

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

Педагогический проект для детей
старшего дошкольного возраста
«Шахматная Королева»

Состав творческой группы:

Минайлова С.В – воспитатель

Клименко Н.И. - воспитатель

Каневская, 2020 г

Проект для детей старшего дошкольного возраста

«Шахматная Королева»

Паспорт проекта:

Направленность:

Проект направлен на обучение игре в шахматы, на развитие логики, мышления, концентрации внимания.

Тип проекта:

- познавательный – игровой.

Вид проекта:

- групповой, долгосрочный, исследовательско - творческий.

Сроки реализации:

Реализация проекта предполагается в течение одного года .

Участники проекта:

дети старшего дошкольного возраста, родители, воспитатели

Цель:

- знакомство с шахматами, как видом спорта и развитие интереса к шахматной игре.

Задачи:

- Продолжать знакомить детей с историей шахмат, заинтересовать через использование художественного слова, видео материала и знакомство с достижениями в мире шахмат.
- Выработать у детей навык постоянного принятия решения.
- Обогащение словарного запаса: мат, шах, ферзь, ладья, пат, рокировка.
- Развивать внимание, память, наблюдательность, умение ориентироваться на плоскости.
- Закреплять умения ориентироваться в пространстве.
- Воспитывать усидчивость.
- Выявить детей, которые далее пожелают заниматься шахматами в рамках дополнительного образования.
- Привить интерес и любовь детей к игре.

Форма проведения:

- с детьми: совместная деятельность;
- с родителями: родительские собрания, буклет, семинар-практикум, выставки методической литературы, игровые турниры, консультации.

Актуальность

Современный этап развития дошкольного образования характеризуется интенсивным поиском нового в педагогической теории и практике. Этот процесс обусловлен рядом противоречий, главное из которых несоответствие традиционных методов и форм обучения и воспитания в системе

дошкольных образовательных учреждений социально-экономическим условиям реформирования общества. Одним из наиболее актуальных направлений педагогического процесса современного дошкольного образовательного учреждения, выступает потребность в развитии познавательного интереса формирующейся личности.

Игра в шахматы развивает наглядно - образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Удивительная любознательность малышей позволяет увлечь их игрой в фигуры. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает духовный мир.

Знакомство с шахматами в раннем возрасте способствует развитию у детей воображения и логического мышления, укрепляет память, учит сравнивать и планировать свою деятельность. Дети учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения.

Важное значение имеет специально организованная игровая деятельность, создание игровых ситуаций. Именно в игровой форме предлагаем вводить детей в мир шахмат: знакомить с историей появления шахмат. В простой доходчивой форме рассказать о шахматных фигурах и «волшебных» свойствах доски. Эффект игрового метода знакомства с шахматами велик. Ребенок в игре не замечает, что его обучают, и постепенно заинтересуется шахматами и в обучении наступит уже новый этап – основы теории.

Особенностью данного проекта является организация развивающего обучения, которое обеспечивает решение задач интеллектуального и личностного развития.

Эффективность реализации проекта достигается через:

1. Плавный переход разнообразных видов детской деятельности из совместной в самостоятельную.
2. Систематическое обновление и внесение в игровую деятельность нового развивающего материала.

Стержневым моментом становится деятельность самих детей, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

На основании выше изложенного мы решили в группе реализовать проект по шахматному образованию

Новизна проекта:

Возможность раннего обучения игре в шахматы в непринуждённой игровой форме с использованием интеграции образовательных областей основной образовательной программы дошкольного учреждения.

Практическая значимость проекта:

Возможность применения технологии проекта в практике дошкольных учреждений с целью развития познавательного интереса у старших дошкольников посредством обучения игре в шахматы; наличие практического материала для использования в работе с детьми.

Содержание проектной деятельности

Механизм реализации проектной деятельности

1. Подготовительный этап (сентябрь 2019 г).
 - анализ содержания эффективных технологий и методик в области обучения старших дошкольников игре в шахматы;
 - приобретение учебно-дидактического и наглядного материала;
 - анкетирование родителей;
 - планирование образовательного процесса по обучению игре в шахматы.
2. Основной этап (ноябрь – май 2019–2020 гг.)
 - создание условий, подбор средств, методов достижения цели;
 - непосредственная реализация проекта;
 - организация работы через совместную и самостоятельную деятельность детей.
3. Заключительный этап (2020 г.)
 - обобщение результатов реализации проекта на муниципальном, региональном и федеральном уровнях;
 - демонстрация детских достижений на шахматных турнирах.

Планирование проектной деятельности.

Месяц	Тема	Задачи	Дидактическая игра, игры - задания	Заучивание стихотворений
Октябрь	1 неделя «Шахматное королевство»	Продолжать знакомить детей с историей возникновения шахмат. Пробудить интерес к шахматной игре. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты. Продолжать знакомить с понятиями — «шахматная доска», «белые и черные поля», «центр» шахматной доски.		«Шахматная доска и расстановка фигур» Прежде чем игру начать, Много правил надо знать! Знай, что справа от тебя
	2 неделя «Шахматные фигуры»	Подолжать знакомить детей с шахматными фигурами, белыми и черными (ладья, слон, конь, пешка, ферзь, король), учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.	«Волшебный мешочек», «Большая и маленькая», «Угадай-ка», «Куча мала».	Клетка белой быть должна. Приготовь всё для игры: По краям поставь

	3 неделя «Удивительные клетки»	Продолжать знакомство с шахматной доской. Учить правильно располагать доску между партнерами. Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии, «диагональ». Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий. Начать знакомство с «шахматным» алфавитом. Учить понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно.	«Выложи из кубиков фрагмент шахматной доски», «Вспомни и скажи», «Раскрась лист бумаги, как шахматная доска».	ладьи Рядом конница шагает, Слон коней тех охраняет. Вот осталось поля два Для ферзя и короля. Пешки – смелые натуры, Прикрывают все фигуры. Заняли свои места, Начинается игра!
	4 неделя «Шахматные фигуры»	Закрепить 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-заданий.	«Полна горница», «Прятки», «Что общего?».	
Ноябрь	1 неделя «Начальное положение»	Познакомить детей с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет». Закрепить новый материал посредством дидактических игр-заданий.	«Войско из мешочка», «Соседи», «Лови – не лови», «Шахматные классики».	«Ладья» А ладья – то тяжела. Раньше башнею была. Сверху лучник там стоит, Королевство сторожит. Ходит вдоль и поперёк. Шаг ладьи тяжёл и строг. Может сделать рокировку – Короля упрятать ловко. Будет домик охранять, Часовым в дверях стоять.
	2 неделя «Шахматная фигура Ладья»	Познакомить детей с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры».	«На одну клетку», «Через клетку», «Через 2 клетки».	
	3 неделя «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 посредством дидактических игр.	«Большой прыжок», «Поворот», «Задача направления».	
	4 неделя «Шахматная фигура Ладья»	Закрепить полученные знания детей о шахматной фигуре «ладья» в игровой практике на шахматной доске; упражняться в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперед.	«Туда - сюда», «Длинный ход», «По всем углам».	
Декабрь	1 неделя «Шахматная фигура Слон»	Познакомить детей с шахматной фигурой «слон». Место слона в начальном положении. Белопольные и чернопольные слоны. Ход слона.	«Выложи из кубиков косую дорожку - диагональ»	«Слон» Слон и воин на спине Важны в шахматной игре. Белопольный, чернопольный
	2 неделя «Шахматная фигура Слон»	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «слон», вспомнить место слона в начальном положении,	«Раскрась в клетчатой тетради	

