Тема проекта: «Шахматы для будущих чемпионов».

Актуальность проблемы:

В дошкольном периоде процесс обучения шахматам совершенствует пространственную ориентировку на плоскости, учит детей запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует устойчивой внимательности, самостоятельности, терпеливости, усидчивости и др.

Наблюдая за детьми в самостоятельной деятельности, я услышала, что большая часть не умеет играть в шахматы.

Данный проект предназначен для развития интереса к мудрой древней игре, для обучения самим принципам игры, ознакомлению с шахматными фигурами и их перемещением на поле, для формирования качеств, необходимых для успешной учебы (образного мышления, памяти, внимания) для создания психологической готовности к школе.

Цель проекта:

Ознакомление и расширение знаний о древней игре «шахматы».

Задачи:

1. Расширить представление детей о шахматах (шахматных фигурах, шахматном поле).
2. Развивать знания детей об основных принципах игры в шахматы.
3. Дать понятие о происхождении древней игры, её истории.
4. Побуждать детей к совместной мыслительной деятельности, развивая устойчивый интерес к игре.
5. Ознакомить детей с выдающимися шахматистами.
6. Вовлечь родителей в познавательный процесс для совместной работы по изучению шахмат.

Длительность проекта: 2 месяца.

Срок реализации: март, апрель.

Ожидаемые результаты:

1. Знание детей о разнообразии шахматных фигур, их перемещении на шахматном поле.
2. Знание знаменитых чемпионов по шахматам.
3. Применение полученных знаний в своей игре с партнером.
4. Сплочение детей и родителей посредством мудрой игры, воспитание будущих чемпионов своего города и страны по шахматам.

Диагностика: конец апреля - начало мая.

Формы работы с детьми:

Занятия, беседы, чтение художественной литературы, целевые прогулки и экскурсии, фотовыставки; рассматривание иллюстраций, открыток; рассказы воспитателя, родителей; познавательно-дидактические игры, разучивание песен и стихов, проведение соревнований по шахматам без проигравших.

**ПЛАН**

**мероприятий педагога**

**для успешной реализации проекта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Содержание | Сроки | Выход |
| 1. | Вхождение в проект. Изучение литературы по проектированию. | Февраль 2010 | Список  литературы |
| 2. | Подбор литературы. | Февраль 2010 | Список  литературы |
| 3. | Составление перспективного плана проекта. | Февраль 2010 | План |
| 4. | Составление конспектов. | Февраль 2010 | Конспекты |
| 5. | Изготовление альбомов, пособий. | Февраль 2010- Март 2010 | Дидактический  материал |
| 6. | Реализация проекта на занятиях в нерегламентируемой деятельности. | Март 2010 - Апрель 2010 | План работы |
| 7. | Диагностика. | Конец Апреля 2010 - Начало Мая 2010 | Материал |
| . | Написание отчета, оформление материалов по проекту. | Апрель 2010 | Материалы по проекту |

**План работы с детьми**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Этапы | Содержание работы | Задачи | Срок  реализаци  и | Время в течение дня | Место и способ проведения |
| 1ый  установочный | 1. Вхождение в проблему. 2. Знакомство с шахматным полем, с множеством шахматных фигур. 3. Формирование задачи. 4. Вживание в проблемную ситуацию. | 1. Преобразовать родителей из пассивных потребителей образовательных услуг в активных участников образовательного процесса. 2. Побуждать детей к совместной познавательной деятельности. | 1 неделя | 2ая половина дня | Группа, беседа,  проблемная  ситуация. |
| 2ой  организационный | 1. Обследование шахматных фигур на шахматном поле. 2. Прослеживание перемещения (хода) каждой шахматной фигуры. | 1. Побуждать детей к процессу познания. 2. Формировать эмоциональную заинтересованность к шахматам. | 2 недели | 1, 2ая половина дня | 1. Группа, беседа, занятия, поисковая ситуация. |
| Зий | 1. Изучение объекта | 1. Формировать | 1,5 месяца | 1, 2ая | Группа, занятия, |
| практический | родителями, | знания и |  | половина дня | разучивание |
|  | воспитателями с | представления о |  |  | стихов и песен, |
|  | детьми. | принципах игры в |  |  | организация |
|  | 2. Познавательно­ | шахматы. |  |  | выставки рисунков |
|  | дидактические | 2. Закрепить интерес |  |  | «Шахматная |
|  | игры. | к музыкальной |  |  | жизнь», |
|  | 3. Альбом | деятельности. |  |  | изготовление |
|  | «Шахматные | 3. Развивать |  |  | шахматных фигур, |
|  | фигуры». | творческую |  |  | оформление |
|  | 4. Организация | самореализацию. |  |  | альбома |
|  | оформления | 4. Активизировать |  |  | «Шахматные |
|  | материала. | речь детей. |  |  | фигуры». |
| 4ый | 1. Презентация | 1. Научить детей | 1 неделя | 2ая половина | Группа, |
| итоговый | тематических | играть в шахматы и |  | дня | проведение |
|  | альбомов о | получать от игры |  |  | соревнований по |
|  | шахматных | удовольствие. |  |  | шахматам без |
|  | фигурах. |  |  |  | проигравших. |

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ИГРЫ «ШАХМАТЫ»

Программные задачи: познакомить детей с происхождением и историей шахмат.

Оборудование и материал: книга «Настольные игры» под редакцией издательства «Атлас», иллюстрации настольных игр, шахматная доска.

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур из картона чёрного и белого, наклеивание их на магниты.

