

«Шахматы- игра для всех!»

Цель:

Познакомить педагогов с приёмами, способствующими формированию навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Познакомить участников мастер-класса с игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.
2. Формировать умение играть в шахматы через ознакомление с правилами.

Оборудование и материалы: Видеопроектор, компьютер, шахматное поле, магнитная шахматная доска, мольберт.

«Когда-то давным-давно в Персии жил Хан. Он провёл много войн.

И наконец-то понял, что все ближайшие территории завоёваны.

Что же делать? Ему стало скучно.

Он созвал визирей и дал им задание придумать для него интересное занятие.

Пустились визири во все страны искать занятие для своего господина. И вот, наконец, первый визирь приехал и привёз Хану необыкновенную птицу с золотым оперением и чудесным голосом.

Хан обрадовался, но птица ему быстро надоела. Тогда второй визирь привёз хану кеглю золотую с камнями и научил новой игре, но и эта забава быстро наскучила Хану.

Третий визирь вышел вперёд, положил перед Ханом необычную доску с чёрно-белыми квадратами и начал расставлять перед ним фигурки, объясняя: «Хан, больше всего тебе нравится воевать, но все территории завоёваны, и много твоих подданных потеряно, много крови пролито.

Вот тебе твоё войско. *«Снова в бой ведёт войска - деревянная доска»*. Здесь есть всё : и твой визирь и башни и конница и слоны, попробуй выиграть сражение. И начал объяснять правила игры»

На квадратиках доски

Короли свели полки

Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков.

-Дорогие друзья, я думаю и среди вас есть те, кто ещё не знаком с шахматами или забыли правила игры, потому что давно не играли.

-Предлагаю вам отправиться в путешествие по шахматному королевству и начать наш **мастер-класс!**

1. Чтобы наше путешествие было удачным нам нужен путеводитель. А путеводителем для нас станет шахматная доска.

Посмотрите внимательно на нее и скажите, из чего состоит шахматная доска. На шахматной доске чередуются поля черного и белого цвета, их 64.

Кроме полей на доске мы видим проспекты и улицы. Это линии: горизонтали, вертикали и диагонали. Горизонтали проходят слева-направо, вертикали сверху-вниз, а диагонали наискосок. Правильное положение доски, когда белое поле находится справа внизу.

(Описание и рассмотрение настольной шахматной доски)

2. Сейчас мы познакомимся с обитателями **шахматного королевства**

В этой стране

Король с королевой живут без корон

Ладья без весел, без хобота слон,

Конь без копыт, седла и уздечки

А рядовые - не человечки.

-У каждой фигуры свой характер, способ передвижения по **шахматной доске**. Фигуры и пешки – белые и черные. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: белые и черные.

-Итак, давайте познакомимся поближе с жителями шахматного королевства.

-Предлагаю устроить парад шахматных фигур. Но мне нужен 1 помощник. Я прошу самых больших любителей шахмат или людей, заинтересовавшихся **шахматами**, поиграть со мной.

-Я буду читать стихотворение, а вы будете выставлять на доске фигуры.

Я смотрю на первый ряд,

По краям ладьи стоят.

-**Ладья** может за ход продвинуться на любое количество полей вперед или назад, влево или вправо.

Рядом вижу я коней,

Нет фигуры их хитрей.

-**Конь** продвигается буквой «Г» на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо.

-Чтобы легче было запомнить ход коня про него говорят:

«**Прыг, скок – и в бок!**» Он может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры и пешки.

Не мила коню неволя,

Перед ним простор широк,

Очень ловко на два поля

Совершает конь прыжок.

Замечательный прыжок:

Поле прямо, поле - вбок!

Меж коней заключены

Наши славные слоны.

-**Слон** может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Существуют белопольные и чернопольные слоны, которые передвигаются только по белым или только по черным полям.

И ещё два поля есть,

А на них король и ферзь.