		ход слона, что такое белопольные и чернопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	чёрную диагональ из 2, 3, 4 клеток».	Слон, конечно, подневольный. Ходит он наискосок, Делает большой бросок. Но слонов двоих пути Пересечься не должны.
	3 неделя «Ладья против слона» (игровая практика)	Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения.	«Восемь на восемь полей»	
	4 неделя «Шахматная фигура Ферзь»	Познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя.	«На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки».	«Ферзь» Представляю вам ферзя – Он помощник короля. У него своя игра:
Январь	2 неделя «Шахматная фигура Ферзь»	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ферзь», вспомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзем. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	«Большой прыжок», «Поворот», «Задача направления».	Под контролем вся доска. Но вступать в бой не спешит- За позицией следит. После конницы, слонов
	3 неделя «Шахматная фигура Ферзь» (игровая практика)	Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.	«Туда - сюда», «Длинный ход», «Прямо и наискосок».	Он начать войну готов.
	4 неделя «Шахматная фигура Конь»	Познакомить детей с шахматной фигурой «конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие.		«Конь» Конь – коварная фигура. У него своя натура. Прыг да скок, и сразу в бок, Через головы прыжок! Делает такой
Февраль	1 неделя «Шахматная фигура Конь» (продолжение темы)	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «конь», вспомнить полученные знания на предыдущем занятии (место коня в начальной позиции, ход коня, взятие). Упражняться в ходе коня и во взятии. Учить детей правильно понимать и		

		решать поставленную перед ними учебную задачу.		культбит- Взвиться в небо норовит! Вот стоял на поле белом, Перепрыгнул между делом- Поле чёрное под ним. За конём следи чужим!
	2 неделя «Шахматная фигура Конь» (игровая практика)	Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры.		
	3 неделя «Пешка»	Познакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.	«Чемпион», «Кто первый?»	«Пешка» А пехота, как всегда, Впереди идёт она! Пешка с пешкою плечом Двигутся всегда ладком. Все мечтают, как одна, Дослужиться до ферзя! Одному лишь я не рад – Ей нельзя ходить назад. Ходит прямо, рубит в бок, Не бывает ход широк. Лишь однажды, первым ходом, Через клетку переходит. На проходе может сбить. Будут знать куда ходить!
	4 неделя «Шахматная фигура Пешка»	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «пешка», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе». Познакомить с новым понятием — «превращение пешки». Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-заданий.	«На второй и третьей», «Весь отряд – восемь в ряд».	
Март	1 неделя «Шахматная фигура Король»	Познакомить детей с шахматной фигурой «король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие.	«Поворот», «Задача направления».	«Король» Вот король – он войском правит, Соблюдает много правил: Он не ходит далеко Шаг лишь делает всего. Встаёт рядом он на клетку, Отдаёт приказы метко. Лишь дебют
	2 неделя «Шахматная фигура Король»	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «король», вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии (место короля в начальной позиции, ход короля, взятие). Дать новое понятие — «контролируемое» поле. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-упражнений: учить детей правильно понимать учебную	«Туда - сюда», «по всем углам», «Прямо и наискосок». Разыгрывание положения 1 – 21.	

		задачу и выполнять ее самостоятельно.		закончит ловко Может сделать рокировку. А без войска остаётся, То врагам он не сдаётся. В рукопашную идёт, Лично всем отпор даёт.
	3 неделя «Шах»	Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игр-заданий, учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать.		«Шах и мат» Шах и мат не путаЙ брат. Знает каждый – стар и млад: Если спасся падишах- Это будет только шах. Если ж королю не скрыться, Перекрыты все границы, Значит это точно мат. А противник будет рад!
	4 неделя «Шах и мат»	Вспомнить значение понятия «шах». Познакомить с новым понятием «мат». Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.		
Апрель	1 неделя «Ничья и пат»	Познакомить детей с новыми понятиями — «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно ее решать.		
	2 неделя «Рокировка»	Познакомить детей с новыми понятиями: «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.		«Рокировка» Рокировку делай смело: Шаг, ещё один шажок Короля уводим в бок. А теперь ладьёй шагаем, Короля так прикрываем,

			Чтобы он спокоен был – Домик штабом послужил.
	3 неделя «Шахматная партия»	Познакомить детей с новыми понятиями — «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный размен фигур или пешек). Учить детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнеров во время шахматной игры.	За шахматной доскою Я целый час сижу. Игра ведь не простая, Но я её люблю!
	4 неделя «Шахматная партия»	Продолжать знакомить детей с правилами ведения шахматной игры, показать несколько вариантов разыгрывания дебютов, закреплять полученные знания с помощью индивидуальных игр-заданий	
Май	1 неделя «Шахматная партия»	Продолжать знакомить детей с правилами ведения партии, с основными дебютными принципами, познакомить с новыми понятиями «ловушка», «детский мат».	
	2 неделя «Шахматные часы»	Познакомить детей с часами, которыми пользуются шахматисты во время партии. Познакомить с новыми понятиями: «шахматные» часы, «время, отведенное на партию», «контроль времени».	«Шахматные часы» А еще нужны часы нам, Чтобы время узнавать, Не успеешь мат поставить, Значит можешь проиграть!
	3 неделя Шахматный досуг	Активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы.	
	4 неделя Шахматный карнавал	Создать у детей ощущение загадочности, неожиданности доставить радость от игры в шахматы; развивать умение сосредотачивать внимание на заданиях; активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы; учить анализировать игру.	

ПРИЛОЖЕНИЕ

Шахматная сказка.

Жили- были когда-то давным –давно король и королева. Король был светлый, с русыми волосами-просто красавец. А Королева была смугленькая, с черными волосами и черными глазами. И тоже очень красивая, глаз не оторвать! Они очень любили друг-друга, каждый день выходили на прогулку, объезжали свое королевство на конях: Король на черном коне, Королева на белом своем любимом коне. Доезжали до самых границ своих владений, каждый встречный им улыбаясь кланялся, приветствовали их. В Королевстве царил мир и покой. Но не было у Короля и Королевы детей. Все знали, что у них такое горе. Королевство некому оставлять, но ничем никто не мог помочь.

Однажды, старая колдунья, которая работала в королевском дворце поварихой, сделала из пшеничной и ржаной муки маленькие две фигурки, черную и белую, и подарила Королевской семье.

-Ваше Величество, вот вам мой скромный подарок-два мальчика из теста. Если Вы захотите, я в них вселю человеческие души, и они оживут. Дам им человеческие качества: доброту, щедрость, ум. Если в течение жизни они растеряют эти человеческие качества, они снова превратятся в маленькие червячковые фигурки. И тогда уже им никто не поможет, они останутся игрушками навечно.

Король и Королева с удовольствием согласились. Мальчики росли не по дням, а по часам. Король и Королева их баловали: им было все дозволено, не знали слова «нельзя». Выросли мальчики такие красавцы: один темненький, другой светленький, но такие капризные и завистливые. То и дело они ругались, а то и дрались. Прошли годы: мальчики женились, создали свою семью. Каждая семья хотела жить отдельно друг от друга, иметь свое государство, свою армию. Пока Король и Королева были живые, они терпели друг друга, но в один прекрасный день Короля и Королевы не стало... Все плакали, долго горевали. Все знали, что эти два брата не уживутся вместе. Так и случилось- они поделили большое королевское владение по квадратикам, черный принц раскрасил свою территорию в черный цвет, а белый принц в белый цвет. Каждый имел свою армию, своих лошадей, свою границу- живи и радуйся! Но нет, они растеряли те качества, которые подарила им старая колдунья-повариха, все время поднимали друг на друга войну, мирно-тихо не жили.

И в одно зимнее солнечное утро они проснулись маленькими твердыми, как камень, фигурками. Не могли не шевельнуться, ни глазом моргнуть- исполнилось предсказание старой колдуньи-прекрасные принцы-красавцы, со всей королевской свитой, армией, владениями, превратились в игрушки. С тех пор много воды утекло, но люди все еще играют с этими причудливыми фигурками, далеко напоминающими живых людей.

Сказка о путешествии шахмат по свету

Вы ещё помните про царя? Так вот. Увлёкся царь игрой в шахматы, что и думать позабыл о войнах. Соседи-короли даже удивлялись, куда это пропал их грозный сосед, почему давно обижать их не приходит.