План занятия:

* Ребята, сегодня я расскажу вам о том, как зародилась игра «Шахматы». Шахматы появились на Востоке 2500 лет до нашей эры. Это очень древняя игра. Согласно индийской легенде, эта игра была придумана мудрецом, который с её помощью продемонстрировал своему ученику-принцу, что правитель ничего не стоит без поддержки своих подданных. Когда изобретателю шахмат была предложена награда, он попросил столько зёрен, сколько получится, если на первое поле шахматной доски положить одно зерно, на второе - два, на третье - четыре и так далее, удваивая число зёрен на каждом следующем поле. Принц посмеялся над скромной, на его взгляд, просьбой, но выполнить её не смог - такого количества зерна в государстве не выращивалось в течение нескольких лет. В Индии тринадцать веков назад первый вариант игры в шахматы называется чатуранга. Четыре человека играли фигурами, символизирующими главные виды войск индийской армии того времени: пешие воины, конница, боевые колесницы и слоны. В те давние времена часто бросались кости для того, чтобы определить, какая фигура должна ходить. Из Индии игра чатуранга распространилась в другие страны с помощью торговцев и военных. В Персии игра называлась «шатрандж». Современное название и термины «шах» и «мат» происходят от персидской фразы «шах мат», означающей «король умер».

В Средние века шахматы были завезены в Европу. Около 1050 года при дворе За тринадцать веков игра претерпела изменения. Только шесть веков назад игра приобрела свой современный вид. Существуют китайские (сянцы) и японские (сёги) шахматы со своими правилами, отличными от наших. Первый матч за звание чемпиона мира по шахматам состоялся в 1886 году, и с тех пор игра начала быстро развиваться. Команды соревнуются на Всемирных олимпиадах, которые проводятся раз в два года. Ребята, как называются победители в игре?

* Чемпионы (ответы детей).
* Верно, а когда шахматы приобрели современный вид, сколько веков назад?
* Шесть веков назад (ответы детей).
* Умницы, как называлась прародительница шахмат?
* Чатуранга (ответы детей).
* Молодцы. С помощью кого распространилась игра «шахматы» ?
* Игра распространилась с помощью торговцев и военных.
* Хорошо, молодцы. Всё запомнили.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА (1-ое занятие)

Программные задачи: дать представление о шахматной доске, развивать интерес к игре.

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на

5 см.

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур из картона чёрного и белого, приклеивание их на магниты.

План занятия:

-Ребята, послушайте рассказ о приключениях 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 вековечные 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 старичков 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 Алену. 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 Аленом мечом, еле успел мальчик закрыться кругляком, как щитом.

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

Толкнул тогда колдун Алена, перекинул через плечо Лену и затрусил прочь.

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

Подхватила щит Лена, бросила в воду. Поплыли они с Аленом 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. Лена и Ален вытащили стрелы из ,щита и заметили, что он стал расчерчен на клетки.

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

С яростью набросились языки пламени на щит, а Лена 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.

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

* Надоел мне этот злюка! - 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".
* "3" - 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!

Ребята, посмотрите, существуют различные шахматные доски: обычная деревянная доска, маленькая доска от дорожных шахмат, доска, нарисованная на шахматном столике (все, что имеется в наличии у педагога). А вот настенная шахматная доска для демонстрационных шахмат.

Шахматы - это состязание двух игроков. Партия играется на шахматной доске, состоящей из 64 клеток. Доска расположена таким образом, что слева от каждого игрока угловое поле чёрного цвета. Каждый игрок командует своей армией фигур: у одного они светлые (белые), у другого - тёмные (чёрные). Клетки доски, так

же как и фигуры, обычно «белые» и «чёрные» - так они называются из-за своего цвета.

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.

-Посмотрите, мелом на классной доске я нарисовала белое и черное (закрашенное) поле. Вот белые и черные поля на демонстрационной доске. Ребята, откройте тетради (в большую клетку) и нарисуйте в клеточках несколько белых и черных полей поочередно: белое - черное - белое - черное...

* Ребята, сейчас поиграем в игру «Шахматные поля»: каждый член команды берёт любую фигуру, называет её и ставит на шахматное поле, предлагаемое ведущим. Задание можно изменить, расставив на доске несколько фигур.

Ведущий называет фигуру, игрок находит её и определяет поле, на котором она стоит.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА (2-ое занятие)

Программные задачи: дать представление о шахматной доске, развивать интерес к игре.

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на

5 см.

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур.

План занятия:

-Ребята, послушайте рассказ о приключениях двух шаловливых котят.

КОТЯТА-ХВАСТУНИШКИ

В некотором царстве - шахматном государстве у девочки Поли 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.

*-А вы как думаете?* (вопрос воспитателя).

- Эх, вы - вздохнула Поля. - Белые и черные поля равны... Можете проверить. (Учитель 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.

*-Так ли это?* (вопрос воспитателя).

* 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.

-А вы что скажете?

* 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.

-А вы никогда не хвастаетесь?

Вот и вся сказка. Посмотрите на шахматную доску, белые и черные поля. Разгадайте три задачи-шутки:

1. На каких полях ничего не растет? (На шахматных.)
2. Из каких досок не строят теремок? (Из шахматных.)
3. В каких клетках не держат зверей? (В шахматных.)

Проведем маленькую литературно-шахматную ВИКТОРИНУ:

1. Какой знаменитый коротышка играл в Солнечном городе в шахматы с шахматным автоматом? (Незнайка.)
2. Знаменитый джинн, друг Вольки Костылькова, большой поклонник шахматной игры. (Старик. Хоттабыч.)
3. Электронный мальчик, двойник Сережи Сыроежкина, предложивший шести экс-чемпионам мира по шахматам сеанс одновременной игры. (Электроник.)
4. Девочка из будущего, которая обыграла гроссмейстера в сеансе одновременной игры. (Алиса Селезнева.)
5. Человечек из театра Карабаса Барабаса - "весь клетчатый, как шахматная доска." (Арлекин.)
6. Товарищ Ильи Муромца, прославленный былинный богатырь, обыгравший в шахматы хана Бахтияра Бахтияровича. (Добрыня Никитич.)
7. Девочка, которая испытала много шахматных приключений в Зазеркалье.

