**შინაარსობრივი პრიორიტეტები, ჭადრაკი.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ძირითადი საკითხები** | **ქვესაკითხები** | **კავშირი სხვა საგნებთან** |
| საჭადრაკო დაფა | * თეთრი და შავი უჯრები; (ფიგურების საწყისი პოზიცია, ჩვენება) * ჰორიზონტალური, ვერტიკალური და დიაგონალური ხაზები; * საჭადრაკო დაფის ნაწილები (მაგ.: თეთრების ნახევარი, შავების ნახევარი, ცენტრი, ლაზიერის ფლანგი, მეფის ფლანგი) * საჭადრაკო ნოტაცია | საკოორდინატო სიბრტყე; კოორდინატი; გეომეტრია- ოთხკუთხედი, კვადრატი, გეომეტრიული ფიგურები;  ციფრების ცოდნა; ჩანაწერის გაკეთება (კოორდინატის ჩაწერა) |
| ჭადრაკის ფიგურები, მოძრაობის წესები | * მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი; ფიგურების ფერი; * ფიგურების რაოდენობა; * ფიგურების მოძრაობის წესები; * როქი (მოკლე, გრძელი) * ფიგურების ღირებულება | ორიენტირება სივრცეში, სიბრტყეზე, კოორდინატი პარალელური გადატანა, კანონზომიერება  რიცხვები (ალგებრა) (შესაბამისობა ფიგურას და მის ღირებულებას შორის, ფიგურის ძალების შედარება) |
| ფიგურების საწყისი განლაგება საჭადრაკო დაფაზე, ქცევის წესები | * მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი; ფიგურების ფერი; | ორიენტირება სივრცეში, სიბრტყეზე, კოორდინატი, პარალელური გადატანა, კანონზომიერება |
| საჭადრაკო პარტიის მიზანი: ქიში, შამათი | * ქიში * შამათი * მუქარა, დაცვა * პატი, შედეგი (მოგება, წაგება, ყაიმი); | ლოგიკა; კომბინატორიკის საწყისები - ვარიანტების დათვლა; კრიტიკული აზროვნება |
| თამაში საწყისი პოზიციიდან | * ფიგურების განვითარება; * შამათი ერთ სვლაში; * შამათი ორ სვლაში; * მოკლე საჭადრაკო პარტიები (საბავშვო შამათი - შესაძლებელია განხილული იყოს შამათი 2,3,4 სვლაში). | ლოგიკა; კომბინატორიკის საწყისები - ვარიანტების დათვლა; კრიტიკული აზროვნება; გრაფების საწყისები |