

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 38 с. Отрадо-Кубанского
муниципального образования Гулькевичский район

**ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ ДОУ ПО ОБУЧЕНИЮ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ИГРЕ В ШАХМАТЫ**

(Методическая разработка по обучению детей дошкольного
возраста игре в шахматы)



с. Отрадо-Кубанское – 2023

УДК – 373.2.016
ББК – 74.102
Н 73

Автор-составитель:

Новикова Рита Евгеньевна – воспитатель высшей квалификационной категории

Прадедова Наталья Арсеновна – старший воспитатель

Организация работы педагогов ДООУ по обучению детей дошкольного возраста игре в шахматы

(методическая разработка). – с. Отрадо-Кубанское, 2023 г. – 40 стр.

Рецензент:

Королькова В.А., кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальной, специальной педагогики и психологии ФГБОУ ВО «АГПУ»

Очень большую роль в формировании логического и системного мышления детей дошкольного возраста играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывает целеустремлённость, терпение и характер.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней.

Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы – замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

В методической разработке педагогов МБДОУ детский сад № 38 с. Отрадо-Кубанского МО Гулькевичский район Прадедовой Н.А. и Новиковой Р.Е. «Организация работы педагогов ДООУ по обучению детей дошкольного возраста игре в шахматы» представлен опыт работы по проблеме обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы.

Содержание методической разработки может быть адресовано широкому кругу специалистов дошкольного и дополнительного образования, заслуживает особого внимания и подтверждает актуальность выбранной проблемы.

Содержание

Пояснительная записка.....	4
Развитие логического мышления детей дошкольного возраста через обучение игре в шахматы.....	5
Возрастные особенности детей.....	10
Мониторинг определения уровня интеллектуального развития детей.....	12
Приложение № 1. Занятие по образовательной области «Познание».....	12
Приложение № 2. Конспект ООД по обучению дошкольников игре в шахматы «Путешествие в шахматное королевство».....	15
Приложение № 3. Сказки и легенды о шахматах.....	21
Приложение № 4. Игры для обучения дошкольников игре в шахматы...	27
Приложение № 5. Шахматная викторина Игра «Что? Где? Когда?».....	32
Приложение № 6. Сценарий шахматного праздника «В Тридевятом царстве».....	33
Приложение № 7. Консультация для родителей по обучению детей игре в шахматы.....	38.
Список использованной литературы.....	40

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывают целеустремлённость, терпение и характер.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней.

Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы – замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

У ребят, регулярно играющих в шахматы, развиваются умственные и творческие способности, логическое мышление с расчетом сложных вариантов, интуиция и предвидение ближайших событий, укрепляются внимание и память, формируется воля к победе. Все это позволяет им выйти на качественно новый уровень развития интеллекта. Воля дает силы и направленность действиям, разум – непреклонность, и вместе они ведут к победе.

Развитие логического мышления детей дошкольного возраста через обучение игре в шахматы

Современная концепция образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в шахматы.

Сегодня современные дети умеют пользоваться сотовыми телефонами, но игра в шахматы им очень тяжело дается. Но зато они легко запоминают сказки и сказочных героев. Поэтому, чтобы научить детей играть в шахматы, мы вместе с детьми решили шахматные фигуры превратить в сказочных героев. Для начала из предложенных картинок, дети выбрали те картинки сказочных героев, которые будут заменять шахматные фигуры. Конечно, педагог помогает детям, назвав кто нам будет нужен для этой игры. Но сами картинки дети выбирали самостоятельно. Сделав игру, началось обучение.

Сначала мы знакомим детей с шахматами и сказочными героями, которые их замещают. Здесь можно импровизировать, придумывать различные истории про каждого героя. В итоге собираем всех героев вместе. Затем мы учим сказочных героев расставлять по порядку. На магнитной доске показ, на столе дети выполняют самостоятельно. Следующий этап, учимся находить свое место на шахматной доске. Вариантов много «Найди свое место», «Угадай кого нет», «Станьте по порядку». Но в дальнейшем учим делать и обдумывать ходы. Это уже более сложный этап, но дети справляются.

Осознав актуальность вопроса по данной проблеме, можно сделать выводы, что недостаточно развивать логическое мышление только на специально организованных занятиях. А нужно создать такие условия, которые будут способствовать росту уровня интеллектуальной культуры в целом и логического мышления в частности. В рамках реализации работы в этом направлении нами был создан долгосрочный проект «Развитие логического мышления детей дошкольного возраста через обучение детей игре в шахматы».

Цель данного проекта – научить, адаптировать и апробировать игровые технологии для развития логического мышления у детей 5-6 лет в процессе игры в шахматы.

Задачи, решаемые в проекте:

Подборка и разработка сюжетно-дидактических игр и упражнений для развития логического мышления детей при обучении игре в шахматы;

- воспитать интерес к игре в шахматы.

Педагогические средства, используемые в проекте:

- специально организованные занятия;
- показ приемов игры в шахматы;
- развивающие игры и упражнения;
- мультимедийная презентация (для ознакомления детей с игрой);
- праздники и развлечения.

Тип проекта: долгосрочный, комплексный, групповой.

Участники проекта: воспитатели, дети старшей и подготовительной группы, родители.

Ожидаемые результаты:

- расширение представлений детей о шахматах;
- сформировать навык спокойной, уверенной игры в шахматы;
- развитие памяти и умственной способности;
- повышение активности детей и родителей при изучении игре в шахматы.

Благоприятные условия для развития интеллекта ребенка складываются в игровой деятельности. Шахматный кружок, созданный в группе, обеспечивает ребенку высокий уровень развития мыслительных процессов. Игра в шахматы очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Для ребенка – это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания.

Обучение детей в шахматы помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребенка

сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность.

В основу нашего проекта легли следующие **принципы**:

- принцип научности;
- принцип этичности;
- принцип оптимальности;
- принцип возрастного, индивидуального и личностного подхода;
- принцип комплексности, системности, систематичности.

Реализация данного проекта происходила в детском саду в течении года.

Работа была начата по программе М.А. Яхтенфельд «Обучение детей 5 – 6 лет игре в шахматы» в старшей группе.

В практической деятельности используется ряд методических приемов овладения игрой в шахматы – это *дидактические сказки*.