И решили соседи напроситься к великому государю на чай и пироги.

Удивительно радушно принял дорогих гостей царь. Накормил их пирогами и пряниками, напоил чаем индийским и пригласил в свой царский кабинет. А там на великолепном резном столе стояли красивые шахматные фигуры. Подивились гости этой мудрой забаве, научились с помощью грозного царя правилам игры.

Всем королям подарили по набору шахмат. Разъехались гости, и каждый увёз в свою страну прекрасную игру – шахматы. Преодолели шахматы и глубокие моря, и горячие пески. Долго-долго путешествовали они в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и непроходимые пустыни.

Поэтому в нашу страну дорогим гостям-шахматам на кораблях-ладьях через моря-океаны пришлось плыть.

В честь этого путешествия даже одна шахматная фигура стала называться ладьёй. Наконец, оказались шахматы в нашем государстве. И вскоре стали любимой игрой. А гости, приехавшие в Россию, говорили, что никто в мире не искусен в игре так, как россияне.

Шахматная сказка про шаха

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран.

Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием!

Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь. Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел Падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев! Прибежали испуганные мудрецы: «Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне – велю золота отсыпать, сколько унесёте, а

нет – мой меч – голова с плеч!» — Так раньше у царей водилось.

Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыко к себе. «Ну что, придумали?» — спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные.

Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» — закричал. Хорошо ещё, казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были прогнаны, лишь один самый известный из них остался. «Ну, а у тебя, что за игрушка?» — спрашивает грозный царь.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там – деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое?! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!»

«Не всё то золото, что блестит!» — мудрец отвечает.

Посмотрел внимательнее царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско.

Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?»

Мудрец молвил: «Давай, повелитель, попробуем!» — объяснил царю правила игры, и они начали сражение. И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по царски наградить.

Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» Сражение ведь кончилось на этом.

А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ

Сказка о том, как на Руси в шахматы играли

Уж если на русской земле и не изобрели шахматы, то играли в них с преудовольствием великим. И очень много сделали русские мастера для развития и прославления шахмат.

В наши края «шатрандж» (шахматы) попали прямо с Востока в VII веке. Купцы русские – народ любопытный и до чудес охочий. Вот и привезли они на своих ладьях, пропахших солью и восточными пряностями, шкатулки с игрушечными воинами, слонами, королями.

Сразу полюбилась нашим людям новая игра. Русский человек торопиться и суетиться не любит, у него всегда найдётся времечко полежать на печке да поразмыслить над шахматной задачей. Быть может, и Илья Муромец не вставал с печи целых тридцать лет и три года, из-за того, что никак не мог решить шахматную задачу. А когда решил – встал, расправил плечи и пошёл решать другие важные дела, которых так много накопилось на земле русской.

Особенно много умельцев сыграть в шахматы было среди воинов-богатырей. Об этом даже в былинах сказано. Вот Ставр Годинович не только сам умел играть, но «ещё его молода жена Василиса Микулична хорошо играла в шашки да шахматы». А когда беда случилась, и попал Ставр в плен к князю Владимиру, то молодая жена собрала верную дружину и пошла мужа выручать:

Тридцать молодцов-стрельцов,
тридцать удальцов-шахматистов,
тридцать удальцов-песенников.

Сама переделалась в костюм заморского посла, да и отправилась в гости к князю Владимиру. Попировали и решили в шахматы поиграть.

Условились: кто проиграет в шахматы – тому лезть под стол, на котором играли.

Первую заступь (партию) заступовали,

И ту посол поиграл (выиграл).

Другую заступь заступовали,

И другую заступь посол же поиграл,

Третью заступь заступовали –

Шах, да и мат, да и под доску...

«И молодой гость, посланник суровый, обыграл князя Владимира». Князь Владимир должен был лезть под стол и оттуда кукарекать да обиды терпеть. Конечно, под стол он не полез, Но Ставра Годиновича к великой радости посла-Василисы, из заточения пришлось выпустить!

...По другой версии посол обыграл всех и говорил:

«Никто не мог меня обыграть. Но один-то меня и обыгрывал Ставр Годинович, когда я бывал во Чернигове, один-то меня обыгрывал...»

Пришлось самому Владимир-князю Стольно-Киевскому в подземелье ходить и выпускать Ставра из погребов глубоких. И сговаривал Ставру посол заморский: «Помнишь ли, молодец Ставр сын Годинович, как мы с тобой живали во Чернигове?...»

Народный любимец гусяр и купец Садко прибыл однажды во дворец магараджи. Магараджа захотел получить волшебного коня Садко. А Садко же пленился птицей Феникс. Конечно, сели играть в шахматы. Хитрый магараджа велел танцевать красивым баядеркам, петь песни.

Ему хотелось, чтобы Садко меньше на доску глядел. Но и у Садко был помощник – старик Трифон. Ударили они по струнам гуслей. Вместе заманили в ловушку магараджу. Вернулись Садко и Трифон домой в Новгород, где вскоре весь город слушал трели птицы Феникс.

О шахматах для детей

Шнайдер Ирина

Шахматная доска и расстановка фигур.

Прежде чем игру начать,
Много правил надо знать!
Знай, что справа от тебя
Клетка белой быть должна.
Приготовь всё для игры:
По краям поставь ладьи
Рядом конница шагает,
Слон коней тех охраняет.
Вот осталось поля два
Для ферзя и короля.
Пешки – смелые натуры,
Прикрывают все фигуры.
Заняли свои места,
Начинается игра!

Ферзь.

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.

Слон.

Слон и воин на спине
Важны в шахматной игре.
Белопольный, чернопольный
Слон, конечно, подневольный.
Ходит он наискосок,
Делает большой бросок.
Но слонов двоих пути
Пересечься не должны.

Ладья.

А ладья – то тяжела.
Раньше башнею была.
Сверху лучник там стоит,
Королевство сторожит.
Ходит вдоль и поперёк.
Шаг ладьи тяжёл и строг.

Может сделать рокировку –
Короля упрятать ловко.
Будет домик охранять,
Часовым в дверях стоять.

Король.

Вот король – он войском правит,
Соблюдает много правил:
Он не ходит далеко
Шаг лишь делает всего.
Встаёт рядом он на клетку,
Отдаёт приказы метко.
Лишь дебют закончит ловко
Может сделать рокировку.
А без войска остаётся,
То врагам он не сдаётся.
В рукопашную идёт,
Лично всем отпор даёт.

Ферзь.

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.

Конь.

Конь – коварная фигура.
У него своя натура.
Прыг да скок, и сразу в бок,
Через головы прыжок!
Делает такой кульбит-
Взвиться в небо норовит!
Вот стоял на поле белом,
Перепрыгнул между делом-
Поле чёрное под ним.
За конём следи чужим!

Рокировка.

Рокировку делай смело:
Шаг, ещё один шажок
Короля уводим в бок.

А теперь ладьёй шагаем,
Короля так прикрываем,
Чтобы он спокоен был –
Домик штабом послужил.

Шах и мат.

Шах и мат не путай брат.
Знает каждый – стар и млад:
Если спасся падишах-
Это будет только шах.
Если ж королю не скрыться,
Перекрыты все границы,
Значит это точно мат.
А противник будет рад!

Пешка.

А пехота, как всегда,
Впереди идёт она!
Пешка с пешкою плечом
Двигутся всегда ладком.
Все мечтают, как одна,
Дослужиться до ферзя!
Одному лишь я не рад –
Ей нельзя ходить назад.
Ходит прямо, рубит в бок,
Не бывает ход широк.
Лишь однажды, первым ходом,
Через клетку переходит.
На проходе может сбить.
Будут знать куда ходить!

Доскажи словечко.

