

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №4 муниципального образования Каневской район**

**Проект**  
для детей 2 смешанной дошкольной  
комбинированной группы (5-7 лет) на тему:  
**«Шахматное королевство»**

Автор-составитель:

старший воспитатель Белицкая А.А.

Ответственные за реализацию проектной деятельности:

учитель-логопед Королькова Н.П.,

музыкальный руководитель Кетеджан Н.Н.

**Каневская, 2020г.**

## **Резюме проекта**

Проект «Шахматное королевство» предполагается реализовать с детьми 2 смешанной дошкольной группы (комбинированной) с 1 февраля по 31 марта 2020 года. Проект направлен на обогащение знаний об игре в шахматы и развитие логического мышления у воспитанников старшего дошкольного возраста. В данном проекте представлены формы и способы работы с детьми.

**Актуальность** данного проекта в том, что он способствует математическому и сенсорному, а также общему интеллектуальному развитию детей дошкольного возраста: освоение детьми умений выявлять свойства, отношения, устанавливать соответствие путем соотнесения, группировать по форме и станет в дальнейшем основой успешного освоения математических навыков, будет способствовать становлению познавательной инициативы ребёнка, его любознательности, активности.

Данный проект поддерживает и помогает реализовать Концепцию развития математического образования в Краснодарском крае (приказ МОН Краснодарского края от 31.12.2014 №5747).

Необходимость данного проекта создаётся ещё и тем, что в настоящее время детский сад является муниципальной инновационной площадкой «Модель формирования познавательных действий детей дошкольного возраста через шахматы».

Одной из основных **проблем** в усвоении детьми основ математики является незначительный сенсорный опыт, который развивается и обогащается путём реализации проекта «Шахматное королевство».

**Контингент:** дети 2 смешанной комбинированной дошкольной группы (5-7 лет)

**Длительность** проекта: 2 месяца, среднесрочный.

**Продукты:** атрибуты, созданные вместе с детьми для проведения развлечения и последующих игр, фотоальбом, наглядные пособия для математического центра и центра ИЗО (шаблоны, раскраски, логические игры), картотека дидактических игр с использованием шахмат, конспект развлечения.

**Цель:** Способствовать созданию педагогических условий для развития любознательности и логического мышления, познавательной активности у детей старшего возраста на основе шахматных пособий.

**Задачи:**

1. Активизировать интерес детей к развивающим познавательным играм.
2. Учить действовать в точном соответствии с игровой задачей и правилами.
3. Развивать интеллектуальную активность.
4. Продолжать учить принимать и самостоятельно ставить познавательную задачу, решить ее доступными способами.
5. Развивать математические представления детей на элементарном уровне через приемы сравнения, обобщения, классификации,

систематизации и смыслового соотнесения через игры в шашки и шахматы.

Содержание проекта.

1. МОТИВАЦИОННЫЙ ЭТАП

**Проблемная ситуация.** Чтение сказки «Шахматное сражение», наблюдение за игрой старших дошкольников.

**Вопросы для активизации деятельности.** Вопросами активизировать детей к обсуждению: «Хотят ли они ближе познакомиться с героями шахматного королевства?». Предложить рассудить: «Какая фигура самая важная?», «Можно ли догадаться, какие правила у игры?», и т.д.

**Обсуждение вариантов** будущего фотоальбома, игр для математического центра, раскрасок и шаблонов для центра ИЗО.

2. ПРОБЛЕМНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ЭТАП.

Организованная образовательная деятельность, осуществляемая в ходе проведения логоритмических и логопедических занятий	Образовательная деятельность в режимных моментах	Самостоятельная деятельность детей с использованием ресурсов среды	Взаимодействие с родителями
<p>Просмотр мультфильма «Фиксики. Шахматы» «Мудрые сказки тетушки Совы. Шахматы», «Приключения Стремянки и Макаронины. Шахматы»</p>	<p><b>Чтение сказки</b> «Шахматное сражение» (<i>Приложение</i>) <b>Совместная деятельность</b> с педагогом по изготовлению шаблонов для центра ИЗО <b>Игра</b> «Чудесный мешочек».</p>	<p>Рисование по смыслу прочитанной сказки Игры в центре ИЗО</p>	<p>Информирование о проектной деятельности с помощью стендов</p>
<p>Просмотр мультфильма «Мудрые сказки тетушки Совы. Шахматы»</p>	<p>Продолжаем освоение <b>игр</b> с блоками Дьенеша «Клады» <b>Совместная деятельность</b> с педагогом по изготовлению раскрасок для центра ИЗО</p>	<p><b>Дидактические игры</b> (лото, домино, шашки, шахматы) <b>Игры</b> с блоками Дьенеша.</p>	<p><b>Консультация</b> «Игры с блоками Дьенеша дома» (<i>Приложение</i>) Оснащение РППС группы</p>

