

Педагогический проект

«Дети и шахматы»

Воспитатель: Костина Л.А., **музыкальный руководитель:** Кетеджян Н.Н.

МБДОУ детский сад № 4 **Проект «Дети и шахматы»**

Актуальность. Поиск эффективных методов интеллектуального развития детей дошкольного возраста всегда актуален. Старшие дошкольники очень любознательны и активны, они удивительно быстро схватывают и запоминают новую, интересную для них, информацию. Шахматы – эффективное средство интеллектуального развития дошкольников, так как способствуют развитию логики, мышления, концентрации внимания, воспитанию воли, ориентировки в пространстве.

Цель: Знакомство дошкольников с шахматами и популяризация шахмат среди дошкольников и их родителей.

Задачи:

1. Познакомить детей с историей шахмат, заинтересовать через использование художественного слова.
2. Познакомить с шахматной доской и шахматными фигурами.
3. Развивать внимание, память, наблюдательность, умение ориентироваться на плоскости.
4. Воспитывать усидчивость и интерес к шахматам.
5. Познакомить с песнями о шахматах.

Тип проекта: творческий.

По количеству участников: групповой.

По длительности: 6 месяцев.

Участники: дети смешанной группы, воспитатели, муз. руководитель, родители.

Ожидаемые результаты:

Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

Повысится уровень развития познавательного интереса у дошкольников.

Развитие коммуникативных способностей, инициативности, самостоятельности.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры, спортивные игры).

Работа с родителями:

Консультация «Шахматы в дошкольном возрасте»

Придумывание с детьми историй, сказок о шахматном королевстве.

Изготовление шахматной магнитной доски.

План осуществления проекта:

Подготовительный этап

Собрать и изучить информацию о шахматной игре.

Заинтересовать родителей для оказания помощи в организации проекта.

Консультации для родителей «Шахматы в дошкольном возрасте»

Подбор литературы о шахматах, мультфильмы, игры, стихотворения, загадки.

Организационный этап

Подготовить развивающую среду для знакомства с шахматами.

Просмотр мультфильмов: «Учимся, играя в шахматы», «Мудрые сказки тётушки совы – шахматы»

Перспективный план работы с детьми (**ПРИЛОЖЕНИЕ**)

Основной этап

Познакомить детей с историей возникновения шахмат; Дать представление о шахматной доске и шахматных фигурах; Развивать умения ориентироваться на плоскости;

Заинтересовать детей шахматами.

Чтение легенды; загадок о шахматных фигурах

Дидактические игры по математике: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ», «Центр», «От самой маленькой до самой большой».

Дидактические игры — «Угадай-ка», «Шахматный кубик», «Убери такую же», «Куча мала», «Чудесный мешочек», «Запретная фигура», «Буква».

Театрализация: «Шахматный теремок», — определять значимость фигуры, её цену в игре.

Рассказывание историй, сказок о шахматном королевстве.

Подвижные игры: «Живые шахматы», «Догонялки», «Кто быстрее соберёт»

Лепка шахмат из пластилина. Рисование и вырезание шахматных фигур. Рисование шахматной доски. Аппликация «Шахматный конь».

Итоговый этап

Закрепить полученные данные о шахматах как о игре, шахматных фигурах, активизировать мыслительную деятельность, формировать интерес к шахматам.

Создание альбома «Истории, игры, сказки о шахматном королевстве»

Развлечение «Шахматное дефиле». (ПРИЛОЖЕНИЕ)

Реализация проекта позволила:

Детям – открыть мир шахмат для развития умственного развития; расширить свой кругозор; научились ориентироваться в пространстве, стали более уверенные в себе; коммуникативны, повысился интерес к шахматам.

Родителям – сблизиться с ребёнком; создать условия в семье для совместного развития детей и взрослых; установить дружеские связи с другими родителями.

Педагогу – создать условия для комфортного пребывания детей и их родителей; приобщить родителей к совместному развитию детей.

Список использованной литературы:

Интернет ресурсы: <http://отдых.челсити.рф/отдых-дома/хобби/369-шахматы-легенды,-история-воз%25>.

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

В.Г. Гришин «Малыши играют в шахматы» - электронная книга

И.Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» — электронная книга

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Перспективный план работы с детьми

СЕНТЯБРЬ

1.«В стране шахматного королевства»

Познакомить детей с понятием «шахматная игра», способствовать развитию интереса к игре в шахматы.

2.«Волшебная доска»

Познакомить с новыми понятиями – «шахматная доска», «белые и чёрные поля», чередование белых и чёрных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр» шахматной доски.