(Алиса.)

1. Коротышка, который всегда ходил в клетчатых костюмах. Увидев его издали, другие коротышки говорили: "Глядите, глядите, вон идет шахматная доска". (Сиропчик.)

Итак, шахматы - это состязание двух игроков. Партия играется на шахматной доске (шахматном поле), состоящей из 64 клеток. Каждый игрок командует своей армией фигур: у одного они светлые (белые), у другого - тёмные (чёрные). Клетки доски, так же как и фигуры, обычно «белые» и «чёрные» - так они называются из-за своего цвета.

Линии клеток, идущие сверху вниз (снизу вверх), называются ВЕРТИКАЛЯМИ, а те, что идут слева направо (справа налево), - ГОРИЗОНТАЛЯМИ. Вертикали имеют буквенные обозначения (буквы латинского алфавита): А (произносим «а»), В (произносим «бэ»), С (произносим «ц»), D (произносим «дэ»), Е (произносим «е»), F (произносим «эф»), G (произносим «гэ»), Н (произносим «га»). Горизонтали имеют цифровые обозначения: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Сейчас поиграем в игру «Где я живу?»: горизонтали будут улицами (первая улица, вторая улица, третья улица... восьмая улица), по вертикали будут расположены дома А, В, С, D, Е, F, G, Н. Я называю дом и улицу, а вы находите где этот дом на какой улице, например, Е2 или А7. Система учёта шахматных ходов используется шахматистами всего мира.

На доске 26 ДИАГОНАЛЕЙ различной длины - от 2 до 8 клеток. Каждая диагональ состоит из клеток одного цвета, касающихся друг друга уголками, в то время как у горизонталей и вертикалей клетки меняют свой цвет.

Под ЦЕНТРОМ понимаются 4 центральные клетки или, в более широком смысле - двенадцать.

В начале игры (или партии) фигуры на доске расположены в НАЧАЛЬНОМ ПОЛОЖЕНИИ, ходы делаются поочередно, но начинают белые. Ходом называется перемещение фигуры с одной клетки, на которой она находится, на другую, на которую она может переместиться согласно правилам игры. Если фигура противника находится на клетке, на которую стремится делающая ход фигура, то она считается взятой - снимается с доски и не принимает дальнейшего участия в игре. Таким образом число фигур время от времени уменьшается, но никогда не увеличивается. Никакие две фигуры не могут занимать одновременно одну и ту же клетку, и ни один из игроков не может взять собственную фигуру.

* Ребята, поиграем в игру «Шахматный алфавит»: каждой команде предлагается набор карточек с буквами. Дети должны разложить их в порядке следования на шахматной доске: А, В, С, D, Е, F, G, Н.

Игра «Начальная позиция»: на столах лежат шахматные доски и наборы фигур одного цвета (белые и чёрные). По сигналу ведущего дети поочередно подходят к столу, ставят по одной фигуре в начальную позицию и возвращаются в конец своей колонны. Соревнование продолжается до тех пор, пока одна из команд не выставит на доске все фигуры в начальной позиции.

Игра «Горизонталь, Вертикаль, Диагональ»: ребята вспоминают, что такое линии, затем становятся затылок в затылок друг другу в эту линию под музыку.

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Что делают противники за шахматной доской? А партнеры?
2. Как правильно сесть за шахматную доску?
3. Покажи какую-нибудь горизонталь. Сколько полей в горизонтали?
4. Покажи все горизонтальные линии. Сколько на доске горизонталей?
5. Покажи какую-нибудь вертикаль. Сколько полей в вертикали?
6. Покажи все вертикальные линии. Сколько на доске вертикалей?
7. Что длиннее: горизонталь или вертикаль?
8. Бывают ли в горизонтали рядом два белых поля? А два черных?
9. Бывают ли в вертикали рядом два черных поля? А два белых?
10. Сколько белых полей в горизонтали? А в вертикали?
11. Сколько черных полей в горизонтали? А в вертикали?
12. Каких полей в горизонтали больше: белых или черных? А в вертикали?
13. Покажи какую-нибудь диагональ, большую белую диагональ. Сколько в ней полей?
14. Покажи большую черную диагональ. Сколько в ней полей?
15. Какая диагональ длинней: большая белая или большая черная?
16. Покажи одну из самых коротких диагоналей. Сколько в ней полей?
17. Покажи диагональ из трех, четырех, пяти, шести, семи полей. Одинакового ли цвета крайние поля каждой диагонали?
18. Покажи центр. Сколько в нем полей?
19. Какую форму имеет центр: круглую или квадратную?
20. Сколько белых полей в центре? А черных?
21. Есть ли в центре рядом два поля одинакового цвета?

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (1-ое занятие)

Программные задачи: дать представление о шахматных фигурах.

Оборудование и материал: картон чёрный, ножницы, шахматная доска с шахматными полями 5 см на 5 см.

Предварительная работа: изготовление шахмат из картона.

План занятия:

Цель игры (партии) состоит в «пленении» короля противника, и тот, кто это сделает первым, тот и считается победителем. Может быть и ничья.