Просмотр мультфильма «Приключения Стремянки и Макаронины. Шахматы»	<b>Совместная деятельность</b> с педагогом по изготовлению игр для центра математики	Логические <b>игры</b> в центре математики	<b>Рисование или коллажирование</b> по теме: «Шахматы и я»
Игры: «Найди похожую фигуру», «Что изменилось», «По росту»	<b>Совместная деятельность</b> с педагогом по изготовлению атрибутов для проведения развлечения и последующих с/р игр: шахматные домики, шахматный кубик	<b>Украшение</b> и доделывание атрибутов	
Наблюдение за игрой старших дошкольников	<b>Совместная деятельность</b> с педагогами по изготовлению фотоальбома для родителей о реализации и ходе проектной деятельности	<b>Оформление альбома</b>	<b>Оформление выставки</b> <i>Приглашение на просмотр развлечения</i>

### 3. ТВОРЧЕСКИЙ ЭТАП.

Проведение развлечения «В стране шахматных чудес» (*Приложение*). Проводится музыкальным руководителем и учителем-логопедом с приглашением родителей.

**Ожидаемые результаты.** Освоение детьми шахматно-математических представлений через игровую, совместную и самостоятельную деятельность.

**Полученные результаты.** Все дети, принявшие участие в проекте, успешно освоили основные шахматные понятия, научились различать ходы фигур. Навыки логического мышления, способность достигать поставленной цели, следовать алгоритму действий стали более развитыми.

Источник: авторская разработка старшего воспитателя

# Приложение

## **Конспект развлечения в старшей группе: «В стране шахматных чудес»**

### Цель:

- вызвать у детей интерес к игре в шахматы, вовлечь в чудесный мир сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и шахматных фигур;

### Задачи:

- учить детей ориентироваться на плоскости, познакомить с названиями шахматных фигур;
- развивать у дошкольников мышление, память, наблюдательность, внимание.
- воспитывать чувство сотрудничества, коллективизма

### Предварительная работа.

Чтение сказки «В стране шахматных чудес»; наблюдение за игрой старших дошкольников; просмотр мультфильмов «Фиксики. Шахматы», «Мудрые сказки тетушки Совы. Шахматы», «Приключения Стремянки и Макаронины. Шахматы», рассматривание шахматной доски и шахматных фигур; игры: «Найди похожую фигуру», «Что изменилось», «По росту».

### Оборудование и материалы.

Шахматная доска и шахматные фигуры; магнитная шахматная доска и фигуры; кубик-мякиш (20 x 20) с изображением шахматных фигур для игры: «Шахматный кубик»; 12 домиков из картона с изображением шахматных фигур для игры: «Шахматные домики»; костюм «Волшебника»; волшебная палочка; «Ковёр-самолет» - шахматная доска, изготовленная из ткани (200 x 200 мм).

### Ход:

Волшебник стоит на шахматном ковре - самолёте. Звучит музыка, заходят дети.

Волшебник: «Здравствуйте ребята!»

ДЕТИ: «Здравствуйте!»

Волшебник: «Вы узнали меня?».

Дети: Да. (Нет)

Волшебник: Я - добрый Волшебник (кланяется), из очень удивительной страны! Ребята, а как вы думаете из какой?

Дети: Увлекательной, волшебной, загадочной, далёкой, шахматной.

Волшебник: «Какие вы молодцы. Хотите со мной отправиться в необыкновенное путешествие в моё шахматное королевство».

Дети: Да...!