I этап. Ребенок быстрее овладевает игрой в шахматы, если это происходит через игру инсценировку знакомых сказок, таких как например:

- ✓ «Сказка про шаха и про шахматы»;
- ✓ «Легенда о шахматах»;
- ✓ «Шахматная сказка»;

II этап. При изучении каждой фигуры детьми рисовались новые картинки ходов изучаемой фигуры, и это образное восприятие помогло ребятам хорошо усвоить правила игры и шахматную нотацию (название шахматного поля), а также некоторые тактические приемы (двойной удар, вилка, связка). Задание детям давалось через отгадывание шахматных загадок (решение примеров).

Данная методика преподавания шахмат помогает ребенку более детально запомнить возможности данных фигур. После того, как ребенок познакомился со всем войском фигур, мы переходили к следующему этапу.

III этап. Знакомство с шахматной игрой, её стратегией. Подводит к её итогу – мату (что в переводе: властелин – король умер).

Для того чтобы ребенку было более доступно понимание нападения фигуры, была разработана *система заданий*:

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«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.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Реализация проекта предусматривает не только обучение на специально организованных занятиях, предусмотренных программой, но и совместную работу родителей с детьми по придумыванию историй, сказок о Шахматном королевстве, художественное творчество детей: поделки из соленого теста, рисунки и аппликации детей по данной тематике.

На заключительном IV этапе, итоговом в реализации проекта, в дошкольном учреждении проводились праздники и развлечения, выставки детских работ.

Данный проект дает возможность доступно, поэтапно, эффективно обучить детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы на уровне начальной подготовки. Данный проект актуален и очень эффективен. Он дает ребенку возможность экспериментировать, синтезировать полученные знания, развивать творческие способности и коммуникативные навыки, что позволяет ему успешно адаптироваться к изменившейся ситуации школьного обучения.

У ребят, регулярно играющих в шахматы, развиваются умственные и творческие способности, логическое мышление с расчетом сложных вариантов, интуиция и предвидение ближайших событий, укрепляются внимание и память, формируется воля к победе. Все это позволяет им выйти на качественно новый уровень развития интеллекта. Воля дает силы и направленность действиям, разум – непреклонность, и вместе они ведут к победе.

Результативность использования данного проекта: воспитатели, родители, владеющие навыками игры в шахматы, могут воспользоваться данным материалом, который представлен целостно и поэтапно, с дидактическими играми и упражнениями.

Операционными компонентами мышления явились мыслительные операции:

- ✓ анализ (знакомство с фигурой);
- ✓ синтез (знакомство с ходом фигуры);
- ✓ сравнение (установление сходства и/или различия с другой фигурой):
 - сходство (наличие общего хода, например, Ладья и Ферзь, Ферзь и Слон);
 - различие (ход, присущий только данной фигуре, например, Конь).
- ✓ обобщение (определение общих существенных признаков объектов).

Перспективы использования проекта: детские сады общего вида.

Руководствуемся в нашем проекте словами известного педагога – новатора В.А. Сухомлинского: «В воспитании культуры мышления (детей) большое место отводится шахматам. Без них нельзя себе представить воспитание умственных способностей и памяти».

Поднять интерес к игре в шахматы на должный уровень, сделать их любимой игрой детворы можно только общими силами.

Возрастные особенности детей 5-ти – 6-ти лет

В старшем возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но совершить преобразования объекта. Развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления и цикличности изменений). Кроме того, после

пяти с половиной лет на смену правополушарному (творческому) мышлению приходит левополушарное (логическое) мышление (кроме левшей), совершенствуются обобщения.

Ребенок в этом возрасте уже имеет собственное мнение. Он наблюдателен. Собственное «я» его уже интересует меньше, чем мир вокруг, в котором он стремится отыскать причинно-следственные связи, чтобы отличить существенное от второстепенного. Развитие воображения позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории.

К пяти годам ребенок уже способен правильно произнести почти все звуки речи. Ребенок бегло излагает свои мысли. Кроме коммуникативной, развивается планирующая функция речи, т.е. ребёнок учится последовательно и логически выстраивать свои действия, рассказывать об этом.

К этому периоду жизни у ребёнка накапливается достаточно большой багаж знаний, который продолжает интенсивно пополняться. Ребёнок стремится поделиться своими знаниями и впечатлениями со сверстниками, что способствует появлению познавательной мотивации в общении. Развитие произвольности и волевых качеств позволяют ребёнку целенаправленно преодолевать определённые трудности, специфические для дошкольника. Также развивается соподчинение мотивов. На фоне эмоциональной зависимости от оценок взрослого у ребёнка развивается притязание на признание, выраженное в стремлении получить одобрение и похвалу, подтвердить свою значимость. К шести годам ребенок уже стремится управлять своими эмоциями, пытаясь их сдерживать или скрывать от посторонних, что не всегда удается. Дети знают свою половую принадлежность и даже в играх не хотят ее менять.

С пяти до шести лет у ребенка наблюдаются значительные сдвиги в усовершенствовании моторики и силы. Скорость его движений продолжает возрастать, и заметно улучшается их координация. Имеет собственное

представление о красоте. Он познает мир прекрасного, через посещение музеев, театров, филармоний, начинает понимать классическую музыку. Свои познания ребенок применяет в играх, выдумывая сам сюжет для них и зная, как он сможет сделать замысел реальным. В этот период ребенок становится сознательно самостоятельным.

Мониторинг определения уровня интеллектуального развития детей 5 – 6 лет

1. Тест для изучения дифференцированного восприятия «Найди квадрат».

Цель: выявить способность к дифференцированному восприятию.

2. Тест «Лишний предмет».

Цель: оценка образно-логического мышления, умственных операций анализа и синтеза.

3. Тест: «Узнай фигуру».

Цель: оценить познавательный интерес и способность к знанию.

4. Тест: «Пиши кружочками» и «Чтение схем – слов»

Цель: оценка фонематического слуха.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Занятие по образовательной области «Познавательное развитие»

Программное содержание:

1. Продолжать учить детей правильно понимать и самостоятельно решать поставленные задачи: находить позиции, в которых объявлен мат, шах; упражнять детей в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске.
2. Развивать логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук.
3. Воспитывать желание помочь другим, самостоятельность в выполнении задания.