3.«Волшебная доска»

Продолжать знакомить с шахматной доской. Учить правильно располагать доску между партнёрами. Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр.

4.«Волшебная доска»

Повторить понятие горизонтальных и вертикальных линий, познакомить с новым понятием: «диагональ». Начать знакомство с «шахматным» алфавитом. Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий.

5.«Волшебная доска»

Повторить понятие «диагональ», продолжить знакомство с «шахматным» алфавитом. Упражняться в нахождении «адреса» шахматного поля.

6.«Шахматные фигуры»

Познакомить детей с шахматными фигурами, белыми и чёрными (ладья, слон, конь, пешка, ферзь, король), учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.

7.«Шахматные фигуры»

Закреплять знания детей о шахматных фигурах. Упражнять в правильном названии шахматных фигур. Учить определять ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

8.«Начальное положение»

Познакомить с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», партия, запомнить правило «ферзь любит свой цвет». Закрепить новый материал посредством дидактических игр.

ОКТАБРЬ

9.«Начальное положение»

Продолжать знакомить детей с начальной расстановкой фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр. Формировать навык самоконтроля и самооценки.

10. «Шахматная фигура – Ладья»

Познакомить детей с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры».

11. «Шахматная фигура – Ладья»

Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ладья», вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомить с новым понятием «взятие». Закрепить новые знания с помощью дидактических игр.

12. «Шахматная фигура – Слон»

Познакомить детей с шахматной фигурой «слон», место слона в начальном положении. Белопольные и чёрнопольные слоны, ход слона.

13. «Шахматная фигура – Слон»

Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «слон», вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что такое белопольные и чёрнопольные слоны.

Показать, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

14. «Шахматная фигура – Ферзь»

Познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь», место ферзя в начальном положении. Ход ферзя.

15. «Шахматная фигура – Ферзь»

Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ферзь», вспомнить место ферзя в начальном положении, ход ферзя. Показать, как ферзь выполняет взятие. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

16. «Шахматная фигура – Конь»

Познакомить детей с шахматной фигурой «конь», место коня в начальном положении. Ход коня, взятие.

НОЯБРЬ - ДЕКАБРЬ

17. «Шахматная фигура – Конь»

Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «конь», вспомнить место коня в начальном положении, ход коня. Показать, как конь выполняет взятие. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

18. «Шахматная фигура – Пешка»

Познакомить детей с шахматной фигурой «пешка», место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие.

19. «Шахматная фигура – Пешка»

Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «пешка», вспомнить место пешки в начальном положении, ход пешки. Показать, как пешка выполняет взятие. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

20. «Шахматная фигура – Король»

Познакомить детей с шахматной фигурой «король», место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.

21. «Шахматная фигура – Король»

Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «король», вспомнить место короля в начальном положении, ход короля. Показать, как король выполняет взятие. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

22. «Шахматные фигуры – игровая практика»

Закреплять полученные знания о шахматных фигурах в игровой практике.

23. «Шахматные фигуры – игровая практика»

Закреплять полученные знания о шахматных фигурах в игровой практике.

ЯНВАРЬ

Выход из проекта: развлечение «ШАХМАТНОЕ ДЕФИЛЕ»

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

ШАХМАТНОЕ ДЕФИЛЕ

ВЕДУЩИЙ: Дорогие гости представляем вашему вниманию дефиле шахматных фигур. Угадайте: кто я? Чёрно-белая я, родственница сетки, Бело-чёрные цвета чередуя клетки. Правильно – Я — Волшебная Доска, но без фигур и мне тоска: Внимание! Внимание! Начинаем наше представление.

Участники праздника в шахматных костюмах выходят под музыку в зал из-за ширм, на которых нарисованы замки. Белый и чёрный. Впереди каждой команды шествует ребенок — «Пешка» с шахматным знаменем. Знамена после прихода команд на исходную позицию ставятся на специальную подставку, чтобы было видно всем присутствующим. За Пешкой-знаменосцем важно вышагивают сам Король с Ферзем, за ними два

телохранителя-Слона ведут под «узды» Коней, замыкают праздничный кортеж Ладьи. Дойдя до края «шахматной доски», дети занимают свои места.

Ведущий: Моими помощниками будут белая и чёрная королева. Мы приветствуем вас в этом славном королевстве! Итак, белый отряд, чёрный отряд – Друг против друга два войска стоят. Строгий порядок в отряде одном, точно такой же – в отряде другом. В каждом отряде, ты сам погляди – Оба угла занимают Ладьи. Рядом с Ладьями Кони видны, рядом с Конями встали Слоны. Кто же посередине? Ферзь и Король: Ферзь с Королем – Самые главные в войске своем. А пред всеми: Пешки-малышки встали стеной.