Волшебник: «А вот и мой необычный ковёр-самолёт, он тоже волшебный, садитесь на него скорее, (звучит музыка) держитесь крепко, начинается отчет 1-2-3-4-5 пуск, Полетели. Ой, ребята, как интересно вокруг. Что вы видите справа?»

Дети: Шахматы

Волшебник: «А теперь посмотрите налево, что вы видите?».

Дети: Шары с фигурами.

Волшебник: «А теперь держитесь крепко, наш ковёр-самолёт приземляется. Добро пожаловать в моё царство – государство».

(Приземляются, выходят, садятся на стульчики).

Волшебник: « Проходите на мою шахматную поляну, рассаживайтесь».

Волшебник: «А сейчас послушайте интересную историю про игру в шахматы».

(Под музыку Волшебник рассказывает историю – легенду про шахматного «Мудреца»).

Волшебник: « Когда – то давным-давно, на месте старинного шахматного королевства жил король. И было у него два сына. Одного звали Белый Королевич, другого Черный Королевич. Так их прозвали потому, что один любил одеваться в белый кафтан, а другой – в черный.

Вскоре старый король умер.

После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но не поделили, разругались и пошли друг на друга войной.

Сражались долго и упорно: никто не хотел уступать. Тогда - то и появился старый престарелый Мудрец и сказал: «Я знаю одно надежное средство, которое может двух братьев померить. Достал Мудрец из котомки доску, поделенную на одинаковые белые и черные клеточки – квадратики и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Белый Королевич, молвил Мудрец, указывая на белые фигуры.

- А где же армия брата? – спросил Белый Королевич.

И мудрец достал из котомки другие фигурки, только черного цвета, расставил их на противоположной стороне. По углам поставил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил в ряд пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Чёрный королевич, молвил Мудрец, указывая на чёрные фигуры.

Братья раскрыли рты от изумления и стали расспрашивать Мудреца про диковинную армию, про игру.

- Эта игра называется «шахматы». Она так интересна и увлекательна, что, начав играть, вы забудете про ваши раздоры.

И стал Мудрец обучать Королевичей этой мудрой игре. И с тех пор королевичи жили дружно и сражения устраивали только на шахматной доске».

Волшебник: «Вот и подошла к концу наша история про шахматную игру. Ребята, понравилась вам эта сказка? Кто вам понравился в этой сказке больше всех, и почему?»

Дети: «Мудрец, он придумал шахматы, помирил Королевичей, не стало войны, не попросил за это награду».

Волшебник: Вы внимательно слушали историю про шахматы, и, наверное здорово устали. Я предлагаю сделать небольшую разминку, чтобы восстановить наши с вами силы для дальнейшего путешествия. Встаём и слушаем меня внимательно, повторяем за мной.

Физкультурная минутка:

- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачиваем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

3- 4, приседаем,

Наши ножки разомнём. (приседания)

1,2,3 – на месте шаг.

Встали пешки дружно в ряд.

Мы размялись от души.

Волшебник: «Какие же замечательные пешки у нас получились. Ребята, а вы хотите познакомиться с обитателями шахматного королевства и научиться играть эту удивительную и увлекательную игру?»

Дети: Да...

Волшебник: Только сразу скажу, что эта игра для упорных, настойчивых, и тех, кто умеет внимательно слушать. А вы сможете?

Дети: Да, сможем...

Волшебник:

«На квадратиках доски

Короли свели полки

Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков».

Волшебник: «Все шахматные игры устраиваются на доске, но не простой, а шахматной (рассматривают шахматную доску). Ребята, а какие бывают шахматные доски, как вы думаете?»

Дети: «Деревянные, большие, маленькие, магнитные».

Волшебник: «А на, что похожа шахматная доска?»

Дети: «На торт, на шашечки у такси».

Волшебник: «А, что вы видите на доске?»

Дети: «Она поделена на одинаковые квадратики, они чередуются по цвету: белые – черные».

Воспитатель: «Белые и черные необычные квадраты – это поля. И сейчас мы устроим парад шахматных фигур. Ой, ребята, каждая фигура в шахматном королевстве имеет свое место на поле и может гулять только по своей дороге».

Волшебник: (показывает каждую фигуру, ставит Короля на своё место, а остальные фигуры расставляют дети сами или с помощью Волшебника (воспитателя)).