Методическое обеспечение: ТСО, загадки, карандаши, демонстрационная шахматная доска и шахматные фигуры, шахматные диаграммы на каждого ребенка, папки по шахматам индивидуальные, сундучок волшебный и раскраски на каждого ребенка, картинки к сказке.

Предварительная работа: занятия по шахматам, беседы, знакомство с историей шахмат, работа с диаграммами, дидактические упражнения по шахматам, индивидуальная работа, чтение художественной литературы: стихи, загадки о шахматах, рассказ «Как Незнайка заболел шахматной горячкой» Носов Н., просмотр мультфильма «Югорка и заговор Черной королевы».

Словарная работа: мат, шах, шахматная позиция, побить фигуру.

Ход занятия.

I. Вводная часть.

Воспитатель. Ребята, сегодня я расскажу вам сказку о том, как шахматы спасли царевну от колдуна.

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь со своей дочерью Анастасией. Царь был поклонником мудрой игры и любил решать на досуге шахматные этюды и задачи, да и дочь мало в чем ему уступала. Решила она выйти замуж за принца, царь согласился, но поставил неременное условие: должен тот решить три шахматные задачи. И полетели гонцы во все концы сообщать о царском указе, но мало кто отважился просить руки принцессы. Под видом жениха проник во дворец колдун. Решив все предложенные ему задачи, взял он принцессу в жены и увез ее в неведомые края, исчез – как в воду канул. Затужил царь-государь не на шутку и издал новый указ: отдаст, мол, дочь свою Анастасию за спасителя, кем бы он ни оказался. Но не откликнулись на зов царевичи, испугались, попрятались. Только Иванушка не заставил себя долго ждать, явился по первому зову гонца и тотчас отправился в путь. Долго ехал он по лесам и полям, и вот вдали высоко-высоко в горах появился замок колдуна. Добрался до него Иванушка, громко постучал кулаком в железную дверь. И тут из хором, весь в золотом наряде, вышел сам колдун и предложил Иванушке решить шахматные задачи. Решишь, заберешь с собой Анастасию, нет

погибнешь молодым. Ребята, Иванушка просит нас о помощи. Поможем, Иванушке с колдуном сразиться?

II. Основная часть.

Первое задание колдуна было следующим, нужно отгадать загадки. Слушайте внимательно.

1. Задание - отгадывание загадок.

Не живет в зверинце, не берет гостинцы. По косо́й он ходит, хоботом не водит (*шахматный слон*).

Стою на самом краю, путь откроют – пойду. Только прямо хожу, как зовут, не скажу (*Ладья*).

Два брата через грядку смотрят, а подойти не могут. (*короли*).

Узнать его легко: он с гривой, с осанкой важной, горделивой. Красавца этого не тронь! Узнал, кто это? Это – ...(*конь*)

Рожь на нем не колоситься, не растет на нем пшеница, слон и конь резвятся вволю. Это – ...(*шахматное поле*).

С первым заданием ребята мы уже с вами справились. Молодцы!

2. Задание. Индивидуальная работа. Решение шахматных задач.

Ребята, следующее задание, нужно поставить шах черному королю на шахматной диаграмме. Вспомним, что означает слово шах? (Шах – это нападение на неприятельского короля, оставаться под шахом, король не может, и поэтому обязан срочно принимать меры – защищаться!) Какие способы защиты от шаха вы знаете:

- ✓ король может уйти с атакованного поля, и уйти из-под шаха;
- ✓ король может закрыться от шаха любой своей фигурой;
- ✓ король может взять (побить) фигуру, объявившую мат, или это может сделать любая фигура из его «свиты».

Сначала нужно расставить шахматную позицию на шахматную доску. Найти решение и красным карандашом закрасить поле, с которого белые объявляют шах королю. Стрелками показать, как король может защититься.

Физкультминутка «Веселая зарядка» (3 мин.)

3. Задание. Работа по подгруппам. Собрать диаграмму и определить шахматную позицию на шахматной диаграмме шах или мат, доказать.

Дети выполняют по подгруппам задание. Воспитатель с детьми устанавливает шахматную позицию на шахматной диаграмме шах или мат.

4. Задание. Работа в паре.

Вика и Паша на демонстрационной доске разыгрывают шахматную партию, задание – кто больше уничтожит фигур противника. Остальные дети выполняют, упражнение «Обжорный ряд», цель игрока, который играет фигурой ладья, «срубить» все пешки. Дети, которые играют пешками, должны постараться превратить пешку в сильную фигуру. Победителем станет тот, кто справится с заданием. Определяются победители.

Ребята, вы справились со всеми заданиями, которые приготовил коварный колдун для Иванушки. Тем самым помогли освободить Анастасию от злого колдуна. Хотите узнать, чем закончилась сказка? Царь сдержал свое слово, отдал дочь Ивану в жены. И стали они жить поживать, да добра наживать. Сказка ложь, да в ней намек: добрым молодцам урок.

III. Заключительная часть. Итог занятия.

Ребята, сегодня вы были внимательными, активными, смелыми, дружными. Благодаря вашим стараниям Иванушка смог спасти принцессу Анастасию. Ребята, какие задания вам показались сложными? Какие задания понравились? Что интересного вы узнали для себя?

Сюрпризный момент. Посмотрите, какой ларец прислал нам Иванушка и Анастасия в подарок, а в этом ларце раскраски для детей.

Приложение 2.

Конспект организованной образовательной деятельности по обучению дошкольников игре в шахматы «Путешествие в шахматное королевство»

Цель: помочь воспитанникам освоить и закрепить первоначальные знания о игре в шахматы.

Задачи:

1. познакомить детей с особенностями шахматной доски, некоторыми терминами, используемыми в шахматах: поле, центр доски, горизонталь, вертикаль, диагональ.
2. учить детей правильно чередовать цвета при изготовлении макета шахматной доски.
3. учить решать задачи.
4. закреплять знание шахматных фигур: название, первоначальное месторасположение на доске, возможные ходы и их ценность, взятие фигур противника.
5. развивать логическое мышление, память, концентрацию внимания, двигательную активность.
6. воспитывать интерес к игре в шахматы
7. воспитывать чувство коллективизма.