Сделай паузу в игре,
Доскажи словечко мне.
Если ты знаток фигур,
Отгадай мой каламбур:

У него большая роль,
А зовут его ... (король)

Не фигура, а насмешка -
Эта маленькая ... (пешка)

Шустрый, быстрый, как огонь

Шахматный, но всё же ... (конь)

Есть сестра у корабля –
Очень важная ... (ладья)
Не отвесит вам поклон!
Не индийский, хоть и ... (слон)

Самый главный в войске есть,
А для вас он просто ... (ферзь)

Если ты играешь ловко,
Знай, как делать ... (рокировку)

Королю ещё не крах,
Если ты заметишь ... (шах)

Коли ходишь наугад,
Можешь сделать только ... (пат)

Нет пути теперь назад!
Я уверен – это ... (мат)

Дидактически игры для дошкольников при обучении игры в шахматы

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.).

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.

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.

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.

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.

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.

Дидактическая игра «Горизонталь, вертикаль, диагональ»

Задание:

✘ найти на шахматной доске горизонтали, вертикали и диагональные линии. Обозначить их с помощью простого карандаша и линейки

Цель:

*развивать творчество в познавательно- исследовательской деятельности, поддерживать проявления индивидуальности в исследовательском поведении ребенка через экспериментирование с полосками;

*развивать умение включаться в коллективное исследование, обсуждать его ход, договариваться о совместных продуктивных действиях, выдвигать и доказывать свои предположения, представлять совместные результаты познания.

«Что общего»

Задание:

- ✘ сравнить шахматные фигуры по нескольким признакам, установить общие признаки по разным основаниям, группировать на основе существенных признаков.

Цель:

- *Совершенствовать познавательные умения: замечать противоречия, формулировать познавательную задачу, использовать разные способы проверки предположений, использовать вариативные способы сравнения, с опорой на систему сенсорных эталонов, упорядочивать, классифицировать объекты действительности, применять результаты познания в разных видах детской деятельности;
- *Развивать пространственное мышление,
- *Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы. Вызвать желание иметь шахматы дома и привлекать родителей в свою игру

"Лабиринт"

Задание:

- ✘ провести шахматную фигуру по лабиринту

Цель:

- *Учить ориентироваться на плоскости, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность и внимание;
- * Развивать практически-действенное мышление;
- * Расширять кругозор, пополнять знания, активизировать мыслительную деятельность дошкольника

"Кратчайший путь"

Задание:

- ✘ предложить дойти кратчайшим путём до финиша шахматной фигурой

Цель:

- * учить ориентироваться на плоскости, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, внимание;
- *развивать наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, элементы поисковой деятельности, умение мыслить, доказывать правильность своего решения;

*развивать практически-действенное мышление

**«Захват контрольного поля»,
«Защита контрольного поля»**

Задание:

✘ захватить или защитить поле, используя свои шахматные фигуры

Цель:

*Совершенствовать умение самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе.

*Формировать умение классифицировать, сравнивать и обобщать и развивать пространственное мышление, простейших графических умений и навыков.

*Воспитывать интерес к шахматам.

«Рокировка».

Задание:

✘ Учить детей использовать в игре с четырьмя правилами рокировки.

Цель:

* Учить радоваться красивым комбинациям. Расширять кругозор, умение предвидеть результаты своей деятельности

*Развивать самоконтроль и ответственность за свои действия и поступки

*воспитывать познавательный интерес детей.

«Защита от шаха».

Задание:

✘ Самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи

Цель:

*Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.

*Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения.

*Воспитывать интерес к игре в шахматы.

«Мат или не мат», «Мат в два хода».

Задание:

✘ Познакомить детей с самой короткой партией в два хода. Дать понятия в шахматной игре: ничья; пат; мат.

Цель:

- *Научить детей планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку в процессе шахматной игры.
- * Выполнять несложное рассуждение и завершать его умозаключением, соблюдая причинно-следственную связь. Расширять кругозор, пополнять знания, активизировать мыслительную деятельность дошкольника

«Один в поле воин»

Задание:

- ✘ Отработка практических навыков.

Цель:

- *Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.
- *Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, , волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;

«Шахматный задачник»

Задание:

- *решить шахматную задачу, выбрав нужное направление в каждой из предложенной позиции.

Цель:

- *развивать умственные способности детей через умение найти лучший ход;
- *развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.
- *развивать практически-действенное мышление.
- *выполнять несложное рассуждение и завершать его умозаключением, соблюдая причинно-следственную связь.
- *расширять кругозор, пополнять знания, активизировать мыслительную деятельность дошкольника

«ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНОЙ ДОСКОЙ»

Цель: познакомить детей с шахматной доской

Задачи:

Обучающие:

-познакомить детей с шахматной доской;

-расширить знания детей о шахматах;

Развивающие:

-развивать у детей умение ориентироваться на листе при помощи линейки и карандаша;

-развивать познавательные действия, и познавательные интересы;

-развивать активную речь детей, умение анализировать, делать выводы;

Воспитывающие:

-воспитывать доброжелательное отношение между детьми в процессе совместной деятельности.

Материал:

1. Наглядные: разнообразные **шахматные доски**.

2. Раздаточные – лист бумаги в клетку, карандаш простой

3. Оборудование: **шахматная доска**

Ход занятия.

Воспитатель: Здравствуйте, ребята!

В какие игры вы любите играть? (*Ответы детей*)

Конечно, в самые разные! На улице вы с удовольствием играете в догонялки, пятнашки, футбол, прыгаете в резинку или классики... Дома почти у всех есть компьютеры. Иногда с родителями можно поиграть в лото или домино... Среди замечательных и полезных игр, существующих в мире, особое место принадлежит именно **шахматам**. Конечно, многие из вас умеют играть в **шахматы**. Кто-то играет хорошо, даже друзей обыгрывает, а кто-то может быть и не **знаком** даже с этой замечательной игрой. Но все вместе мы с вами будем учиться играть и скоро, может быть, обыграем даже папу или дедушку! Так с чего же нам начать? Конечно же, со сказки о появлении **шахматной доски!**

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ

Вольготно жили люди на Земле в стародавние времена. Они дышали чистым, бодрящим воздухом, пили прозрачную ключевую воду, охотились в густых величественных лесах на диких животных.

И дети их полной грудью вдыхали живительный аромат луговых трав и цветов. Вот только интересных игр у ребят не было.

Пошли как-то раз самые отважные ребята Лена и Ален к Чародею и спросили:

– Где бы нам игру необыкновенную найти? Усмехнулся Чародей:

– Если пересечете Дремучий Лес, проплывете по Бурной Реке и пройдете сквозь Жгучий Огонь, рядом с вами окажется такая игра. Но остерегайтесь колдуна.

Поблагодарили Лена и Ален Чародея и отправились в путь. Уж очень им хотелось получить заветную игру.

Очень спешили ребята и не заметили, что за ними увязался старичок один. Он хищно следил за детьми и, ухмыляясь, похлопывал себя по бокам, где болтался пустой мешок и покоился в ножнах острый меч.

Вошли Лена и Ален в Дремучий Лес, и закачались вековые деревья, шелестя листьями: "Опа. Опа. Опа. ". Хотели они подсказать, что опасность подстерегает детей. Но не обратили внимания ребята на шепот деревьев.

Лена и Ален вышли на поляну и лицом к лицу столкнулись со старичком. Тот злобно расхохотался:

– Ага, попались! Не знаете меня? Я колдун Звол. А это мой мешок я вас в него посажу и унесу к себе. Будете мне прислуживать.

И Звол попробовал накинуть мешок на ребят, да промахнулся. А Ален не растерялся, подставил колдуну ножку, и старичок упал.

Пустились Ален и Лена наутек. Видит колдун – не догнать беглецов вытащил меч и рубанул по высокому дереву. Как пилой его перепилил.

Направил Звол дерево на ребят, но не попал. Лишь ветки хлестнули по щекам Лены и Алена.

С досады хватил колдун по пню мечом и срезал с него кругляк, большой и гладкий.

Схватил Звол кругляк, с силой запустил его в беглецов. Пролетел кругляк над самым ухом Алена.

Приглянулся кругляк Алелу. Подобрал он его, показал колдуну язык и помчался с Леной дальше. Убежали от Звола.