- Знакомьтесь – это Король!

Король всех главней, всех важней,  
Нет в шахматном войске важнее вождей!

- Знакомьтесь – это Ферзь!  
Чёрный Ферзь – свой любит цвет.  
Для белого – нет цвета белого милей.  
Другого правила здесь нет:  
Напротив друг друга поставим их смелей.

- Знакомьтесь – это Ладья!  
Эта башня боевая  
Неуклюжа, но сильна.  
Шаг тяжелый у Ладьи,  
В бой её скорей веди!

- Знакомьтесь – это Конь!  
Прыгнет Конь, Подковы звяк!  
Необычен каждый шаг:  
Буква «Г» и так и сяк.  
Получается зигзаг.

- Знакомьтесь - это Слон!  
Если Слон на белом поле  
Встал вначале (не забудь!)  
Он другой не хочет доли-  
Знает только белый путь.  
А когда на поле чёрном  
Слон стоит, вступая в бой,  
Ходит, правилам покорный,  
Чёрной тропкой Слон такой.  
До конца игры Слоны  
Цвету одному верны.

- Знакомьтесь – это пешка!  
Мы - шахматные Пешки,  
В бою не любим спешки.  
Шагаем лишь вперёд,  
Назад не знаем ход.  
За нами «офицеры»,  
За нами Короли,  
Ладьи и «королевы»,  
И конные полки.  
Волшебник: «Какие вы молодцы, быстро и правильно справились с заданием.  
Вы узнали название шахматных фигур и их расположение на шахматной  
доске».

Волшебник: «Ребята, посмотрите какие в моём царстве есть необычные домики, хотите с ними поиграть?»

Дети: «Да, хотим».

Волшебник: « 1-2-3- быстро домик свой займи».

Происходит игра «Шахматные домики».

Домики лежат на столе или на полу.

Предложить детям расставлять фигуры в домики.

Если домик найден неверно. Просто скажите «Это домик для пешек, а у тебя в руке ладья. Где же домик для ладьи?»

Волшебник: « Молодцы, ребята, вы отлично справились. Мы с вами поиграли, находили свой домик для каждой фигуры. А сейчас закройте глазки, «Кубик – Кубик покатайся и ребятам покажись» (глаза открывают, на полу лежит кубик). Ребята, а что это?

Дети: «Кубик с шахматными фигурами».

Волшебник: «Правильно, молодцы. Это кубик не простой, он предназначен для игры с вами. Поиграем?»

Дети: Да, поиграем.

Волшебник: Тогда слушаем правила игры: «Шахматный кубик».

Кидаем кубик, выпадет одна фигура. Ее нужно найти и (по мере возможности ребенка) поставить на деревянную шахматную доску правильно».

Волшебник: Молодцы. Я, думаю из вас мудрые шахматисты получатся.

Если зря не зазнаваться.

Каждый день тренироваться:

Бегать, прыгать, в шахматы играть –

Сильным шахматистом можно стать! »

Волшебник: Вам понравилось в моём сказочном царстве?

Дети: Да, понравилось!

Волшебник: Впереди нас ждут встречи с обитателями моего сказочного царства. А сейчас нас ждёт путешествие домой. Приглашаю вас на наш ковёр-самолёт, занимайте свои места, мы возвращаемся домой. 5-4-3-2-1- Полетели!

Волшебник: Вот и закончилось наше с вами путешествие. Мне было с вами весело и очень интересно, но я должен спешить меня ждут другие дети чтобы отправиться в моё сказочное царство, но я к вам обязательно вернусь. И в знак нашей дальнейшей дружбы и память о нашем путешествии Я хочу вам подарить эти небольшие сувениры (раздаёт подарки). До свидания, до новых встреч.