Действующие лица: ведущий-воспитатель, шахматная королева (в презентации), дети.

Ход мероприятия	Организационно-методические указания
<p>Организационный момент.</p> <p>Воспитатель: Ребята, сделайте, пожалуйста, большой хоровод дружбы. Какое у вас настроение?</p>	<p>Дети (потому что когда дети дружат, они сильнее....)</p>
<p>Почему так говорят: «Где дружба прочна, там хорошо идут дела», «Если не ссориться, тогда все дела спорятся»? А вы дружно живете? Молодцы. А я знаю такое королевство, где совсем плохо идут дела, потому что все его жители перессорились. Все королевство поделено на белое и черное царство, которые враждуют между собой. Вы узнали, что это за королевство? (Это шахматное королевство) Ой, смотрите, а вот и шахматное королевство. Похоже, что здесь произошло землетрясение.</p> <p>Королева: Здравствуйте! Произошла ужасная история. В наших царствах-государствах поселилась злоба, зависть и недоверие. Все фигуры между собой переругались. И так долго они спорили кто из них сильнее, лучше и важнее, что все королевство свое разрушили. И теперь не знают, как им спасти себя.</p> <p>Воспитатель: Ребята, что вы думаете о произошедшем? Почему произошло разрушение? (Жители поссорились.) Хотите помочь жителям этого королевства? Видно, забыли они, что такое дружба, и какая в ней сила. Когда быстрее и легче строить дом: одному или вместе с друзьями? Что мы можем для жителей королевства сделать?</p>	<p>Воспитатель подает детям руку, все кладут свои ладони в ладонь воспитателю.</p> <p>Дети одевают шапочки с фигурами (по вертикалям, горизонталям и диагоналям показывают дети)</p>

Как им помочь? (Надо построить город и помирить их).

Королева: Я очень рада, что вы откликнулись на нашу беду. Приглашаю вас в шахматное королевство. Если вы справитесь со всеми заданиями, то, возможно, спасете наше королевство.

Воспитатель: Если мы сообща пройдем все трудности, дружно справимся со всеми заданиями, вместе поможем восстановить город, как думаете, они поверят нам, что в дружбе большая сила? (Да!) Как звучит наш девиз? «Один за всех...» (и все – за одного!)

Основная часть.

Прежде чем отправиться в шахматное королевство, необходимо перевоплотиться в шахматные фигуры, иначе нас примут за вражеских шпионов, и вход в город будет закрыт. Можно я буду конем?

Воспитатель: А как нам попасть в шахматное королевство? (Дети думают.) По каким дорожкам ходят фигуры? (по вертикалям, горизонталям и диагоналям). Вы помните, по каким дорожкам ходят ваши фигуры, которые выбрали? Чтобы попасть в город, надо выложить к нему дорогу. Те фигуры, которые ходят по вертикалям, постройте вертикаль, те, которые ходят по горизонталям-горизонталь, а по диагоналям – диагональ. Если фигуры ходят по разным дорогам, можете участвовать в постройке разных дорог.

Дети строят дорожки из квадратов черных и белых (по 8 полей в каждой)

В группе ребята находят недостающие поля и приклеивают на доску.

Дети отгадывают загадки.

Отгадывание загадок. На слайдах появляются фигуры и на большой доске тоже.

Физминутка

На экране появляются загадки.

Дети находят коня, ладью, пешку, ферзя и слона.

<p>– Из каких геометрических фигур состоят горизонтали и вертикали (из белых и черных квадратов, чередующихся между собой) а диагонали? (диагонали только белые или черные)</p> <p>– Как называются эти квадраты? (белые и черные поля)</p> <p>– Сколько всего полей в горизонтали. А в вертикали? (по 8), диагонали? (от 2 до 8).</p> <p>Молодцы, вы замечательно справились, теперь мы очень быстро доберемся до черно-белого королевства.</p> <p>А вот и главная площадь! Ой, ребята, вы ничего подозрительного не заметили? Мне кажется, что-то здесь не так. Поля какого цвета должны быть на шахматной доске? (все поля белые или черные). Но я вижу, что здесь есть поля другого цвета. Это правильно? Такое возможно? (Нет.) До чего доводят глупые ссоры, даже площадь рассыпалась. Поможем ее восстановить? (Да). Найдите в группе недостающие поля.</p> <p>Ой, посмотрите, не успели мы исправить шахматную доску, как к нам прибежала поиграть Маша. Какая нетерпеливая.</p>	<p>Дети отвечают на поставленный вопрос.</p> <p>Звучит сигнал sos о помощи.</p> <p>На слайде значок белого короля.</p> <p>(На доске появляются два короля)</p> <p>Дети определяют запретные поля с помощью магнитов (на магнитной доске) куда нельзя пойти королю и находят безопасное место.</p> <p>Забираем коня и две пешки.</p> <p>На большом поле появляются фигуры.</p> <p>Попадаем на парадную площадь. Взрывается салют!!!</p> <p>Королева благодарит детей и дарит шахматное печенье.</p>
<p>Она даже не знает, с какой стороны может сесть, чтобы начать игру. Подскажите ей, пожалуйста, под какими номерами Маша заняла правильное положение у доски? (1 и 3)</p> <p>А сейчас можно приступить к игре? Почему? Чего не хватает? (фигур). Королева, а где же все жители-фигуры?</p> <p>Отгадайте загадки и они появятся. (ферзь, слон, пешка)</p> <p>А сейчас мы с вами превратимся в пешек:</p>	<p>Возвращаются по диагонали в первоначальное местонахождение.</p>