Вот и Лес позади. Перед ребятами – Бурная Река.

- Давай твою деревяшку на воду опустим – плот получится, – предложила Лена.

Вдруг, откуда ни возьмись, появился перед ребятами колдун. Стоит, насмешливо свой меч поглаживает.

Взмахнул Звол над Алелом мечом, еле успел мальчик закрыться кругляком, как щитом.

Еще трижды поднимал и опускал меч колдун, но не смог он даже оцарапать Алелу. Только щит из круглого стал квадратным.

Толкнул тогда колдун Алелу, перекинул через плечо Лелу и затрусил прочь.

Не растерялся Ален, ловко метнул свой щит вслед злодею. Сбил щит колдуна с ног.

Подхватила щит Лелу, бросила в воду. Поплыли они с Алелом по Бурной Реке.

Плыли ребята, плыли в быстрых водах, с трудом удерживаясь на ногах, и, наконец, пристали к берегу.

На другом берегу появился Звол с луком в руках и одну за другой послал стрелы в беглецов.

Но плот снова превратился в щит и спас детей. От злости колдун разломал лук и побрел прочь. Лелу и Ален вытащили стрелы из щита и заметили, что он стал расчерчен на клетки.

Впереди Жгучий Огонь стеной стоит. Взял Ален Лелу за руку, выставил щит вперед, и быстро-быстро пробежали они через Огонь.

С яростью набросились языки пламени на щит, а Лелу и Ален остались целыми и невредимыми. Пробрались они через бушующее пламя и подивились: Жгучий Огонь шалуном оказался – на щите почернела каждая вторая клетка.

Вдруг из Огня с воем выскочил Звол с мешком на плече. Пощипал ему пятки Жгучий Огонь, да не помогло это ребятам – с победным криком нахлобучил колдун на них мешок.

Здесь можно спросить у ребят: "Как вы думаете, что будет дальше?"

Но рано он радовался. Дно мешка выгорело, и ребята из него вылезли.

– Надоел мне этот злока! – в сердцах вскричала Лена. – Как от него отвязаться?

В небе возник лик Чародея:

– Сила колдуна в его имени. Расшифруйте его, и Звол потеряет силу.

Достал Ален из кармана мел и написал в клетках щита: "ЗВОЛ".

– "З" – это, наверное, "злой"? – предположила Лена. – А что такое "ВОЛ"?

– Молчите, молчите! – испуганно залепетал злодей.

– Ура! Мы правы! – обрадовался Ален. – Он злой колдун. Но тогда его звали бы ЗКОЛ, а не ЗВОЛ!

– Знаю, знаю! – закричала Лена. – ЗВОЛ – это Злой Волшебник! Вот его секрет!

Скрючился колдун, подряхлел и понуро побрел прочь, как побитая собака.

– Мы прошли трудный путь. Даже колдуна одолели. Где же заветная игра? – огорченно спросил Ален.

– Она в твоих руках, – улыбнулся Чародей. – Ты держишь в руках **ШАХМАТНУЮ ДОСКУ**. Это площадка самой увлекательной на свете игры, имя которой **ШАХМАТЫ!**

Воспитатель показывает детям различные **шахматные доски**: обычную деревянную доску, маленькую доску от **дорожных шахмат**, доску, нарисованную на **шахматном столике** (все, что имеется в наличии у педагога, а затем разворачивает к детям **шахматную доску** для демонстрационных **шахмат**, которая до этого стояла лицевой стороной к стене и не привлекала внимания детей.

Воспитатель объясняет, что на **шахматной доске** **ведется шахматное сражение**. **Шахматная доска** аккуратно расчерчена на равные темные и светлые клетки-квадратики, которые по-**шахматному называются ПОЛЯМИ**. Светлые клетки – это **БЕЛЫЕ ПОЛЯ**.

Темные клетки – это **ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ**.

Белые поля не обязательно бывают белого цвета – их делают и желтыми. А черные поля иногда выполняют коричневыми (*и другими темными*) тонами.

Воспитатель показывает детям заранее приготовленные белые и черные поля, вырезанные из плотной бумаги или картона.

Перед каждым ребенком лежит по **шахматной доске**. Каждый из детей показывает на своей **доске белое и черное поля**.

Затем ребята в тетрадях (*в большую клетку*) рисуют в клеточках несколько белых и черных полей.

Обратить внимание детей на то, что на **шахматной доске** белые и черные поля всегда чередуются: белое – черное – белое – черное.

Для закрепления материала воспитатель читает еще одну дидактическую сказку.

КОТЯТА-ХВАСТУНИШКИ

В некотором царстве – **шахматном** государстве у девочки Поля жили два котенка: белый и черный.

Котята очень любили бегать по **шахматной доске и хвастать**, что знают все **шахматные премудрости**.

– И ничего-то вы не знаете, – усмехнулась однажды Поля. – Так и быть поучу вас. Вот смотрите: это **шахматная доска**. На **шахматной доске** много-много белых и чёрных клеток-полей. Вот чёрные **шахматные поля**. Вот белые **шахматные поля**.

Тут котята фыркнули и отвернулись:

– Не будем учиться. Мы все-все знаем. Мы на этих полях в салочки играл.

– Тогда скажите: какие **шахматные** поля больше – белые или черные? – спросила Поля.

– Белые, – сказал белый котенок.

– Черные, – сказал черный котенок.

Воспитатель: -А вы как думаете, ребята?

– Эх, вы – вздохнула Поля. – Белые и черные поля равны. Можете проверить.

(Воспитатель накладывает белое картонное поле на черное и наоборот.)

А что больше: **шахматная доска** или **шахматное поле**?

– Они равны, – ответил черный котенок.

– Поле больше, чем **доска**. Поле – оно большое-пребольшое, – сказал белый котенок.

Воспитатель: - Так ли это, ребята?

– И ничего-то вы не слушаете, – покачала головой девочка. – **Шахматная доска больше любого шахматного поля**. А какая форма у **шахматных полей и шахматной доски**?

– У полей круглая, – сказал белый котенок.

– И у **доски круглая**, – добавил черный котенок.

Воспитатель: -А вы что скажите, ребята?

– Головы у вас круглые, – засмеялась Поля. – А **шахматная доска и шахматные поля квадратные**.

Котятам стало очень стыдно. Они перестали хвастаться и вскоре научились играть не только в салочки, но и в **шахматы**.

Воспитатель: -А вы, ребята, ни когда не хвастаетесь?

Вот и вся сказка.

Воспитатель показывает **шахматную доску**, белые и черные поля.

А сейчас, ребята, отгадайте задачи-шутки:

1. На каких полях ничего не растет? *(На шахматных.)*

2. Из каких досок не строят теремов? *(Из шахматных.)*

3. В каких клетках не держат зверей? *(В шахматных.)*

4. Спрятались ли **шахматные клетки в словах**: поляна, тополя, поляк, полярник? *(Да.)*

5. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

Скоро бой. И ждет войска

Деревянная. (*доска.*)

Раздался голос Короля:

Найдите на **доске**. (*поля.*)

Заключительная часть

Воспитатель: Понравилась ли вам **занятие**? Что еще было вам интересно? Что нового сегодня вы узнали? Готовы ли вы к новым играм в **шахматной стране**?

Дети отвечают на вопросы, делятся своими впечатлениями.

Конспект занятия «День рождения Шахматного короля»

Задачи:

Образовательные:закрепить знания детей о ходах **шахматных фигур**, формировать умение отвечать на вопросы полным ответом.

Развивающие:формировать логическое мышление, развивать любознательность и творчество, тренировать память.

Воспитательные: воспитывать желание помогать, воспитывать интерес к **шахматным фигурам**.

Оборудование и материалы: 3 демонстрационные **шахматные** доски с магнитными фигурами, цветные магниты «*цветы*», цветные магниты «*стражники*», листы с изображением коня, цветные карандаши, фломастеры, цветная бумага, ножницы, клей, мультимедийная презентация.