*Источник: из опыта работы Винаковой Ж. В., МБДОУ ЦРР – д/с №75, Г. Белгород*

Консультация для родителей  
**«Логические блоки Дьенеша – универсальный дидактический материал».**

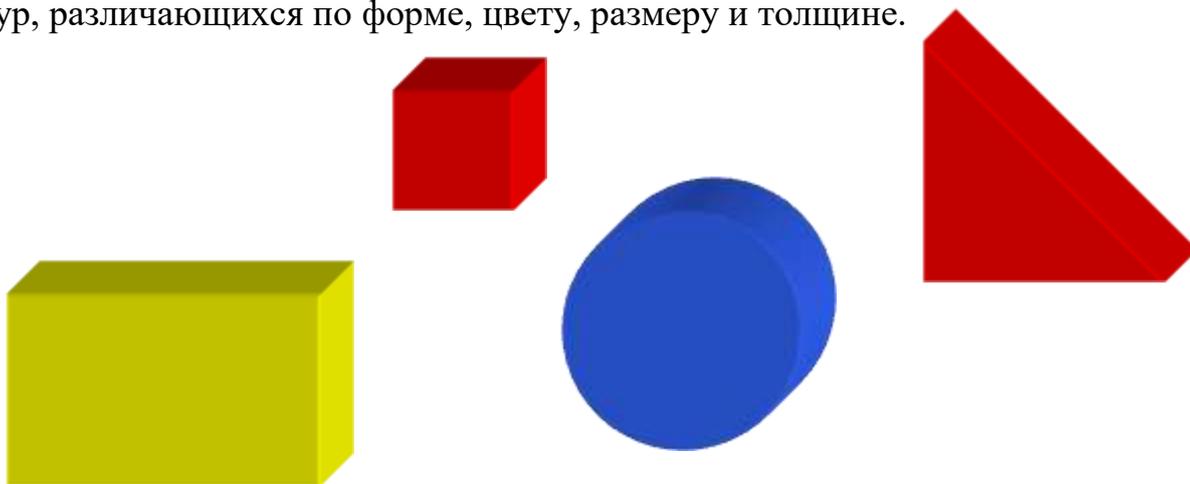
В дошкольной дидактике имеется огромное количество разнообразных дидактических материалов. Однако возможность формировать в комплексе все важные для умственного, в частности математического, развития мыслительные умения, и при этом на протяжении всего дошкольного детства, дают немногие. Наиболее эффективным пособием являются логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком Дьенешем для ранней логической пропедевтики, и прежде всего для подготовки мышления детей к усвоению математики.

«Что такое блоки Дьенеша»:

В методической и научно-популярной литературе этот материал можно встретить под разными названиями: «логические фигуры», «логические кубики», «логические блоки», -но в каждом из названий подчеркивается направленность на развитие логического мышления. Плоский вариант логических блоков (логические фигуры) используется в начальной школе при изучении математики.

Что же представляет собой этот материал?

Набор логических блоков состоит из 48 объемных геометрических фигур, различающихся по форме, цвету, размеру и толщине.



Таким образом, каждая фигура характеризуется четырьмя свойствами: цветом, формой, размером и толщиной. В наборе нет даже двух фигур, одинаковых по всем свойствам. Конкретные варианты свойств (красный, синий, желтый, прямоугольный, круглый, треугольный, квадратный) и различия по величине и толщине фигур такие, которые дети легко распознают и называют.

В набор блоков входят: 12 кругов – 6 больших (красный толстый, красный тонкий, синий толстый, синий тонкий, желтый толстый, желтый тонкий) и 6 маленьких (красный толстый, красный тонкий, синий толстый, синий тонкий, желтый толстый, желтый тонкий), 12 таких же квадратов, 12 прямоугольников, 12 треугольников.

Логические блоки помогают ребенку овладеть мыслительными операциями и действиями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К таким действиям относятся: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование, а также логические операции «не», «и», «или». Более того, используя блоки, можно закладывать в сознание малышей начала элементарной алгоритмической культуры мышления, развивать у них способность действовать в уме, осваивать представления о числах и геометрических фигурах, пространственную ориентировку.