<p>Ну – ка, пешки, стройся в ряд, мы выходим на парад! Головой мы поворачиваем, один, два, три, четыре. Мы границы охраняем! Смотрим вправо – смотрим влево, смотрим вниз и смотрим вверх Мы пехота – лучше всех! Чтобы нам не уставать, надо ноги поразмять. Приседаем, приседаем, никогда не устаем На защиту короля мы бесстрашные идем! Наклон – раз, наклон – два, Не пройдет враг никогда! А сейчас – на месте шаг. Встали пешки дружно в ряд. Мы размялись от души, За работу вновь спешим.</p>	
<p>У нас есть ферзь, слон и пешки, но ведь это не все шахматные фигуры. Где взять остальные? А что это за мешочек нам королева приготовила? Это следующее задание. Необходимо на ощупь определить, что за фигуры спрятались в мешке. Назовите самую маленькую по высоте шахматную фигуру (пешка), самую высокую (ферзь). Расставьте шахматные фигуры по высоте, в порядке возрастания. Как будете расставлять? (от меньшего к большему). И еще не все фигуры у нас имеются. Вы слышите? Что это за сигнал? (Сигнал о помощи). Ребята кто-то просит нас ему помочь. (Король белый). Да это же белый король. Он просит нас помочь найти выход из сложившейся ситуации. Ему поставили шах! Что такое шах? (Предупреждение, что его могут убить.) Помогите королю найти поле, где ему не грозит опасность. Посмотрите, мы попали с вами в шахматный магазин,</p>	

<p>где, наверняка, найдем недостающие фигуры. У вас есть монеты? (нет.) А у меня есть немного. Сосчитайте сколько у меня монет. (1, 2, 3, 4, 5). Сколько? (У Вас 5 монет). Какие фигуры мы сможем купить на них? (коня и 2 пешки). Покупаем!</p> <p>Ну вот, теперь все фигуры в сборе. Осталось только расставить их на свои места, чтобы они вновь подружались и не забывали своих полей.. Сможете это сделать? (Да). Тогда, за дело!</p> <p>Вы все молодцы! Хорошо поработали.</p> <p>Мы добились с вами поставленной цели? (Да.) А что мы хотели сделать? (Помирить фигуры и восстановить королевство).</p>	
<p>Как нам это удалось? (Мы дружно выполнили все задания.) Что вам больше всего понравилось и запомнилось. (Ответы детей.) Что бы вы пожелали жителям белого и черного королевства. (Что бы больше никогда не ссорились, жили дружно в своей команде.)</p> <p>Давайте дружно будем жить И дружбой надо дорожить И никогда не ссориться, Тогда дела все спорятся!</p> <p>Королева: спасибо, ребята, вы очень помогли нам. Я от всего королевства благодарю вас и дарю этот сладкий сюрприз. Не забывайте нас, играйте чаще, тогда мы будем чувствовать поддержку. До свидания!</p> <p>Дети и воспитатель: До свидания! Спасибо, королева-ферзь!</p> <p><i>Рефлексия.</i></p> <p>Воспитатель:</p> <p>Ребята, оцените свою работу и ваше отношение к ней. Если вам понравилось наше путешествие, возьмите белое поле, а если нет – то черное. Настало время</p>	

возвращаться домой в свой любимый детский сад – славный домик для ребят. Нам необходимо построить дорогу обратно. Посмотрите, сколько у нас много белых полей, что мы можем построить из них? (Диагональ.) Стройте скорее и будем возвращаться по диагонали обратно.	
--	--

Приложение 3.

Сказки и легенды о шахматах

Сказка 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, 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 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, 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.

Легенда о шахматах

Шахматная игра была придумана в Индии, и когда индийский царь Шерам познакомился с нею, он был восхищен ее остроумием и разнообразием возможных в ней положений. Узнав, что игра изобретена одним из его подданных, царь приказал его позвать, чтобы лично наградить за удачную выдумку.

Изобретатель – его звали Сета – явился к трону повелителя. Это был скромно одетый ученый, получавший средства к жизни от своих учеников.

– Я желаю достойно вознаградить тебя, Сета, за прекрасную игру, которую ты придумал, – сказал царь.

Мудрец поклонился.

– Я достаточно богат, чтобы исполнить самое смелое твое пожелание, – продолжал царь. – Назови награду, которая тебя удовлетворит, и ты получишь ее.

Сета молчал.

– Не робей, – ободрил его царь. – Выскажи свое желание. Я не пожалею ничего, чтобы исполнить его!

– Велика доброта твоя, повелитель. Но дай срок обдумать ответ. Завтра, по зрелом размышлении, я сообщу тебе мою просьбу.

Когда на другой день Сета снова явился к ступеням трона, он удивил царя беспримерной скромностью своей просьбы.

– Повелитель, – сказал Сета, – прикажи выдать мне за первую клетку шахматной доски одно пшеничное зерно.

– Простое пшеничное зерно? – изумился царь.

– Да, повелитель. За вторую клетку прикажи выдать два зерна, за третью – четыре, за четвертую – 8, за пятую – 16, за шестую – 32...

– Довольно! – с раздражением прервал его царь. – Ты получишь свои зерна за все 64 клетки доски, согласно твоему желанию: за каждую вдвое больше против предыдущей. Но знай, что просьба твоя недостойна моей щедрости. Прося такую ничтожную награду, ты непочтительно пренебрегаешь моей милостью. Поистине, как учитель, ты мог бы показать лучший пример уважения к доброте своего государя. Ступай! Слуги мои вынесут тебе мешок с пшеницей.

Сета улыбнулся, покинул залу и стал дожидаться у ворот дворца.

За обедом царь вспомнил об изобретателе шахмат и послал узнать, унесли ли уже безрассудный Сета свою жалкую награду.

– Повелитель, – был ответ, – приказание твое, исполняется. Придворные математики исчисляют число следуемых зерен.

Царь нахмурился – он не привык, чтобы повеления его исполнялись так медлительно. Вечером, отходя ко сну, царь Шерам еще раз осведомился, давно ли Сета со своим мешком пшеницы покинул ограду дворца.

– Повелитель, – ответили ему, – математики твои трудятся без усталости и надеются еще до рассвета закончить подсчет.

– Почему медлят с этим делом?! – гневно воскликнул царь. – Завтра, прежде чем я проснусь, всё до последнего зерна должно быть выдано Сете. Я дважды не приказываю!

Утром царю доложили, что старшина придворных математиков просит выслушать важное донесение. Царь приказал ввести его.

– Прежде чем скажешь о твоём деле, – объявил Шерам. – я желаю услышать, выдана ли наконец Сете та ничтожная награда, которую он себе назначил.

– Ради этого я и осмелился явиться перед тобой в столь ранний час, – ответил старик. – Мы добросовестно исчислили все количество зерен, которое желает получить Сета. Число это так велико...

– Как бы велико оно ни было, – надменно перебил царь, – житницы мои не оскудеют! Награда обещана и должна быть выдана...