Ход занятия

Воспитатель: Ребята, сегодня в **Шахматном королевстве необычный день** – день рождения **Шахматного короля**. А что такое **день рождения**? (*слайд 1*)

Ответы детей.

Воспитатель: Что в этот **день делают**? (поздравляют именинника, дарят подарки, веселятся, именинник угощает гостей)

Воспитатель: Верно! Вот и **Шахматный король** устроил сегодня праздник, ведь он – именинник. А чтобы узнать, кого он пригласил, вам нужно отгадать загадки. Если отгадаете верно, фигура появится на экране (*слайд 2*)

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, что гости подарят **королю**?

Ответы детей

Воспитатель: **Королем быть очень почетно**, он самый главный в **Шахматном королевстве**. Все гости обязательно подарят букеты с цветами. Но только гости растерялись и не знают, какие цветы выбрать, поможем им? (*да*)

Задание 1 (*шахматная доска с магнитами и фигурами*): вспомнить, как ходят **шахматные фигуры**, по ходу каждой фигуры собрать на **шахматной доске цветы**: ферзь – розы, ладья – ромашки, слон – васильки, конь – маки, пешка – колокольчики.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Гости собрали красивые букеты, подарили их **королю**, ему очень понравились цветы. Ой, посмотрите, что случилось: ладья заблудилась в **королевском замке**, всюду стражники.

Задание 2 (*шахматная доска с магнитами и ладьей*): помочь ладье добраться до **короля**, обходя стражников.

Воспитатель: Помогли вы ладье, ребята, она вас благодарит. А **король** предлагает всем гостям сделать веселую разминку, хотите присоединиться? (*да*)

Физкультурная минутка: Ну-ка, пешки, поиграем

Головой мы покачаем,
А потом мы приседаем,
Наши ножки разминаем,
Раз, два, три – на месте шаг,
Встали пешки дружно в ряд.
Мы размялись от души,
Как же пешки хороши!

Дети садятся на мягкие подушки

Воспитатель: **Король** предложил гостям поиграть: он стал называть слова, а в них фигуры должны найти себя. Гостям сложно, поможем им? (*да*)

Слова: «*олады*» (ладья, «*спешка*» (пешка, «*заслонка*» (слон, «*коньки*» (*конь*)).

Воспитатель: Только одна фигура не нашла себя в словах, какая? (*ферзь*). Ферзь помощник **короля**. Пока вы выполняли задание, ферзь узнал, что **королю предстоит сражение**. Необходимо подготовить коня, чтобы отправить его на разведку и узнать, где находится противник.

Задание 3: нужно быстросамаскировать коня так, чтобы вражеские военные единицы его не заметили – на улице весна, тает снег, на дороге слякоть (дети, используя карандаши, фломастеры, цветную бумагу и клей, маскируют коня)

Конь самая интересная фигура на **шахматной доске**. Почему?

(Ход напоминает букву «Г» Ходит на три поля: раз, два – прямо, три - в сторону)

- Конь считается легкой фигурой или тяжелой?

(*Конь считается лёгкой фигурой. Ценность коня – 3 пешки.*)

- Конь начинает ход с черного поля, а заканчивает на каком? (*белом*)

- Чем отличается конь от других фигур? (*Перепрыгивает через свои и неприятельские фигуры*)

- Если поле, на которое приготовился пойти конь, **занято** неприятельской фигурой, он её может взять.

Воспитатель: Молодцы! Нашего коня не заметили, он сообщает, что вражеское войско уже близко, нужно срочно построить войско **короля**! Поможем? (*да*)

Дети выстраивают **шахматные** фигуры по стихотворению И. Г. Сухина «*Я смотрю на первый ряд*»

Воспитатель: Вот видите ребята, неважно, какой **день** – **обычный или день рождения**, **король** должен быть всегда готов к сражению! Вы здорово выполняли задания, за это **король** сегодня вручает вам **королевские медали**.

Воспитатель вручает медали детям

Воспитатель: Какое задание сегодня было сложным для вас? Что больше всего понравилось? Захотелось вам отправиться с **королем** и его войском сражаться?

ПРО ШАХА И ПРО ШАХМАТЫ

ЦЕЛЬ : побуждение детей к дальнейшему обучению игре в шахматы.

ХОД ОД

Вводная часть

Здравствуйтесь! В какие игры вы любите играть? (Ответы детей) Конечно, в самые разные! На улице вы с удовольствием играете в догоняшки, пятнашки, футбол, прыгаете в резинку или классики... Дома почти у всех есть компьютеры. Иногда с родителями можно поиграть в лото или домино... Среди замечательных и полезных игр, существующих в мире, особое место принадлежит именно шахматам. Конечно, многие из вас умеют играть в шахматы. Кто-то играет хорошо, даже друзей обыгрывает, а кто-то может быть и не знаком даже с этой замечательной игрой. Но все вместе мы с вами будем учиться играть и скоро, может быть, обыграем даже папу или дедушку! Так с чего же нам начать? Конечно же, с легенды о появлении шахмат.

Легенда ПРО ШАХА И ПРО ШАХМАТЫ

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран. Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей.

Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тридцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное - непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, грозным в мире оружием! Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути. И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь.

Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев!» Прибежали испуганные мудрецы: «Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет мой меч - голова с плеч!» - Так раньше у царей водилось.

Опечалились мудрецы пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать.

Время назначенное проходит, зовет их грозный владыка к себе. «Ну что, придумали?» спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные. Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» закричал. Хорошо ещё, что казнить не велел.

Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве.

Скоро все мудрецы были прогнаны, лишь один самый известный из них остался. «Ну, а у тебя, что за игрушка?» - спрашивает грозный царь. Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там - деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое?!

Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!» «Не всё то золото, что блестит!» - мудрец отвечает. Посмотрел внимательно царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости, и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско. Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?» Мудрец молвил: «Давай, повели тель, попробуем!» - объяснил царю правила игры и они начали сражение.

И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по-царски наградить. Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» Сражение ведь кончалось на этом. А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб или смерть королю. С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ.

Чтобы попасть в волшебный мир шахмат, нужно ответить на несколько вопросов.

1. Где родились шахматы?
2. Чем, по мнению индийского шаха, сложнее управлять – целой армией или небольшим отрядом шахматных фигур?
3. Переведите на русский язык слово «ШАХМАТЫ».

А где же происходят шахматные сражения? Конечно, на шахматной доске. О ней мы сейчас и поговорим.

Основная часть.

1. Знакомство с шахматной доской.

Доски бывают разные – гладильные, стиральные, разделочные, строительные. На них в шахматы не поиграешь! Это можно сделать только на шахматной доске. Вот она перед вами. Чтобы играть в шахматы, её необходимо хорошо знать.

Шахматная доска – это квадрат, на нём 32 белые и 32 чёрные клетки. Сколько же всего? (64)

По краям доски отмечены буквы и цифры. Сверху и снизу – буквы (проговорить названия), справа и слева – цифры (от 1 до 8). Они нужны нам для того, чтобы определить адрес шахматной клетки, а он у каждой клетки свой собственный. Как же его узнать? Посмотрите =, эта клетка имеет адрес a1, потому что стоит на пересечении буквы a и цифры 1. Попробуйте определить (h1, a3, e6).

Что же, первое знакомство с шахматной доской состоялось. Скоро на ней появится шахматное войско. Вы готовы к встрече с ним?

Проверим, а для этого я попрошу ответить вас на несколько вопросов.

- Какую форму имеет шахматная доска?
- Сколько клеток на шахматном поле?
- Какие цвета любят шахматы?
- Для чего на доске нужны буквы и цифры?
- Зачем нужно знать точный адрес клетки?

2. Знакомство с шахматными фигурами.