Король – самая главная фигура в королевстве. Передвигается в любом направлении на одно поле. Когда игрок лишается своего короля, то он считается проигравшим.

Ферзь – это советник короля и самая сильная фигура шахматного войска. Передвигается на любое количество полей в любом направлении.

*А теперь без спешки
Идут на место пешки.*

-Пешка может за один ход продвигаться на одно поле прямо вперед, а при первом ходе на два поля. Пешка *«бьет»* чужую фигуру вперед по диагонали. Добравшуюся до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. Любая пешечка может превратиться в ферзя.

В результате все фигуры занимают свои места.

3. «Загадки из шахматной шкатулки»

-Я думаю, теперь, когда вы познакомились с шахматным королевством, сможете отгадать загадки из моей *«Шахматной шкатулки»*.

Принимаются любые ответы, правильные и неправильные.

- Как ходит пешка?

- Какая фигура не может стоять рядом с такой же другого цвета и почему?

- Сколько линий на доске и как они называются?

- Где стоят ладьи на доске до начала игры?

- Какие слоны никогда не столкнутся?

- Как взаимодействует ферзь со своими пешками и фигурами?

- Между какими фигурами на доске стоит конь?

-Надеюсь, загадки не были для вас сложными. Спасибо за активность.

-Друзья, давайте послушаем продолжение легенды.

«Король проигрывал партию за партией, но интерес его к игре не угасал. И вот наконец-то долгожданная победа! Король вскочил от радости и провозгласил: *«Шах-мат!»*», что в переводе с персидского означает:

«Король – умер!»

-Отсюда и пошло название **ШАХМАТЫ**.

Хотите и вы воскликнуть *«Шах-мат!»*?

Тогда продолжим путешествовать в сказочном королевстве шахматных чудес!

4. Сейчас будем знакомиться с шахматными этюдами.

Ведущий комментирует этюды, представленные на слайдах.

5. Игра «Чудесный мешочек»

-Друзья, у каждого из вас есть возможность сыграть роль одной из фигур шахматного театра. Я приглашаю 6 актёров.

-Но какая же роль достанется каждому из вас? Определить это нам поможет игра *«Чудесный мешочек»*. Каждый игрок на ощупь выбирает себе фигуру из мешочка, называет её, а затем, надев маску (шапочку, играет роль этой фигуры.

6. Сама игра.

-Ну, что ж фигуры занимают свои позиции на шахматном поле.

Пора приступить к шахматному сражению. Вы уже узнали и поняли, как передвигаются фигуры и пешки. И сейчас я предлагаю вам попробовать свои силы.
(*Раздаю задания на обыгрывание этюдов, помогаю, контролирую*)

-Игра закончилась. Вы молодцы, очень славно поиграли.

В заключение предлагаю вам поучаствовать в **литературно-шахматной викторине** :

- Какой знаменитый коротышка играл в Солнечном городе в шахматы с шахматным автоматом? (*Незнайка*).
- Электронный мальчик, двойник Сережи Сыроежкина, предложивший шести экс-чемпионам мира по шахматам сеанс одновременной игры (*электроник*.)
- Девочка из будущего, которая обыграла гроссмейстера в сеансе одновременной игры. (*Алиса Селезнева*)
- Человек из театра Карабаса Барабас – «*весь клетчатый, как шахматная доска*» (*Арлекин*)
- Девочка, которая испытала много шахматных приключений в Зазеркалье. (*Алиса*)
- Коротышка, который всегда ходил в клетчатых костюмах. Увидев его издали, другие коротышки говорили: «*Глядите, вон идет шахматная доска*», (*Сиропчик*).

-Итак, следуя дидактическим принципам: от простого к сложному, от лёгкого к более трудному, от неизвестного к известному, внося элемент занимательности и новизны, процесс обучения шахматам осуществляется в несколько **этапов**:

1. Знакомство с шахматной доской.