– Не в твоей власти, повелитель, исполнять подобные желания. Во всех амбарах твоих нет такого числа зерен, какое потребовал Сета. Нет его и в житницах целого царства.

Не найдется такого числа зерен и на всем пространстве Земли. И если желаешь непременно выдать обещанную награду, то прикажи превратить земные царства в пахотные поля, прикажи осушить моря и океаны, прикажи растопить льды и снега, покрывающие далекие северные пустыри. Пусть все пространство их сплошь будет засеяно пшеницей. И все то, что родится на этих полях, прикажи отдать Сете. Тогда он получит свою награду.

С изумлением внимал царь словам старца.

– Назови же мне это чудовищное число, – сказал он в раздумье.

– Восемнадцать квинтильонов четыреста сорок шесть квадрильонов семьсот сорок четыре триллиона семьдесят три биллиона семьсот девять миллионов пятьсот пятьдесят одна тысяча шестьсот пятнадцать, о повелитель!

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 черствые 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.

Игры для обучения дошкольников игре в шахматы

1. Игра «Шахматная доска».

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания:

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски картинками.

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Игра «Шахматные фигуры»

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания:

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети угадывают.

«Секретная фигура». Все фигуры висят на доске воспитателя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай» Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

3. Игра «Начальная расстановка фигур»

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания:

«Мешочек» Дети по одной вынимают шахматные фигуры и расставляют начальную позицию.

«Да и нет» Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч» Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из детей. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

4. «Пешка»

Программное содержание: Познакомить детей с шахматными фигурами.

Сформировать у детей понятие о пешке, способах её передвижения. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек».

Основная часть: разучивание рифмовки о пешке, способах её хода.

Упражнения: «Поставь пешку на её поле», «Покажи способы хода пешки», «По каким клеткам может ходить пешка».

Чтение стихотворения Г. Мишина «Поход маленькой пешки» с показом иллюстраций или диафильма.

5. «Ладья или замок»

Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий и её ценности. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Основная часть: разучивание рифмовки о ладье, способах её хода.

Упражнения: «Поставь ладью на её поле», «Покажи способы хода ладьи», «По каким клеткам может ходить ладья».

Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы пешки и ладьи».

6. «Ферзь или Королева»

Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Основная часть: разучивание рифмовки о ферзе, способах его хода.

Упражнения: «Поставь ферзя на его поле», «Покажи способы хода ферзя», «По каким клетка может ходить ферзь».

Игры: «Колобок», «Запретная фигура», «Большая и маленькая, сильная и слабенькая». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы пешки, ладьи, ферзя».

7. «Конь»

Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Основная часть: разучивание рифмовки о коне, способах его хода.

Упражнения: «Поставь коней правильно», «Покажи способы хода коня», «По каким клеткам может ходить конь».

Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы названных фигур», «Отгадай шахматные загадки».

8. «Король»

Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Основная часть: разучивание рифмовки о короле, способах его хода, значимости в шахматах. Упражнения: «Поставь короля на её поле», «Покажи способы хода короля», «По каким клетка может ходить король».

Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы шахматных фигур, «Нарисуй стрелками способы передвижения короля».

9. «Слон или офицер»

Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Основная часть: разучивание рифмовки о короле, способах его хода, значимости в шахматах. Упражнения: «Поставь короля на её поле», «Покажи способы хода короля», «По каким клеткам может ходить король».

Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы шахматных фигур, «Нарисуй стрелками способы передвижения короля».

10. Игра «Какое положение у доски Маша заняла правильно?»

Цель: закрепить умение правильно помещать шахматную доску между партнерами.

Задачи: Определить под каким номером Маша заняла правильное положение у доски.

Если ребенок неправильно выбирает положение девочки (нажимая на цифру), слышится звуковой сигнал и Маша уходит со слайда, а если выбор сделан правильно, слышен звук аплодисментов, и девочка, подпрыгнув от радости, остается на своем месте.

11. Игра «Где спрятались центральные поля доски?»

Цель: Найти в комнате недостающие поля диаграммы.

Задачи:

- закрепить понятия «центр», «черные и белые поля»,
- закрепить умение правильно употреблять в речи предлоги;
- развивать зрительное восприятие, внимание, память, логическое мышление.

После правильного нажатия на поле, слышится звук аплодисментов, и оно занимает место на диаграмме, в противном случае слышится стук, поле проворачивается и остается на своем месте. Для увеличения двигательной активности, подобную игру можно проводить с шахматной доской, выполненной из ватмана. Недостающие поля дети могут находить в группе,

объясняя, где нашли то или иное поле, используя в речи предлоги на, за, в, около, у.

**Игры - «Собери шахматную доску из разных полей»,
«Построй вертикаль, горизонталь, диагональ»,
«Изобрази вертикаль, горизонталь, диагональ»,
«Сосчитай количество полей (белых или черных) в горизонтали,
вертикали...»**

(Чтобы детям были понятны термины, горизонталь изображаем в виде линии горизонта, вертикаль - в виде дерева, диагональ – буквой X)

Цель: закрепить шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ в процессе сборки макета доски.

Задачи:

- учить чередовать поля черного и белого цвета при изготовлении макета шахматной доски,
- закрепить умения ориентироваться на плоскости,
- закрепить знание количества полей в горизонтали, вертикали и диагонали,
- закрепить счет.

Игра «Волшебный мешочек».

Цель: определить на ощупь, какая фигура спрятана в мешочке.

Задачи:

- закрепить название шахматных фигур;
- развивать сенсорную восприимчивость дошкольника.

Шахматная викторина - игра (для детей 5 – 6-ти лет)

«Что? Где? Когда?»

Цель: закрепить знания детей о шахматах, которые дети получили на занятиях.

Материал: игровое поле состоит из 10 игровых полей: 4 поля – музыкальная пауза, 6 полей – в которых вопросы по теме шахматы, игрушка Незнайка, волчок, ТСО, фишки, эмблемы знатока, медаль, календари на каждого ребенка, конверты с вопросами – 6 штук.

Предварительная работа: знакомство с историей шахмат, с правилами игры, чтение художественной литературы, просмотр мультфильмов, лепка, рисование.