ВЕДУЩИЙ: Уважаемые фигуры занимайте свои почётные места. (дети садятся на стульчики)

Белая королева:

- 1 слайд — Расскажем вам легенду как появились шахматы История шахмат
- 2 — В одной далекой стране
- 3 — А страна называется ИНДИЯ
- 4 — 2000 лет назад жил-был один человек.
- 5 — Звали его раджа -БАГРАМ, по-индийски «раджа» — это король. Он очень любил воевать со своими соседями.
- 6 — На юге, востоке, западе, севере. Тем самым довел Индию до разорения. Мудрецы ломали голову над тем, как остановить войну.
- 7 — Был мудрец у раджи Баграма. и придумал он ...
- 8 — Игрушечную войну- ШАХМАТЫ
- 9 — У каждого играющего есть своя армия-могучие слоны, конница, советники, король, солдаты. И побеждает тот, кто хитрее.
- 10 — Мудрец рассказал об этой игре. Баграму очень понравились шахматы. С тех пор в Индии перестали войны. Велел Баграм своим подданным научиться этой игре и теперь вел бои на шахматной доске. Захотел он отблагодарить мудреца и спросил его, какую бы он хотел получить награду.
- 11 — Мудрец велел положить на первую клетку шахматной доски одно пшеничное зернышко, на вторую два зернышка, на третью четыре, и на каждую последующую клетку в 2 раза зерна больше. Вот так ты ценишь мою щедрость – обиделся Баграм. Хорошо, я дам тебе столько зерен, сколько ты просишь. Когда слуги подсчитали, оказалось, что зерна нужно было столько много, больше чем песчинок в пустыне.
- 12 — Вот такая легенда. С тех пор в шахматы играют и взрослые и дети.

Чёрная королева:

Давайте познакомимся с шахматными фигурами. Отгадайте мою загадку:

Маленькая, удаленькая, все поле прошла и фигуру нашла. (Пешка).

А вот и они, наши уважаемые пешки. Уважаемые пешки! Раз вы прибыли на бал, поприветствуйте друг друга. (пешки читают стихи).

Чёрная пешка:

Пешка, маленький солдат,
лишь команды ждёт,
чтоб с квадрата на квадрат
двинуться вперёд.

Белая пешка:

Хоть пешка ростом и мала,
Имеет очень скромный вид.
Но в злобе так она сильна,
Себя всегда героем мнит.
Короля мы охраняем
И назад не отступаем.
Ходим только мы вперёд!

Рубим вправо, влево – в бок.

Включается «важная» музыка. Пешки ходят по доске.

Белая королева: а вот эту загадку отгадаете (выходит белая ладья):

Стою на самом краю, Путь откроют – пойду,

Только прямо хожу, как зовут, не скажу. (Ладья).

Сейчас представятся ладьи — Выходят ладьи, читают стихи и ходят по доске.

Чёрная ладья:

Видимо, Ладья упряма

Если ходит только прямо,

Не петляет: прыг да скок,

Не шагнет наискосок.

Чёрная ладья:

Так от края и до края

Может двигаться она.

Эта башня боевая

Неуклюжа, но сильна.

Шаг тяжелый у Ладьи

В бой ее скорей веди!

Белая ладья:

Её манёвр – сплошной кроссворд.

Горизонтали, вертикали...

Ладье по нраву – «тихий» ход,

Но вот – удар, и враг в печали!

Чёрная королева: Передвигается не косо и не прямо, а буквой «Г» — так шахматисты говорят. Сейчас представятся кони.

Чёрный конь:

Не мила коню неволя,

Перед ним простор широк,

Очень ловко на два поля

Совершает конь прыжок:

Поле – прямо, поле – в бок!

Чёрный конь:

Ну, а если угрожает

Окружения заслон,

Через тех, кто окружает,

Перепрыгивает он!

Белый конь:

Прыгает Конь, подковы звяк!

Необычен каждый шаг:

Буква «Г» и так и сяк.

Получается зигзаг!

И повадки у лошадки

Необычны и смешны:

Притаится, словно в прятки,

И скакнет из-за спины.

Белый конь:

Прекрасен Конь, могуч и яр,

Наполнен жаждою полёта.

Ему не дан прямой удар,

Зато он — мастер апперкота.

Белая королева:

Не живет в зверинце, не берет гостинцы, по косо́й он ходит, Хоботом неводит. (Слон).

Представление слонов. Выходят слоны.