Комплект логических блоков дает возможность вести детей в их развитии от оперирования одним свойством предмета к оперированию двумя, тремя и четырьмя свойствами. В процессе разнообразных действий с блоками дети сначала осваивают умения выявлять и абстрагировать в предметах одно свойство (цвет, форму, размер, толщину), сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по одному из этих свойств. Затем они овладевают умениями анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы сразу по двум свойствам (цвету и форме, форме и размеру, размеру и толщине и т.д.), несколько позже – по трем (цвету, форме и размеру; форме, размеру и толщине; цвету, размеру и толщине) и по четырем свойствам (цвету, форме, размеру и толщине). При этом в одном и том же упражнении всегда можно варьировать правила выполнения задания с учетом возможностей детей. Например, несколько детей строят дорожки от дома медведя, чтобы помочь Машеньке убежать к бабушке и дедушке. Но одному ребенку предлагается построить дорожку так, чтобы рядом не было блоков одинаковой формы (оперирование одним свойством), другому – чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету блоков (оперирование сразу двумя свойствами), третьему – чтобы рядом не было одинаковых по форме, цвету и размеру блоков (оперирование одновременно тремя свойствами).

В зависимости от возраста детей, можно использовать не весь комплект, а какую-то его часть: сначала блоки разные по форме и цвету, но одинаковые по размеру и толщине (12 штук), затем разные по форме, цвету и размеру, но одинаковые по толщине (24 штуки) и в конце – полный комплект фигур (48 штук). А это очень важно. Ведь чем разнообразнее материал, тем сложнее абстрагировать одни свойства от других, а значит, и сравнивать, и классифицировать, и обобщать.

С логическими блоками ребенок выполняет различные действия: выкладывает, меняет местами, убирает, прячет, ищет, делит между «поссорившимися» игрушками и т.д., а по ходу действий рассуждает.

Поскольку логические блоки представляют собой эталоны форм – геометрических фигур (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник), они могут широко использоваться при ознакомлении детей, начиная с раннего возраста, с формами предметов и геометрическими фигурами, при решении многих других развивающих задач.

Интеллектуальное путешествие будет увлекательным и радостным для детей, если, во-первых всегда помнить о том, что взрослый должен быть равноправным участником игр или упражнений, способным, как и ребенок, ошибаться, и во-вторых, если не спешить указывать детям на ошибки.

Прежде чем приступить к играм и упражнениям, предоставьте детям возможность самостоятельно познакомиться с логическими блоками. Пусть они используют их по своему усмотрению в разных видах деятельности. В процессе разнообразных манипуляций с блоками дети установят, что они имеют различную форму, цвет, размер, толщину. После такого самостоятельного знакомства можно перейти к играм и упражнениям.

Источник:

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2014/01/11/konsultatsiya-dlya-roditeley-logicheskie-bloki>

## **Дидактические игры для дошкольников при обучении игры в шахматы**

### **1. Шахматная доска**

Цель: Знакомство с шахматной доской, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. В тетрадах в крупную клетку необходимо нарисовать шахматную доску, закрашивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.
2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Игру можно проводить в форме соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.
3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».
4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики (белого и черного цвета). Необходимо выложить из квадратов дорожки – горизонталь, вертикаль (чередую между собой белые и черные поля) или диагонали (состоятся диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).
5. В тетради, в заранее нарисованной шахматной диаграмме, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым – вертикаль, красным – диагональ.
6. Детям предлагается на демонстрационной шахматной доске заполнить центр фишками (магнитами).
7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов (крестиков, цветочков, звездочек и т.д.).

### **2. Шахматная нотация**

Цель: Знакомство с шахматной нотацией, шахматным алфавитом, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Какой буквы не хватает?». Карточки с буквами алфавита располагаются на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске. Затем несколько букв из этого ряда убирается и детям предлагается найти недостающие буквы и поставить их на место.
2. «Шахматное лото». Для каждого ребенка подготавливаются фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности ребенка). Правила игры такие же как в обычно лото – фишку надо поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.
3. «Почта». На большом красочном конверте пишется «шахматный» адрес – например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и

отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз – это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.

4. «Найди адрес». Дети получают по несколько фишек с указанием «адреса» поля: необходимо поставить фишки на соответствующие им поля шахматной доски.