Фигуры ещё спят на своих шахматных клетках. А нам уже не терпится с ними познакомиться. Отнесёмся к ним с большим уважением. Это не игрушки. Среди наших фигур есть царские особы. Давайте их рассмотрим. Вот его величество – Король! На кого или на что похож король? (ответы детей). Его Величество король самый высокий и поэтому самый заметный. Похож на человека с высокой острой короной. В каждом королевстве королей по одному – черный и белый.

А вот Ферзь! На кого или на что похож ферзь? (ответы детей). Чуть поменьше короля. У него круглая небольшая шапочка-корона на голове. В начале шахматной партии ферзей в каждой армии по одному, как и королей. Посмотрите, вот Ладья! На кого или на что похожа ладья? (ответы детей). Напоминает крепостную башню. Во Франции и других странах она так и называется тура (башня, крепость). В Россию шахматы так долго плыли на

кораблях-лодках (в старину лодки назывались ладьями), что эта фигура и превратилась в ладью. Ладей в каждом войске по две.

Особая фигура – Слон. На кого или на что похож слон? (*ответы детей*). На слона совсем не похож. Скорее всего, это высокий человечек в остром шлеме. Почему именно слон? Древнеиндийские воины передвигались как пешком, так и нас лонах. Отсюда и возникла необходимость в этой фигуре, которая сохранила вид воина, а название – слона. Слонов в каждой армии по два. Кто знает, как по-другому называется эта фигура? (*Офицер*)

Ещё одно животное на поле - **Конь!** Его никогда ни с кем не перепутаешь. За долгое время он потерял своего всадника, длинные ноги и хвост. Коней у противников по два.

А теперь - Пешка! На кого или на что похожа пешка? (*ответы детей*).

Похожа на маленького человечка. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта фигура так называется. Идут только вперед. Их смело бросают в бой.

Пешек в каждой армии больше всех – по восемь.

Вот мы с вами узнали, как зовут каждую фигуру.

Итак, всё шахматное войско перед вами! Хорошо ли вы запомнили этих воинов? Проверим?

Показать детям фигуры и послушать их ответы.

А в заключение давайте проговорим, что мы с вами сегодня вспомнили и что узнали:

Какие шахматные фигуры вы знаете? (*ответы детей*)

А сколько фигур в шахматной армии? (*ответы детей*)

Вы хотите дальше учиться игре в шахматы?

Спасибо за внимание, за ваши работы и до встречи на следующем занятии в нашем объединении «Белый Ферзь»!

ШАХМАТНЫЕ ЗАГАДКИ

Видимо, она упряма, Он в шахматах, можно сказать, чемпион,

Если ходит только прямо, И шаг у него широк.

Не петляет: прыг да скок, Умеет ходить как ладья, и как слон -

Не шагнет наискосок И прямо, и наискосок.

(Пешка) (Ферзь)

Стою на самом краю, Прыгнет он. Подковы звяк!

Путь откроют – пойду. Необычен каждый шаг:

Только прямо хожу, Буква «Г» и так, и сяк.

Как зовут - не скажу. Получается зигзаг!

(Ладья) (Конь)

Я силой и мощью своей Передвигается не косо и не прямо,

Лишь по прямым полям А буквой «Г» - так шахматисты говорят

И линиям прокладываю путь **(Конь)**
И горе тем, кто на пути моем
Пытается «вздремнуть». Кто ходит прыг-скок и в бок?
(Ладья) (Конь)

Не живет в зверинце, Гладкий люблю я, расчищенный путь:
Не берет гостинцы, На шаг в любую сторону могу я шагнуть.
По косо́й он ходит, **(Король)**
Хоботом не водит.

(Слон) Два братца через грядку смотрят,
А подойти друг к другу не могут
Когда мы встанем в строй, **(Король)**
Нас спутает любой.

Но лишь начнется бой, Фигура – маленький солдат,
У каждого путь свой. Лишь команды ждет,

(Слон) Чтоб с квадрата на квадрат
Двигаться вперед

(Пешка)

Я смел, и строен, и высок:
Предпочитаю ходить и бить
Всегда по-своему: наискосок.

(Слон)

Два братца в одной армии служат,
А встретиться друг с другом не могут.

(Слон)

ЗАГАДКИ-РИФМЫ

Раскрыла Оленька ладонь – скачи в атаку белый**(конь)**

Безопасные поля поищи для...**(короля)**

Черным клеточкам верны чернопольные.....**(слоны)**

И еще два поля есть, а на них король и**(ферзь)**

Скоро бой и ждет войска деревянная.....**(доска)**

Ни к чему такая спешка – потеряться может....**(пешка)**

В углу стоит бадья, а в ней плывет...**(ладья)**

На доске есть у меня две лошадки, два....**(коня)**

Игра «Почтальон»

Цель: Умение ориентироваться на доске, безошибочно находить нужную клетку; закрепление шахматной нотации.

Обучающимся даются конверты с квадратами по величине шахматной клетки. На карточках изображены адреса каждой клетки. Предлагается быть почтальонами и разнести квадраты точно по адресам, например: a1, в2, с3, h4, g5? d6, e8 и т.д.

Игра на внимание «Найди ошибку»

Цель: Развитие внимания, сообразительности и смекалки, умение видеть фигуры на доске.

- а) На шахматной доске расставлены два чёрного Слона, оба на белых полях. По правилам один должен стоять на белом поле, а другой на чёрном.
- б) Два Короля стоят рядом. Короли по шахматным правилам вместе не стоят.
- в) Первоначально не правильно поставлены Король и Ферзь. В начале игры Ферзь любит свой цвет. Поэтому чёрный ферзь стоит на чёрном поле, а белый на белом.

Обучающиеся должны внимательно посмотреть на шахматную доску и быстро найти ошибки.

Способы защиты Короля от шаха

Цель: Развитие логического мышления, сообразительности, внимания. Умение ориентироваться на доске.

Задачи:

- Совершенствовать знания;
- Развивать смекалку и воображение обучающихся;
- Уметь самостоятельно выполнять задание.

Пособия: демонстрационная магнитная шахматная доска, шахматы для учащихся, бумага, карандаши, карточки с шахматной нотацией, игра “Почтальон”, разрезные шахматные фигуры из картона, бросовый материал – косточки.

Ход 1. Организационный момент:

Подготовка рабочего места.

2. Знакомство с ходом и содержанием:

Сегодня мы с вами закрепим, что такое шах, способы защиты Короля от шаха. Вы будете создавать ситуации для защиты Короля, поработаем над шахматными терминами, закрепим шахматную нотацию

3. Работа над ключевыми терминами:

- Объясните слово “шах”? (*Угроза Королю.*)
- Кому объявляют шах? (*Королю.*)
- В шахматной игре мат – это? (*Конец игры, когда нет ни одной защиты*)

Королю от шаха.)

– Что такое рокировка? *(Одновременный ход Короля и Ладьи).*

– Какая фигура может сделать “вилку”? *(Любая.)*

Подготовленный ребенок в костюме шахматной доски и читает стих:

Вся в квадратах белых, чёрных

Деревянная доска,

А ряды фигур точёных –

Деревянные войска.

Люди их передвигают,

Коротают вечера,

Дети в шахматы играют –

Гениальная игра!

Разминка:

1. Какая фигура на доске самая сильная? *(Ферзь.)*

2. Какая фигура может поставить шах и мат Королю? *(любая, даже пешка.)*

3. Какие бывают слоны и почему они так называются? *(Чернопольные и белопольные, одни ходят по белым полям, а другие по чёрным.)*

4. Патовое положение на доске. *(Ничья.)*

5. Кто попадает на поле превращения? *(Пешка.)*

Игра на внимание “Найди ошибку”,

(на демонстрационной доске расставлены фигуры – два слона чёрного цвета на двух белых полях, два Короля стоят рядом, первоначально не правильно поставлены Король и Ферзь). Учащимся даётся задание посмотреть внимательно на фигуры и исправить ошибки.

Игра “Сложи фигуру”,

Даётся задание выложить из косточек шахматную фигуру, а также собрать из 3–4 разрезанных частей и назвать её.