I. Вводная часть. Игровой момент.

В гости к детям приходит Незнайка и предлагает детям поиграть в игру «Что? Где? Когда?» Друзья Незнайки приготовили нам вопросы по шахматам. Перед вами игровое поле, волчок и конверты с вопросами. Правила игры следующие, мы раскручиваем волчок и когда он останавливается смотрим на какой конверт показывает стрелка, берем конверт и знакомимся с подготовленными вопросами, которые нам прислали герои сказки Носова Н. «Незнайка в Солнечном городе». За правильный ответ игрок получает фишку. В конце игры мы подведем итоги и определим самого эрудированного игрока. Также у нас есть музыкальные паузы, они означают, что мы можем отдохнуть и поиграть в игру.

II. Часть. Игра.

Пилюлькин предлагает ответить на вопросы:

Какую страну считают родиной шахмат? (Индию.)

Кто придумал игру? (мудрец Сисса для своего ученика принца»)

Назвать чемпионов мира по шахматам.

Самоделкин.

Как называется игровое шахматное поле? (Доска.)

Сколько клеток насчитывается на самой короткой диагонали шахматной доски? (Две.)

Из скольких клеток состоит шахматная доска? а) 32; б) 64; в) 81; г) 100.

Шпунтик

В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка? а) Ферзь; б) Король; в) Конь; г) Слон.

Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию? а) Слон; б) Ладья; в) Конь; г) Ферзь.

Какой шахматной фигуре можно объявить шах? (Королю.)

Физкультурная минутка. Танец «Друзья».

Тюбик

Лёша выиграл 2 партии, Валя проиграл 2 партии. Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в шахматы сыграно?

Самоделкин

Какой шахматной фигурой, кроме слона, можно поставить детский мат? (Ферзь, или королева.)

Какого цвета шахматные фигуры у игрока, начинающего партию первым? (Белого.)

Сколько пешек одного цвета расположено на шахматной доске в начале партии? (Восемь.)

III. Часть. Подведение итогов викторины, награждение. Незнайка благодарит детей за интересную игру и дарит всем участникам сувениры.

Приложение 6.

Сценарий шахматного праздника «В Тридевятом царстве»

Программное содержание:

1. Продолжать овладевать с детьми азами шахматной науки.
2. Учить отгадывать загадки о шахматных фигурах.
3. Тренировать логическое мышление, память, певческие навыки.
4. Воспитывать интерес к шахматам, внимание, уверенность в своих силах, стойкий характер.

Предварительная работа: Заучивание наизусть стихов и пение песен о шахматных фигурах, пешках, занятия в шахматном кружке «Белая ладья».

Материал: Шахматное панно, демонстрационная магнитная доска, шапочки шахматных фигур, королевский трон, аудиозапись песни «Все могут короли» (А. Пугачева), качеля, шахматный стол с гигантскими шахматными фигурами, костюм короля для ребенка, шахматные знамена, копьё, флажки, подставки под них.

Для оформления зала: плоскостные больших размеров шахматные фигуры, шахматная шкатулка, костюм богини шахмат для взрослого.

Ход: Дети в шахматных шапочках заходят в зал. Впереди каждой команды шествует ребенок – «Пешка» с шахматным знаменем, на котором изображена эмблема команды и написано ее название. У черных фигур – «**Быстрые кони**», у белых «**Отважные слоны**». За пешкой – знаменосцем важно вышагивают Король с Ферзём за ними два телохранителя – Слона, ведут под «узды» коней, замыкают праздничный коттедж Ладьи.

Припев: Все на праздник мы идем, дружно песенку поем.

Будем в шахматы играть и, конечно, побеждать.

Припев: Знаем мы, как ходит Ферзь, а конек шагает здесь.

Самый главный тут король, знает он всегда пароль.

Припев: Закаленные в боях, все фигуры на местах,

Перед ними есть стена: восемь пешек, как одна!

Раз-два – умная игра! Раз-два – шахматы всегда!

Ля-ля-ля-ля-ля – умная игра!

(Пешки ставят знамена на специальную подставку.)

Богиня Каисса: У шахмат есть своя богиня, покровительница шахмат – Каисса – так зовут меня! Я приветствую вас в этом славном королевстве! Ребята, я знаю, вы уже знакомы с гениальной игрой в шахматы. Прикоснулись к волшебному миру деревянных фигур. Итак, начинаем наш праздник «В королевстве шахмат». Прошу капитанов представиться и представить свои команды. Слово «Отважным слонам».

Ребенок: Играть я в шахматы учусь, проиграть я не боюсь.

Все умнее становлюсь!

Заниматься мне не лень, я играю каждый день.

Богиня Каисса: Ребята, чтобы побеждать в сражениях, воины какими должны быть?

Дети: Сильными, ловкими, смелыми и выносливыми.

Богиня Каисса: А для этого надо тренироваться. Возьмите, пожалуйста, шахматные фигуры и приготовьтесь. А сейчас слово команде «Быстрые кони».

Ребенок: Я в шахматы играть учусь,
Тренируюсь и тружусь,
Босиком по снегу бегать не боюсь,
И совсем не зазнаюсь!

Богиня Каисса: Сейчас спортивная разминка, какие вы ловкие. Возьмите шахматные фигуры и встаньте в шахматном порядке. (Все участники выстраиваются, в правой руке у каждого ребенка фигура или пешка (h-12-25 см). Ребята выполняют физические упражнения под музыку).

Упражнение № 1: Приподняться на носки, переложить фигуру в левую руку, опустить руки через стороны вниз. (Два раза)

Упражнение № 2: Присесть, руки вперед, ладонями кверху, фигура стоит на ладони правой руки. Переложить фигуру в левую руку, вернуться в исходное положение.

Упражнение № 3: Наклониться вперед, поставить фигуру на пол, выпрямиться.

Упражнение № 4: Положить фигуру на пол, прыжки вокруг нее на одной ноге влево, затем вправо.

Богиня Каисса: Молодцы ребята, садитесь, пожалуйста, отдохните, назовите, пожалуйста, родину шахмат.

Дети: Индия.

Богиня Каисса: Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле – доске.

