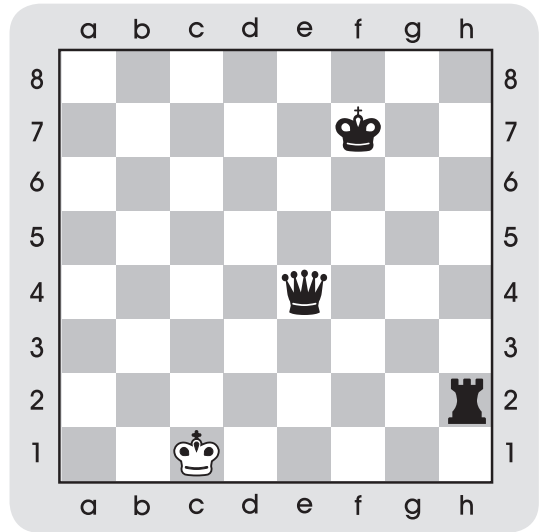
● Տրամագիր 4

ԴԱՍ 51. ՄԱՏ՝ ԹԱԳՈՒՀԻՈՎ ԵՎ ՆԱՎԱԿՈՎ

1. Գտիր 1-3-րդ տրամագրերում մատ՝ մեկ քայլից: Տրամագիր 4-ում՝ մատ՝ երկու քայլից: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը:

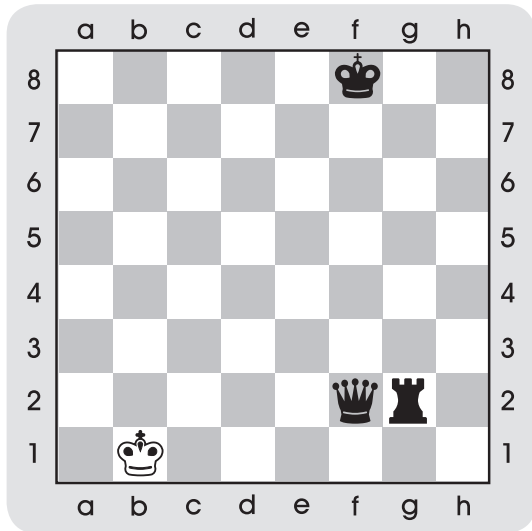


○ Տրամագիր 1



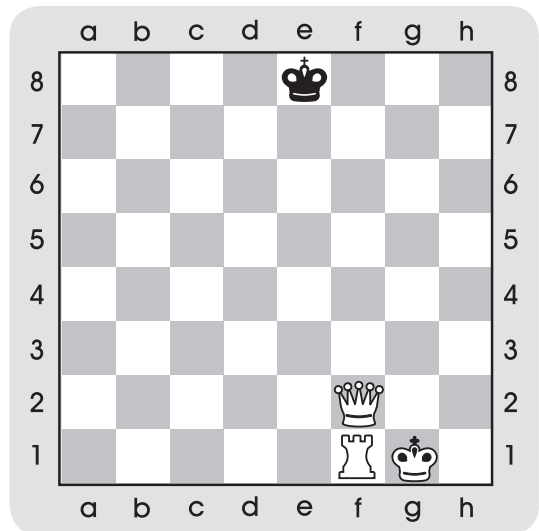
● Տրամագիր 2

Քանի տարբերակ կգտնես:



● Տրամագիր 3

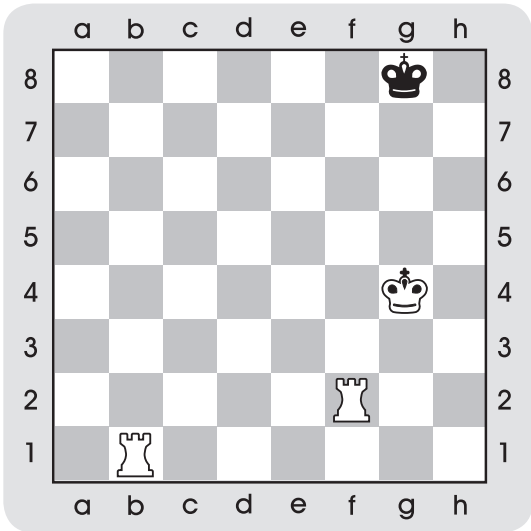
Գտիր 6 տարբերակ:



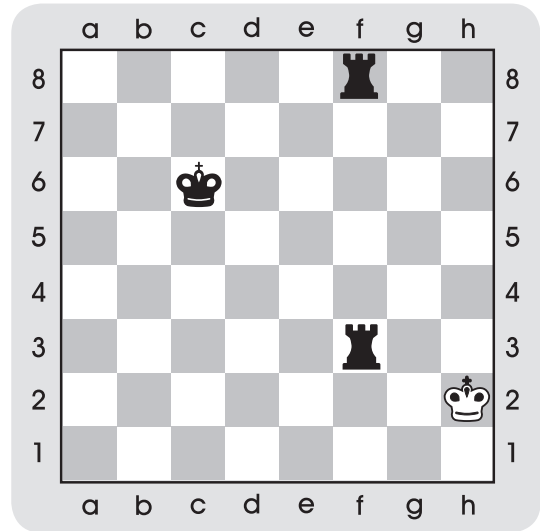
○ Տրամագիր 4

ԴԱՍ 52. ՄԱՏ՝ ԵՐԿՈՒ ՆԱՎԱԿՈՎ

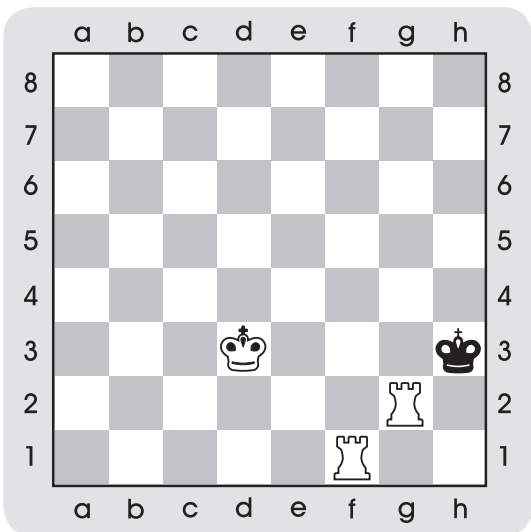
1. 1-4-րդ տրամագրերում երկու քայլից մանտ հայտարարիր: Ուշադրություն դարձրու քայլի հերթականությանը:



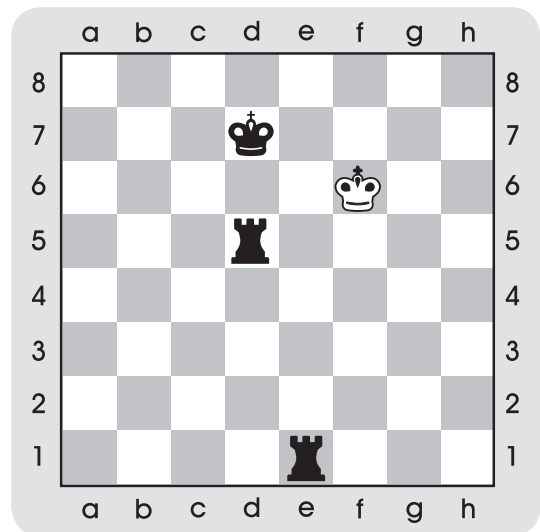
○ Տրամագիր 1



● Տրամագիր 2



○ Տրամագիր 3



● Տրամագիր 4



ՆԵԼԼԻ ՓԻԼՈՍՅԱՆ, ԿԱՐԻՆԵ ԱԼԹՈՒՆՅԱՆ,
ՆԱԻՐԱ ՄՈՎՍԻՍՅԱՆ

Շ Ա Խ Մ Ա Տ

Վարժությունների տետր 2-րդ դասարանի համար

Խմբագիր՝ Մասնագիտական խմբագիր՝ Խմբագրական խորհուրդ՝	Կարեն Արիստակեսյան Սամվել Միսակյան Լիա Մարտիրոսյան Շուշաննա Սարգսյան
Նկարիչ՝ Տեխնիկական խմբագիր՝ Սրբագրիչ՝	Զաքար Դեմիրճյան Նվարդ Հայրապետյան Նարինե Սանոյան

Պատվեր՝ 1153: Տպաքանակ՝ 15:
Թուղթը՝ օֆսետ: Չափսը՝ 84x108/16: 3,25 տպ. մամուլ:
Տառատեսակը՝ GHEA Arpi Sans:

Տպագրված է «Տիգրան Մեծ» հրատարակչություն ՓԲԸ տպարանում



ISBN 978-9939-1-1676-1



9 789939 116761