В начале игры (или партии) фигуры на доске расположены в НАЧАЛЬНОМ ПОЛОЖЕНИИ, ходы делаются поочередно, но начинают белые. Ходом называется перемещение фигуры с одной клетки, на которой она находится, на другую, на которую она может переместиться согласно правилам игры. Если фигура противника находится на клетке, на которую стремится делающая ход фигура, то она считается взятой - снимается с доски и не принимает дальнейшего участия в игре. Таким образом число фигур время от времени уменьшается, но никогда не увеличивается. Никакие две фигуры не могут занимать одновременно одну и ту же клетку, и ни один из игроков не может взять собственную фигуру.

Перед началом партии у каждой из сторон по 16 фигур: 1 король (Кр), 1 ферзь (Ф), 2 ладьи (Л), 2 слона (С), 2 коня (К) и 8 пешек. Пешки тоже считают фигурами, но их выносят в отдельный класс. На всех диаграммах изображено, что белые играют ВВЕРХ доски, а чёрные - ВНИЗ.

Перед началом игры белые фигуры расставляются на 1-й горизонтали, а белые пешки - перед ними, на 2-й горизонтали, а чёрные пешки - перед ними, на 7-й.

Каждая фигура ходит по-своему, но одинаковые фигуры ходят идентично.

Слон ходит по диагоналям одного цвета в любом направлении в течение всей игры. Больше всего клеток (13) слон контролирует, находясь в центре доски, и меньше всего (7), если он находится на её краю. А так как слон ходит только по клеткам одного цвета, то фигуры противника, занимающие клетки противоположного цвета, не могут быть им атакованы. В начальном положении видно, что у каждого игрока один слон занимает белую клетку, а другой - чёрную.

Ладья ходит линейно - по вертикалям и горизонталям. На пустой доске ладья, где бы не находилась, может пойти на любую из 14 доступных ей клеток и способна достичь любой клетки за два хода, причем в каждом случае у неё есть два способа достижения этого. Но каждый ход может быть сделан в одном направлении. Ладьи и слоны могут за один ход пересечь всю доску. Поэтому говорят, что перёд началом партии у каждой из сторон по 8 ФИГУР И 8 ПЕШЕК.

Запомните, что Ферзь располагается на клетке своего цвета, а король занимает соседнюю клетку. Ферзь ходит одновременно и как ладья, и как слон. Ферзь перемещается по прямой и по диагоналям в любом направлении. Ферзь - самая сильная фигура.

Король ходит так же, как ферзь, но только на одну клетку за один ход. Король таким образом, контролирует одновременно восемь клеток, когда же находится на краю доски, то пять клеток, и три, если в углу доски.

Изучив фигуры, поиграем в игру «Найди фигуру на ощупь»: В мешочек из непрозрачной ткани кладут шахматные фигуры. Игроки, по очереди опуская руку в мешочек, пытаются на ощупь определить фигуру.

Командная игра «Король и белый конь» (можно другие любые названия шахматных фигур): дети бегут до демонстрационной доски, берут любую фигуру и примагничивают её в начальной позиции. Побеждает команда, которая первой правильно расставила фигуры в начальной позиции (за чёрных или белых).

Командная игра «Белые и Чёрные»: все фигуры снимаются с доски, а затем вновь устанавливаются поочерёдно участниками команд.

Игра «Эстафета»: дети с демонстрационной доски снимают ту фигуру, какой являются сами. Затем диктуется позиция, и дети в эстафете создают её на доске. На примере такой позиции происходит знакомство с понятиями «стратегии» и «план».

ПЕШКА

Программные задачи: дать представление о шахматной фигуре «ПЕШКА», развивать интерес к игре.

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на 5 см, пешки белой и чёрной армии.

Предварительная работа: изготовление шахматных пешек.

План занятия:

Как сказал один человек Франсуа - Андре Даникан Филидор «Пешки - душа шахмат». Пешка на первый взгляд непритязательная, редко её называют фигурой, но её можно продвинуть и сделать фигурой - даже ферзем! Для этого пешка должна пересечь всю доску, поскольку пешки никогда не двигаются назад, только вперёд.

Новый путь обучения шахматам придуман в Южном Линкольншире («Линкольнширская система»), в Англии, - это игра с использованием лишь пешек, без фигур. Побеждает в ней игрок, первым продвинувший пешку на последнюю горизонталь.

Пешки совершают очень простые ходы. Различные пешки называются буквами клеток, на которых они стоят. Например, пешка «а» означает пешку, стоящую на поле «а», пешка «Ь» - на поле «Ь» и т.д. Белые пешки выстраиваются на второй горизонтали, а черные пешки - на 7-ой. В настоящей партии пустые горизонтали за пешками заполняются фигурами. Начинают белые.

Существует правило «На своём первом ходу - и только на первом - пешка может двигаться на две клетки».

Следующее правило «Пешка берёт только вперёд, на одну клетку по диагонали». Взяв пешку противника, вы убираете её с доски, а на её место ставите свою.

Пешки ходят прямо вперёд до тех пор, пока не берут чужую пешку или фигуру или не уткнутся в «преграду» - чужую пешку или фигуру.

Еще одно правило «После своего первого хода пешка может двигаться только на одну клетку за один ход.

И еще одно правило «Пешка меняется на любую фигуру своего цвета (обычно на ферзя)».

Ребята, и сейчас мы попробуем разыграть партию только с помощью пешек.

ФЕРЗЬ

Программные задачи: познакомить детей с шахматной фигурой «ФЕРЗЬ».

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на 5 см, шахматная фигура «ферзь» (2 шт.) и 16 пешек.

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур из картона чёрного и белого, наклеивание их на магниты.

План занятия:

«Я - ферзь! Этим сказано много.

Могуч я, и пост мой высок.