Дети: Вся в квадратах-белых, черных деревянная доска,
А ряды фигур точеных – деревянные войска.
Люди их передвигают, коротают вечера,
Дети в шахматы играют – гениальная игра!
Ты, дружок мой, без опаски, без смущения вступай,
Словно в мир чудесной сказки, в черно-белый этот край.
Что? Змея, Драконы
Вас не ждут здесь? Не беда.
Тут зато лихие Кони, и пехота хоть куда!
Тут Ферзи могучи, и Слоны отважны,
Мчатся поперек и вдоль,
И совсем, как в сказке, важный восседает тут Король.
Здесь герои в каждой войске, и выходит рать на рать
Хитроумно и героически воевать и побеждать!

Богиня Каисса: Пора войскам и поразмяться в смекалке, беге состязаться. Итак, «Шахматная эстафета». (У каждого играющего фигура или пешка, та, которую он изображает своим костюмом) дети строятся в шеренги). По сигналу «1-2-3 – беги» дети поочередно подбегают к шахматному столу, ставят фигуры, пешки на свои поля и бегом возвращаются в свою команду, сдают очередного играющего по руке, затем встают сзади своего товарища.

№ 1. Ставим флажки (капитаны)

Богиня Каисса: А теперь загадки для участников праздника. Первой отгадывает команда «Быстрые кони». На каких полях не сеют и не пахут?

Дети: На шахматных полях.

Богиня Каисса: Загадка для команды «Отважные слоны». Из каких досок не строят?

Дети: Из шахматных.

Богиня Каисса: Какая форма у шахматного поля? (квадратная) Какая форма у шахматной доски? (квадратная)

А вот еще загадки:

1. Стою на самом краю,	2. Не живет в зверинце,
Путь откроют – пойду.	Не берёт гостинцы,
Только прямо хожу,	По косою он ходит,
Как зовут, не скажу. (Ладья)	Хоботом не водит. (Слон)

А сейчас спокойная игра «Шахматный мешочек». Оба участника одновременно определяют на ощупь какая фигура, называют ее и вынимают из мешка.

Богиня Каисса: Продолжаем знакомство с шахматными персонажами, пожалуйста, Пешки, начинаем (выходят вперед две пешки и поют):

Пешка, маленький солдат,	В сторону свернуть.
Лишь команды ждет,	Ну, а как же пешка бьет?
Чтоб с квадрата на квадрат	Бьет наискосок.
Отправиться вперед.	Всю доску пройти должна
На войну, не на парад	Пешка до конца –
Пешка держит путь,	Превратится там она
Ей нельзя пойти назад,	В генерала, не в бойца.

Богиня Каисса: А сейчас представятся Кони.

Кони:

Прыгает Конь, подковы звяк! И повадки у лошадки

Необычен каждый шаг: Необычны и смешны:

Буква «Г» и так и сяк. Притаится, словно в прятки,

Получается зигзаг! И скакнет из-за спины.

Богиня Каисса: А сейчас поют Ладьи.

Ладьи:

Видимо, Ладья упряма, Может двигаться она.
Если ходит только прямо, Эта башня боевая
Не петляет: прыг да скок, Неуклюжа, но сильна.
Не шагнет наискосок. Шаг тяжелый у Ладьи,
Так от края и до края В бой ее скорей веди!

Богиня Каисса: Представление Слонов.

Слоны: (Белый и черный):

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

Ферзи:

Самый сильный – это Ферзь. Он по многим клеткам
На него ты зря не лезь! Бьет – и очень метко!

Короли: (поют):

Осмотрелся – так и так Можно прямо иль назад.
Долго думал и гадал, Повернулся на престоле
А куда же делать шаг, И одно оставил поле.
Чтобы сам не пострадал? Кто играет эту роль?
Можно влево, можно вправо, Ну, конечно же, Король!

Богини Каисса: Подведем итоги праздника

Приложение 7.

Консультация для родителей по обучению детей игре в шахматы

Если ваш ребёнок плохо запоминает стишки, невнимателен, не умеет сосредотачиваться и ясно излагать свои мысли, справиться с этими сложностями вам помогут... шахматы.

Выдающийся шахматист Хосе Рауль Капабланка как-то сказал: «Шахматы для умственной работы значат то же, что и спорт для физического совершенствования человеческой натуры».

Решая шахматные задачки, ваш ребёнок учится думать и сравнивать, мыслить более стратегически (то есть предвидеть результаты своих поступков), становится более внимательным. Желание победить вырабатывает у него волю и собранность, плюс развивается не менее важный навык – умение достойно проигрывать, не унывать при неудаче. Ну а «главный приз» достаётся гиперактивным детям – играя в шахматы, они становятся намного спокойнее и уравновешеннее. Мы, взрослые, отлично понимаем, как много даёт умение играть в шахматы. Ребенка нужно, прежде всего увлечь. Вам придётся запастись огромным терпением, но вы наверняка полюбите этот интересный и творческий процесс. Постепенно приучайте его к мысли, что шахматы – это серьёзная игра, которая требует вдумчивых решений. Не разрешайте возвращать ходы, «перехаживать». Пусть заканчивает партию, соблюдает основное правило шахматистов: «взялся – ходи». Пусть ребенок постепенно приучается к тому, что прежде чем действовать, нужно хорошо подумать.

Список использованной литературы

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 1992.
2. Венгер Л.А. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста – М.: Просвещение, 2015
3. Весела И. Шахматный букварь – М.: Просвещение, 2016

4. Гришин В.Г. Играем в шахматы //Дошкольное воспитание. – 2014
5. Илюмжинов К.Н. Роль шахмат в формировании интеллектуальной личности XXI века // Труды Первой Российской конференции тренеров и организаторов детских шахмат «Дагомыс-2003». – Набережные Челны: 2013
6. Касаткина В. Шахматная тетрадь. – ООО «Дайв» – 2013
7. Костенюк А.К. Как научить шахматам – М.: Ульяновский дом печати, 2018
8. Костров В.В. Шахматный учебник для детей и родителей – СПб.: Литера, 2015
9. Мазаник С.В. Шахматы для всей семьи – СПб.: Питер, 2015
10. Москалев В.А. Шахматная тетрадь для дошкольников. – Ростов – на – Дону, 2013
11. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. – М., 2014
12. Сухин И.Г. Приключения в Шахматной стране – М.: Педагогика, 2014
13. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны – М.: Просвещение, 2016