### **3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ**

Цель: Знакомство с шахматными фигурами, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Найди фигуру». На столе расставляются белые и черные шахматные фигуры, детям необходимо найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных.
2. «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
3. «Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.
4. «Снежный ком». Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.
5. «Черные и Белые пешки». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.
6. «Какой фигуры не стало». В ряд расставляются несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать какой фигуры не стало.
7. «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
8. «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

9. Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки». Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.
10. Подвижная игра: «Берегитесь пешки». Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.
11. «Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
12. "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
13. «Кто быстрее». Детям предлагается посостязаться – кто быстрее соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает ладьи, другой – слонов, третий – коней).
14. «Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Педагог с закрытыми глазами берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно, открывает глаза и спрашивает детей: "Так?" Дети поправляют педагога. Затем меняются ролями.
15. «Ряд». Детям предлагается поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей.
16. «Пирамида». Предлагается детям построить пирамиду из ладей: на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у детей, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.
17. «Прятки». В кабинете прячется несколько шахматных фигур. Дети должны найти их и назвать. Потом фигуры прячут дети.
18. «Над головой». Педагог называет какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны ее быстро найти и поднять над головой.
19. «На стуле». На стул ставится какая-нибудь шахматная фигура. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают дети. Счет идет до трёх и на счет "три" дети бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.
20. «Шахматный теремок». Из деревянной шахматной доски делается "теремок". Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на "теремок" и уронить его, а остальные фигуры помогут "теремок" "построить" - поднять.
21. «Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» - король, «баба» - ферзь, «заяц» - пешка, «лиса» - конь, «волк» - слон, «медведь» - ладья, а колобок - шарик или клубок. Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест - колобок от неё убежит.

22. «Шахматная репка». Садим «репку» - клубок. Около него ребенок по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «дед» - это король, «бабка» - ферзь, «внучка» - слон, «Жучка» - конь, «кошка» - ладья, «мышка» - пешка.
23. «Белые и чёрные». В беспорядке расставляются на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставляется в сторону одна из фигур, и говорится ее название и цвет. Например: «Белый ферзь». Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: «Чёрный король». Затем новую шахматную фигуру представляет педагог и т. д.
24. «Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Педагог убирает одну из фигур в коробку. Просит ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.
25. «Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Педагог предлагает ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

#### **4. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.**

Цель: Знакомство с начальной расстановкой фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Мешочек». Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.
2. «Что пропало?». В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.
3. «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
4. «Король, найди свое место». На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.
5. «Путаница». Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.
6. «Пешки, в домики». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

7. «Найди свое место». Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой – за черных.
8. «Кто быстрее составит фигуры». Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.
9. «Фигуры в домики». Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.
10. «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

## **5. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР**

Цель: Знакомство с правилами хода и взятия каждой из фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
2. «Разыгрывание позиций». Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет одними фигурами, а второй – другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь напасть на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.
3. «Цепочка». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
4. «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их
5. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
6. «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

7. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника
8. «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
9. «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
10. «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
11. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.
12. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
13. «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
14. «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

## **6. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ**

Цель: Знакомство с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат», «мат в один ход», длинная и короткая рокировка и ее правила, развитие у детей логического мышления, внимания, памяти.

Дидактические игры и задания:

1. «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
2. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.
3. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
4. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.
5. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.
6. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
7. «Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

*Источник:*

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/11/10/didakticheskie-igry-pri-obuchenii-igry-v-shahmaty>

## Сказка ШАХМАТНОЕ СРАЖЕНИЕ

Автор: Жуков Р.

По соседству располагались два шахматных королевства со своими шахматными законами, которые издавали черный и белый короли, а разглашали законы их помощники ферзи. И вот были изданы указы о взаимном нападении. Ведь у белых и черных было всего по 16 квадратов земли, а остальные 32 квадрата пустовали. Вот на этих пустующих землях и развернулось сражение. Грозно стуча, вперед шли шеренги солдат, по диагонали двигались слоны, из-за шеренг неожиданно выскакивали игривые кони, ладьи двигались по вертикали и горизонтали. И даже первые помощники королей покидали их и вступали в бой. Короли наблюдали из укрытий. В конце концов, остались в живых короли и несколько стражников.

И тогда война прекратилась. А короли подружились и стали ходить друг к другу в гости, но из-за своей гордости не могли приблизиться вплотную. А стражники, прошагав на противоположную горизонталь, превратились в важные фигуры. Нейтральные поля отдали под строительство дач и офисов. Короли стали бизнесменами и лишь изредка на компьютерах играли в шахматы.