Открыта мне всюду дорога –

И прямо, и наискосок!»

Евгений Ильин

В современных шахматах ферзь - самая мощная и быстрая фигура на доске. Но так было не всегда: например, в Средние века эта фигура могла за один ход передвигаться лишь на одну клетку по диагонали. Французы в 13 веке называли нового (после изменения правил) ферзя «безумной королевой».

Ферзь может двигаться по любой прямой линии: вверх или вниз, вправо или влево, по диагонали - в общем, как угодно, на одну или несколько клеток. Ферзь не может «прыгать» конём. Когда ферзь берёт фигуру, то сам становится на место взятой фигуры.

Ферзь стоит вдвое больше любой фигуры на доске, кроме короля. Стоимость каждой фигуры исчисляется в пешках: Конь = 3 пешки,

Слон = 3 пешки,

Ладья = 5 пешек,

Ферзь = 9 пешек, или равен одной ладье (5), одному коню или слону (3) и одной пешке (1): 5+3+1=9.

Ребята, играем партию ферзь против пешек. Каждый из вас попробует играть и только ферзем, и только пешками.

СЛОН

Программные задачи: познакомить детей с шахматной фигурой «СЛОН».

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на 5 см, шахматная фигура «слон».

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур из картона чёрного и белого, наклеивание их на магниты.

План занятия:

«Чтоб выступленья были сольными Слоны родились разнопольными...»

Владимир Линдер

* Ребята, посмотрите на диаграмму внизу. Вся доска имеет сколько клеток?
* 64 клетки (ответы детей).
* Два слона, стоя рядом в центре доски, могут контролировать и атаковать 26 клеток. Это могучий дуэт. Вы помните, что слоны двигаются строго по диагоналям. Они могут взять любую чужую фигуру или пешку за исключением короля. Выводите их в центр доски, где они могут контролировать больше клеток (26 клеток). Стоя на крайних горизонталях, слоны контролируют только по 7 клеток каждый.

Слонам нужны открытые диагонали, а не закрытые.

* Ребята, разыграем партию индивидуальную: 1 вариант - возьмём одного чёрного слона (al) и 10 белых фигур: 8 пешек (аЗ, а5, Ь2, d8, el, f2, g5, h2) и 2 фигуры - ладью (с5), коня (f4). Ваша задача: за 10 ходов захватить все фигуры;

1. вариант - возьмём одного чёрного слона (cl) и 12 белых фигур: 8 пешек (а7, Ь6, с7, d2, еЗ, е7, f4, g7) и 4 фигуры - две ладьи (с5, £8), два коня(Ь8, е5). Ваша задача: за 12 ходов захватить все фигуры.

ЛАДЬЯ

Программные задачи: познакомить детей с шахматной фигурой «ЛАДЬЯ».

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на 5 см, шахматная фигура «ладья».

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур из картона чёрного и белого, наклеивание их на магниты.

План занятия:

«Простор и эндшпиль обожает,

С его Высочеством «на ты»,

Собой пожертвовать мечтает

Во имя вечной красоты!»

Владимир Линдер

По нашим сведениям, шахматы зародились в Индии, а восточное слово «рух» обозначало колесницу. На Руси люди заменили её более близким в их обиходе понятием «ладья». Индийцы выполняли эту фигуру в виде башенки, стоявшей на спине слона; поэтому в старину ладью часто называли турой (тура осадная башня).

Ладья движется только по прямым линиям: горизонталям и вертикалям. -Ребята, разыгрываем партию с ладьёй (Гвариант) белая ладья (с2), остальные чёрные фигуры - 4 пешки (ЬЗ, с5, f7, g7), 2 коня (еЗ, f8), слон (g5), ферзь (Ь8) стоят на шахматной доске. Ваша задача за 8 ходов взять белой ладьёй все фигуры.

1. вариант: чёрная ладья (с2) берёт за 10 ходов десять белых фигур: пешки (ЬЗ, с5, еЗ, fB, g5, g7, hi, h3), слон (f7), конь (Ь8).
2. вариант: одна чёрная ладья (е2) берёт 12 белых фигур за 12 ходов: пешки (аб, ЬЗ, еЗ, еб, е7, gl, h5, h6), кони (а4, h7), слоны (Ь5, g4).

КОНЬ

Программные задачи: познакомить детей с шахматной фигурой «КОНЬ».

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на 5 см, шахматная фигура «конь».

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур из картона чёрного и белого, наклеивание их на магниты.

План занятия:

«Коня! Полцарства за коня!» Уильям Шекспир «Ричард III»

Немецкое слово SPRINGER переводится как «прыгун». Возможно это лучшее название для коня, поскольку только он может «прыгать».

Ходы коня имеют форму буквы «Г», но атаковать он может только ту клетку, на которой заканчивается его прыжок. Конь может прыгать через пешки.

С каждым «прыжком» конь передвигается с чёрной клетки на белую или же с белой - на чёрную, причем ни разу не попадая на одну и ту же клетку дважды. Конь движется через две клетки вперёд, назад или в сторону, а затем ещё на одну клетку вправо или влево.

1. вариант: белый конь (gl) должен взять за 18 ходов все чёрные пешки, которые не могут двигаться (на 7-ой горизонтали).
2. вариант: забрать те же пешки за 19 ходов, но сначала взять пешку на а7. Начальное положение белого коня - gl.

КОРОЛЬ

Программные задачи: познакомить детей с шахматной фигурой «КОРОЛЬ».

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на 5 см, шахматная фигура «король».

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур из картона чёрного и белого, наклеивание их на магниты.