Белый слон:

Лишь одноцветные поля
Слона в походе привлекали.
Он на чужого короля
Нацелен по диагонали.

Белый слон:

Если слон на белом поле
Встал вначале (не забудь!),
Он другой не хочет доли –
Знает только белый путь.

Чёрный слон:

А когда на поле черном
Слон стоит, вступая в бой,
Ходит правилам покорный,
Чёрной тропкой слон такой.
До конца игры слоны
Цвету одному верны.

Белая королева: Заморские гости садитесь на свои места.

Чёрная королева: а сейчас представятся самые главные фигуры.

ПОД МУЗЫКУ ВХОДЯТ БЕЛЫЕ КОРОЛЬ И КОРОЛЕВА.

Белый король:

На доске и днем и ночью
Битва армий двух. И в ней
Не сильней фигур я прочих,
Но фигур других главней.
А враги мои хотят
Мне устроить шах и мат!
Длится партия, доколь
Не повержен в ней король.
Такова моя натура
И моя в сражение роль.
Я важнейшая фигура –
Белый шахматный король!

Белая королева:

Я — Королева Шахмат,
И в Шахматной стране,
Я правлю королевством,
Здесь всё подвластно мне!
На поле черно-белом
Стоят фигуры в ряд.
Красиво и умело
Веду их на парад!
Шагают пешки, кони
То поперёк, то вдоль.
Одна сию на троне,
Мне служит сам Король!

ПОД МУЗЫКУ ВХОДЯТ ЧЁРНЫЕ КОРОЛЬ И КОРОЛЕВА.

Чёрный король:

Я король – отважный воин
Пешке помогать иду.
Её грудью защищаю
И в обиду не даю.

Чёрная королева:

Представляю вам ферзя-
Он помощник короля.
У него своя игра:
Под контролем вся доска.
Но вступать в бой не спешит-
За позицией следит.
После конницы, слонов
Он начать войну готов.
Общая песня: «Чёрный ферзь».

Ведущая: Пора прощаться. Мы снова придём к вам, как только в вашем прекрасном детском саду состоится шахматный турнир.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3**ЧЁРНЫЙ ФЕРЗЬ.(по мотиву «Чёрный кот»).****I к.**

Жил да был чёрный ферзь с королём
На ферзя нападали конём,
Только песня совсем не о том
Как опасно быть чёрным ферзём.

Припев:

Говорят – не повезёт
Если чёрный ферзь внезапно нападёт
А пока на оборот.
Только чёрному ферзю и не везёт.

II к.

Целый день на доске суета,
Превращается пешка в ферзя.
Только песня совсем не о том,
Как престижно быть чёрным ферзём.

Припев:**III к.**

Даже пешки построившись в цепь,
Попытались ферзя одолеть.
Только песня совсем не о том,
Как спасали ферзя мы потом.

Припев:**IV к.**

Ферзь случайно в засаду попал,
Получился линейный удар.
Только песня совсем не о том,

Что ферзя победили слоном.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4



1. Подвижная игра: «Черные и Белые пешки»

Цель:

Учить отличать одинаковые фигуры по цвету.

Правила:

Детям надевают шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

2. Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки»

Цель:

Закрепить место расположения пешек на шахматной доске.

Правила:

Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

3. Подвижная игра: «Берегитесь пешки»

Цель:

Воспитывать ловкость, внимание. Учить бегать не толкаясь.

Правила:

Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

4. Подвижная игра: «Пешки, в домики»

Цель:

Учить находить свои места.

Правила:

Детям надевают шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На полу раскладывается шахматное поле, дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

5. Подвижная игра: «Король, найди свое место»

Цель:

Закрепить место расположения Королей Белого и Черного на шахматной доске.

Правила:

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.

6. Подвижная игра: «Найди свое место»

Цель:

Закрепить места расположения Ладьи, Пешки, Короля.

Правила:

Детям надевают шапочки белых и черных фигур. Выбирают двоих ведущих. Расстилают шахматное поле на полу. По сигналу воспитателя ведущие ставят свои фигуры на места. Один ведущий отвечает за белых, другой за черных.

7. Подвижная игра: «Кто быстрее составит фигуры»

Цель:

Закрепить места расположения фигур на шахматной доске.

Правила:

Детей делим на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

8. Подвижная игра: «Фигуры в домики»

Цель:

Закрепить места расположения шахматных фигур. Учить бегать не толкаясь.

Правила:

Детям надевают шапочки знакомых фигур, расстилается шахматное поле. По сигналу воспитателя дети встают на свои места.

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 тетрадях 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 забегут 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 нападать 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.