Игра на смекалку,

– У какого слона нет хобота? *(У шахматного.)*

– Какой Король не умеет говорить? *(Шахматный.)*

– Что за чудо– поле, где тесно мышке, а свободно Слону? *(Шахматное поле.)*

– На каком Слоне нельзя прокатиться? *(На шахматном.)*

– Какая клетка всегда только квадратная? *(Шахматная.)*

– Если их соединить, угол можно получить *(горизонталь и диагональ, горизонталь и вертикаль, вертикаль и диагональ).*

– Какая фигура грамоту знает,

Что ни ход, то буква? *(Конь.)*

Физкультминутка “Буратино”, [8].

Буратино потянулся (Все поднимают руки вверх.)

Раз нагнулся, два нагнулся (Наклоняются вперёд.)

Руки в стороны развёл, (Руки в стороны развести.)

Видно ключик не нашёл.

Чтобы ключик нам достать

На носочки надо встать. (Поднимаются на носочки и руки тянут вверх.)

Практическая работа.

Расставить шахматы на доске так, чтобы была видна ситуация шаха Королю (учащиеся расставляют).

А теперь вспомним, какие три защиты Короля от шаха вы знаете. Назовите их:

- **первая защита** – отойти на свободное соседнее поле;
- **вторая защита** – закрыться своей фигурой;
- **третья защита** – “срубить обидчика”.

Эти три защиты применяем у себя на шахматной доске.

Игра “Почтальон”,

Педагог просит на демонстрационной доске назвать на нескольких клетках адрес, например, a1, b2, c3, e8, h7, f4 и.д., затем предлагает записать адреса клеток на листе бумаги, а потом “разнести” карточки по адресам у себя на шахматной доске.

У каждого учащегося на столе в конвертах мелкие карточки с адресом шахматного поля (учащиеся раскладывают свои карточки).

Чтение шахматной нотации. Педагог предлагает прочитать по шахматному любой ход шахматной фигуры, например,

Kh3 – g5 + Кр

(Это означает, что Конь аш 3 идёт на поле жэ 5 и ставит шах Королю).

Далее чтение следующих ходов фигур:

- Фе8 – e4
- Л a3 : Cf3 +х Кр,
- Сg8 – a7 +Кр,
- Кph6 : Лh7
- Kd1 – e3 x Кр

Подведение итога занятия.

Давайте вспомним, с чего мы начали своё занятие? Как правильно назвать нашу работу?

Рефлексия по занятию.

- какие трудности возникли в ходе работы?
- что было проще выполнять?
- какой этап наиболее интересен вам?

Всем спасибо.

Список литературы, рекомендуемый для педагога.

1. *Авербах Ю. А.* Шахматный самоучитель [Текст]: учеб. Пособие /Ю.А. Авербах.– М.: Просвещение, 2004.– 64 с.
2. *Винокурова, Я.Г.* Знакомьтесь – шахматы [Текст]: учеб. Пособие /Я.Г. М. Владимиров. – Просвещение, 2003.– 82 с.
3. *Владимиров, Н.К.* 5000 игр и головоломок для школьников/ [Текст] сост.Н.К. Винокуров.- Просвещение, 2008.– 102 с.
4. *Максаков А.И.* Учите играя/ [Текст]: учеб. пособие/А.И. Максаковой М.– : Просвещение, 2003.– 84 с.

5. *Пожарский, В.В.* 1000 шахматных задач. [Текст]: учеб. пособие /В.В. Пожарского. – М.: Просвещение, 2005.– 128 с.
6. *Кузнецова, Л.В.* Воспитание школьников. № 2. [Текст]:/ Л.В.Кузнецова // Учимся, играя М.: Школьная пресса, 2002.– 76 с.
7. *Кузнецова, Л.В.* Воспитание школьников. № 3. .[Текст] сост./ Л.В.Кузнецова. – М.: Школьная пресса 2002. – 80 с.
8. *Савина, Л.П.* Пальчиковая гимнастика. [Текст]: учеб. пособие/ Л.П. Савина. – М.: ООО Издательство, 2005. – 44 с.

"Блиц - вопрос":

- Каких клеток больше, черных или белых? (равно)
- Без какой фигуры не бывает игры? (король)
- Где возникли шахматы? (Индия)
- Как пешке укрыться от чернополюного коня? (встать на белое поле)
- Что такое шах?
- Что такое мат?
- Между какими фигурами стоит конь в начале игры? (слон и ладья)
- Какая фигура может перепрыгивать через фигуры? (конь)

«Добро пожаловать в шахматное королевство».

Цель: Формирование интереса к шахматной игре.

Задачи:

1. Познакомить детей с историей шахмат.
2. Знакомство с шахматной доской, фигурами, первыми правилами шахматной игры, записи шахматной партии.
3. Воспитать чувства партнерства, творческой взаимопомощи.
4. Раскрыть перспективы познания шахмат.

ХОД Вводная часть – 3 минуты.

- Приветствие, назвать свое имя.
- Ребята, вы ,конечно, знаете много спортивных игр, занимаетесь спортом. А знаете ли вы такую игру, которая совмещает в себе свойства науки, искусства и спорта?
- Как вы думаете, чем интересна и полезна игра в шахматы?
- Ответы детей.
- А кто-нибудь из вас умеет играть в шахматы? Знаете правила игры?
- Ответы детей.
- Шахматный клуб. Рассказ педагога о том, чему учат в клубе, как проходят занятия, соревнования, проведение классификационных

турниров с присвоением спортивных разрядов: от IV разряда – до международного мастера.

1. **Основная часть занятия**
2. **Теоретическая часть**

Лекция с элементами беседы.

- Вся в квадратах – белых, черных –

Деревянная доска,

А ряды фигур точеных –

Деревянные войска.

Люди их передвигают,

Коротают вечера,

Люди в шахматы играют –

Интересная игра!

Ты, дружок мой, без опаски,

Без смущения вступай,

Словно в мир чудесной сказки,

В черно-белый этот край.

Что? Трехглавые драконы
нас не ждут здесь? Не беда!

Тут зато лихие кони

И пехота хоть куда!

Тут ферзи, слоны отважны,

Мчатся поперек и вдоль,

И, совсем как в сказке, важный

Возвышается король.

Тут герои в каждом войске,

И выходит рать на рать

Хитроумно и геройски

Воевать и побеждать!

Е. Ильин.

- Шахматы – очень древняя игра. Ее рождение связано с желанием людей жить мирно, без войн. Появилась она в Индии более двух тысяч лет тому назад. В VI веке проникла через Персию в Европу.

- «Легенда о возникновении шахмат».

- Ребята, как вы думаете, какова цель шахматной игры?

- Правильно! Поставить мат королю.

- Откуда же пришло это слово – шахматы? И что оно означает?

- Своего царя персы называли – «шах», а слово «мат» - по арабски означает «умер». Значит, слово «шахматы» можно перевести так: «Смерть королю противника!».

- Работа с демонстрационной доской и с шахматами на столах.
- Изучение шахматной доски и фигур.
- Расстановка фигур на доске.

- Правила игры.
 - Запись партии.
 - По ходу объяснения – вопросы педагога:
- зачем нужно записывать партии?
- правильно, для изучения и анализа игры. Для прочтения шахматных книг и журналов.
- Запись «Детского мата».
 - Игра «Узнай фигуру на ощупь».
- 2. Практическая часть**
- Игра обучающихся в шахматы. Обучающиеся, имеющие минимальный опыт игры в шахматы, играют в паре с теми, кто не имеет такого опыта.
- 3. Подведение итогов.**
- Ребята, что вы почувствовали, играя в шахматы?
- Предполагаемые ответы (интерес, азарт)
- Хотели ли вы и дальше обучаться шахматной игре? Как вы думаете, какие качества характера развиваются при занятии шахматами?
- Ответы детей (память, внимание, логическое мышление, терпение, усидчивость)
- Как вы думаете, где эти качества характера вам могут пригодиться? (В жизни, на уроках, в спорте и т.д.)