План занятия:

Король - самая важная фигура в шахматах, но его передвижения ограничены. Он ходит на одну клетку за ход в стороны (вправо, влево), вперед, назад, по диагонали. Победит тот король, который первым доберется до противоположного конца доски.

1. вариант: белый король на hi идёт до h5 за 4 хода. Прямо по доске - h2, h3, h4, h5. Теперь проведите короля с hi до Ь5, заходя на вертикаль «f». Ответ: g2, f3, g4 и тогда уже h5.
2. вариант: белый король на hi идет до h8 за 7 ходов: прямо h2, h3, h4, h5, h6, h7 до h8. А теперь сделать то же самое, но по пути взять чёрную пешку на е5. Ответ: g2, В, е4, е5, f6, g7 и h8.

Правило оппозиции: Если во время игры вы по какому-нибудь недосмотру делаете ход, оставляя короля на клетке, находящейся под ударом, то вы должны вернуть позицию в тот вид, в котором она была до вашей ошибки, и переходить правильно.

Игра королей и пешек: Чтобы выиграть, быстро продвигайте своего короля, чтобы захватить вражеские пешки. Два короля и 16 пешек находятся в начальном положении.

Шах - прямая угроза королю, после которой он должен отступить или защититься.

Чтобы устранить угрозу: 1) Передвиньте короля на безопасную клетку.

1. Поставьте одну из ваших фигур так, чтобы она перекрывала удар. Такой удар называется «блокировка».
2. Уничтожьте атакующую фигуру.

Мат - это такая ситуация, когда короля нельзя спасти. Тогда партия заканчивается.

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (2-ое занятие: ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ и

КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ)

Программные задачи: дать представление о ферзевом и королевском флангах.

Оборудование и материал: картон чёрный, ножницы, шахматная доска с шахматными полями 5 см на 5 см.

Предварительная работа: изготовление шахмат из картона.

План занятия:

Цель игры (партии) состоит в «пленении» короля противника, и тот, кто это сделает первым, тот и считается победителем. Может быть и ничья.

В начале игры (или партии) фигуры на доске расположены в НАЧАЛЬНОМ ПОЛОЖЕНИИ, ходы делаются поочередно, но начинают белые. Ходом называется перемещение фигуры с одной клетки, на которой она находится, на другую, на которую она может переместиться согласно правилам игры. Если фигура противника находится на клетке, на которую стремится делающая ход фигура, то она считается взятой - снимается с доски и не принимает дальнейшего участия в игре. Таким образом число фигур время от времени уменьшается, но никогда не увеличивается. Никакие две фигуры не могут занимать одновременно одну и ту же клетку, и ни один из игроков не может взять собственную фигуру.

Если провести воображаемую вертикальную линию на шахматной доске строго по её центру, то оба ферзя окажутся по одну её сторону, а оба короля - по другую. Половина доски, в которой располагаются 2 ферзя в начальной позиции, называются ФЕРЗЕВЫМ ФЛАНГОМ, а та, в которой короли, КОРОЛЕВСКИМ. Королевский фланг белых находится справа от белого короля, а чёрных - слева от черного короля.

Игра «Живые шахматы»: в роли фигур выступают люди, на площадке на улице изображена шахматная доска для фигур-людей. На время игры дети становятся ' какой-либо фигурой. Майки у шахматных армий контрастных цветов, на голове бумажные шапочки в виде шахматных фигур. Ребята выстраиваются в шеренгу и рассчитываются по порядку, каждый называет себя: «король», «пешка», «слон», «ладья», «конь». Можно учитывать ценность фигур: «король»-бесценный, «пешка»-один, «слон, ладья, конь»-три.

Игра «Рокировка»: Повторить, как начинается правильно партия. Избирается короткая партия, до рокировки на четвёртом ходу. Все становятся королями и ладьями и выполняют рокировку сначала в короткую, затем в длинную сторону, изучая параллельно правила, запрещающие рокировать. Демонстрировать карточки с записями длинной и короткой рокировки (0-0-0, 0-0).

ПРАВИЛА ИГРЫ

Программные задачи: дать представление о принципах игры «шахматы», развивать интерес к игре.

Оборудование и материал: шахматная доска с шахматными полями 5 см на

5 см.

Предварительная работа: изготовление шахматных фигур.

План занятия:

Ребята, существуют важные правила игры в шахматы. И прежде всего, первое правило «шахматы любят тишину», второе - «в шахматы играют медленно, чтобы придумать лучший ход». Все шахматные партии играются в соответствии с правилом: «Если ты тронул какую-либо фигуру, ты должен ходить ею» (Тронул - Ходи).

Если вы сделали ход и отпустили руку от своей фигуры, вы уже не можете изменить сделанного.

Если вы руку не отпустили, то можете поставить фигуру на другую клетку, но ходить ею вы обязаны.

Одно из правил шахмат: «Если вы коснулись рукой фигуры противника при своём ходе, то вы должны забрать её, если это возможно».

Правильно вначале обдумать ход, а затем уже делать его без колебаний.

Если одна фигура берётся, а другая такая же отдаётся (ладья за ладью, слон за слона), то ни одна из сторон ничего не теряет и не выигрывает. Такая ситуация называется Разменом.

Напомню, ребята, что цель игры - пленить короля противника. Если король атакован, то есть ему угрожает взятие на следующем ходу, то говорят, что он находится под Шахом. Если вы напали на короля противника, то произнесите слово «Шах». В правилах игры записано, что игрок, чей король находится под шахом, должен немедленно его из-под него увести. Этого можно добиться тремя разными способами: 1) король может перейти на клетку, которая не атакована ни одной из фигур противника, 2) фигура, давшая шах, может быть взята, 3) фигура - защитник может быть поставлена между атакующей фигурой и королем.

Если уйти из-под шаха нельзя ни одним из этих способов, то король получил Мат и игра заканчивается.

Два короля не могут стоять на соседних клетках, поскольку в этом случае каждый из них будет под шахом.

Поиграем в игры, ребята.

Игра "Эстафета": Демонстрационная доска устанавливается на доступной для детей высоте. По сигналу они добегают до нее, снимают ту фигуру, какой являются сами. Затем диктуется позиция, и дети в эстафете создают ее на доске.

На примере такой позиции происходит знакомство с понятиями "стратегия " и "план".

Игра "Кто сколько стоит?" Ценность шахмат изучается с помощью больших фигур и ступенек. Дети могут считать силу фигур вслух или про себя, скакать по ступенькам, пробегать или просто шагать. Лучше изучать силу фигур в эстафете, что в большей степени обеспечивает порядок и сокращает время. Свободная игра предпочтительнее в конце урока в виде закрепления,

"Живые шахматы" (миттельшпиль, стратегия, план, закон реализации материального преимущества, нотация).

Звучит магнитофонная запись:

* Лежала на столе книжка про шахматы. Шура никогда такой не видел. Он взял ее, открыл и удивился - сколько в ней интересного!

Вот на первой странице рисунок - черные и белые клеточки в рамке. Внизу - буквы незнакомые, слева - цифры.

* Что бы это значило? - подумал Шура. И только он произнес это вслух, как на шахматной доске, словно по волшебству, стали появляться фигуры. Шура крепко зажмурился, а когда открыл глаза, увидел..." (звучит короткая мелодия).

Учитель зачитывает исходную позицию. При нем два-три ученика-консультанта. Остальные дети - участники мини-представления. Если ученик, игру которого назвали, затрудняется в поиске поля, ему на помощь приходят консультанты. Белые: КреЗ, Фс5, Ла5, f3, G2, h4;

Черные: Kpf8, <Dd8, ЛЬ7, Ch8, е7, f6, g6.

Вопросы ребятам:

1. Каких фигур больше на доске, черных или белых?
2. На сколько фигур у черных больше? (На одну.)
3. Назовите ее. (Это слон.).
4. На сколько баллов у черных больше? (На три.)
5. Это дебют? (Нет. Тут участвуют не все фигуры, значит, партия уже игралась.)
6. Это конец партии? Партия близка к завершению? (Трудно сказать, пока неясно.)

* Да, ребята, правильно, это не начало и не конец партии. Перед вами середина игры. В шахматах середина игры называется миттельшпиль (от немецкого: "миттель" - середина, "шпиль" - игра).
* Как теперь нужно действовать черным, чтобы выиграть? Ведь у них сил больше. Какой построим план?

Дети перечисляют возможные ходы. Учитель, выслушивая, либо принимает, либо отклоняет предложения.

* Вот видите, как трудно сразу решить, как играть дальше? А все потому, что в миттельшпиле играть без ориентиров нельзя. У середины партии свои законы - самые сложные, зато и самые интересные. В миттельшпиле план особенно важен. Для этого необходимо внимательно изучить позицию, расстановку сил и решить, в каком направлении действовать (вводится понятие "стратегия").

Раз черных больше, они должны попытаться добиться победы. Есть очень простой закон. Он называется законом реализации преимущества. Вот он:

"Тот, на чьей стороне материальный перевес, должен стремиться к разумному упрощению игры, т.е. менять фигуры”. Когда их останется мало, сопротивление противника быстро прекратится (партия играется, наглядно демонстрируется этот закон).

Воспитатель диктует ходы, ходы комментируются участниками игры.

Ход черных: 1.... Фс18 - Ь6 2. Фс5:Ь6 ЛЬ7:Ь6 3, Ла5-а8 Kpf8-g7 4. Ла8-а7 ЛЬ6-е6+ 5. Kpe3-f4 f6-f5 6. Ла7-а8 Kpg7-h7 7. g2-g3 Ch8-e5+ 8. Kpf4-e3 Ce5:g3+ 9. Kpe3-d4 Cg3:h4 10. Kpd4~d5 Леб-еЗ 11. f3-f4 Ch4-g3 12. Ла8-а4 e7-e5 13. Ла4-а7 Kph7-h6 14. Ла7-а8 Cg3:f4.

Звучит музыка, дети-фигуры приходят в движение: кто танцует, кто скачет, бегает, приседает, догоняет... Если есть время, партия доводится до конца.

Вопросы на закрепление:

1. Что такое миттельшпиль?
2. Зачем нужен план игры?
3. Что такое стратегия?
4. Q чем говорит закон реализации материального преимущества?
5. Подберите синонимы к словам ’’дебют", "миттельшпиль’’, "эндшпиль”.
6. "Подумаем, посчитаем" (игры на силу фигур):

-Белые выиграли ладью и две пешки. На сколько баллов они стали сильнее черных?

-Черные "убили" у белых слона. Сколько баллов они выиграли?

-Белые съели три пешки, а черные всего одну. Кто сильнее - черные или белые? Насколько?

-Катались на лыжах Король и Ферзь. Погода стояла ясная, солнечная, настроение было бодрое. Одно омрачало Короля: как он ни старался, догнать Ферзя не мог. Почему?

Задание: добежать до названных фигур, дотронуться до них рукой, вернуться и дать ответ.

Называется фигура, до которой надо добежать, и, вернувшись, назвать ее цену. Эстафета считается переданной, если сила фигуры названа правильно.

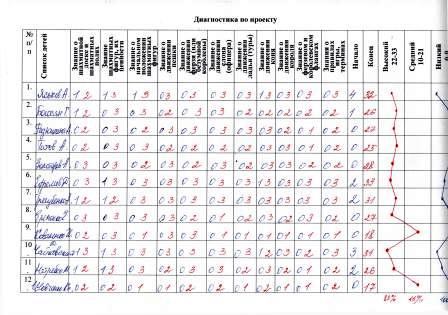
То же самое, только надо обежать вокруг названной фигуры столько раз, какова ее сила.

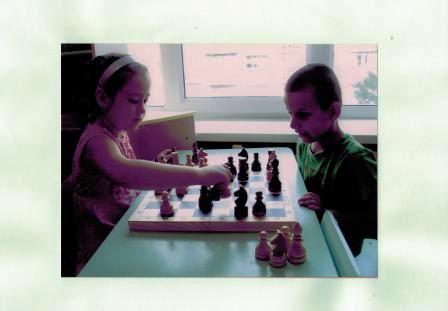
Физическая разминка

Итоговый отчет.

Описание полученных результатов по проекту.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Конечные результаты проекта* | *Количественные показатели* | *Качественные показатели* |
| 1. Уголок «Шахматы» | * демонстрационный материал * дидактический материал | - шахматные фигуры из бросового материала (белого и чёрного картона, магнитов) |
| 2. Диагностика | Проводилась на начало и конец проекта. Участвовало 12 детей.   1. Развитие речи:   -обогащение лексикона детей шахматными терминами, словами, обозначающими названия шахматных фигур.   1. Игровая деятельность:  * развивать интерес к игре «шахматы»; * развивать чувство ориентирования на плоскости; * развивать терпеливость, устойчивое внимание, память, образное мышление, самостоятельность. | Три критерия диагностики: Высокий - 22-33 Средний -10-21 Низкий - 0-9 Начало проекта:  Высокий - 0%  Средний - 0%  Низкий -100 %  Конец проекта:  Высокий - 83%  Средний - 17%  Низкий -0% |
| 3. Конспекты занятий | Написано 12 конспектов. Занятия проводились три месяца (февраль, март, апрель). | В работе использовались:   * художественная литература, * чтение загадок, * беседа, * дидактические игры, * игра «Шахматы». |
| 4. Создание альбома «Шахматные фигуры» | * Лепка «Шахматная фигура»; * Описание движения шахматных фигур; * Изображение любимых шахматных фигур. | Выставка детских рисунков «Любимые шахматные фигуры»; Проведение соревнований по шахматам без проигравших. |

****

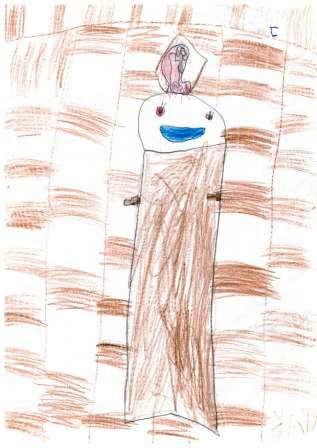
****

****

****

****

****

****

“Цвет”: Попросите малыша поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, “по ошибке” поставьте там же одну-две чёрные шахматные фигуры. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё. “Ряд”: Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

“Пирамида”: Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

“По росту”: Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

“Догонялки”: Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура “бежит” не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.

“Прятки”: Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.

“Кто быстрее?”: Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две- три одинаковые шахматные фигуры.

“Над головой”: Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.

“На стуле”: Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет “три” бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

“Убери такую же”: Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

“Полна горница”: Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить “спать” в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого малыш закрывает коробку или защёлкивает шахматную доску.

Последние две дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после окончания занятия достаточно занимательным.

Для проведения индивидуальных занятий:

“Волшебный мешочек”, “Шахматный теремок”, “Шахматный колобок”, “Шахматная репка”, “Запретная фигура”, “Угадайка”, “Пирамида”, “Прятки”, “Догонялки”, “Школа”, “Полна горница”.

При проведении групповых занятий: “Кто быстрее?”, “На стуле”, “Над головой”, “Ряд”, “Белые и чёрные”, “Что общего?”, “Большая и маленькая”, “Запретная

Дидактические игры “Волшебный мешочек”: По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы “не угадаете”, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

“Шахматный теремок”: Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” - поднять.

“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.

Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки “лиса” колобка не съест - колобок от неё убежит.

“Шахматная репка”: Посадите “репку” - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” - это король, “бабка” - ферзь, “внучка” - слон, “Жучка” - конь, “кошка” - ладья, “мышка” - пешка. “Большая и маленькая”: Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

“Запретная фигура”: Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия “запретной” фигуры надо сказать “секрет”. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда “ошибайтесь”. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

“Что общего?”: Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: “Чем они похожи? Чем отличаются?” (цветом, формой).

“Белые и чёрные”: В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её 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 представляете вы и т. д. ,

“Угадайка”: Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте её в кулаке. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д. “Куча мала”: Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берёте какую-нибудь из фигур и ощупываете её. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребёнка: “Так?” Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

“Школа”: Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..”

Список литературы:

1. Ноттингем Т. Шахматы для детей. Шахматы для будущих чемпионов: пер.с англ./Тед Ноттингем, Боб Уэйд, Эл Лоуренс. - М.: Астрель, ACT, 2010. —

\* 124 с.

1. Притчард Д. Шахматы. Учебник для начинающих/ Дэвид Притчард, пер. с англ. А.Н. Елькова. - М.: Астрель, ACT: Владимир:ВКТ, 2009. - 128 с.
2. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких: книга - сказка для совместного чтения родителей и детей / И.Г. Сухин.- М.: Астрель, ACT, 2007. - 279 с.