Цель: овладеть пространственным ориентированием на плоскости, познакомиться с такими понятиями как: горизонталь, вертикаль, диагональ, видеть всю доску, а также отдельное поле.

2. Знакомство с фигурами и пешками.

Здесь можно использовать стихи, игры, сказки. Например – сказка о героической пешечке, пробившейся сквозь все преграды к заветному полю превращения в ферзя. Можно поиграть в «*ладью*», рассказать о ней сказку, показать на шахматной доске ее домик, нарядить ее, начать за ней охотиться. Для закрепления знаний о фигурах и пешках используют разнообразные игры с шахматным содержанием, такие как «*Чудесный мешочек*», «*Кто быстрее расставит фигуры*», «*Что общего и чем отличаются*».

3. Обучение правилам шахматной игры.

Рассказывая детям сказку, ненавязчиво знакомят их с различными правилами: правилами квадрата и оппозиции, рокировкой, шахматной нотацией.

4. Решение шахматных задач и этюдов.

На этом этапе учатся решать различные задачи и этюды, знакомятся с дебютом и волшебным миром комбинаций.

5. Игра в шахматы.

Это практическая часть обучения, в ней подключаются сеансы одновременной игры и увлекательные турниры. Игроки познают дух соперничества и соревнования.

Уважаемые друзья!

Наше путешествие в шахматное королевство подошло к концу. Благодарю вас за участие в мастер-классе.

В шахматах выигрывает каждый. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно. Страшно не понять эту волшебную и загадочную игру.

Примечание

Перед вами шахматная тетрадь-практикум, предназначенная для выполнения различных веселых упражнений на диаграммах детьми дошкольного возраста. Рисуя шахматные фигуры с помощью простого карандаша, дети смогут закрепить полученные на основных уроках знания: как ходят и бьют фигуры, как правильно напасть на короля, как спасти партию с помощью вечного шаха и т.д.



ФЕРЗЬ

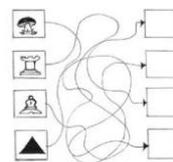
Раскрась ферзя.

- 1
- 2
- 3
- 4

Найди двух одинаковых ферзей.

Съешь клубничку.

Ты играешь белыми. Каждый ходом забери фигуру или лешку черных, а на десерт съешь клубничку. Ходят только белые.



	3	2	3	
3	2	1	2	3
2	1	♙	1	2
3	2	1	2	3
	3	2	3	

1 Раскрась все фигуры, похожие по форме на ша- матную доску.

2 Продолжи рисовать вертикальные линии черным карандашом, горизонтальные — зелёным, диагональные — фиолетовым.

3 Раскрась ладьи по цифрам.
1 — черная, 2 — белая, 3 — синяя, 4 — желтая

4 Проведи слона по диагонали.

5 На диаграммах отмечены поля, на которые не пойти белая ладья. Нарисуй стрелки к тем полям, на которые может пойти черная ладья.

6 Вспомни, какие фигуры стоят в начальной позиции рядом с чернопольным слоном, и помести их стрелками на свои поля.

7 Дорисуй пешку и раскрась её.

8 Найди букву, с которой начинается слово «пешка». Сведи её и саму пешку.

Ферзь ходит по вертикалям, горизонталям и диагоналям



Сила слона: ♖ — ♘ +

Дойти ферзём до финиша (Ф), обходя камни-преграды разными маршрутами за 4 хода



10

Дойти ферзём до финиша (Ф), прыгая по камням



Сбить ферзём 12 фигур за 12 ходов не попадая под бой



11

ЗАНЯТИЕ № 14
Ферзь. Ход ферзя (продолжение)

1. Как за два хода добраться ферзем до клада?
Нарисуй и сосчитай, какое количество маршрутов возможно.

2. Нарисуй, как ферзь пройти лабиринт и добраться до конфетки.

42

Шахматные фигуры

Соедини стрелочками фигуры и их обозначения на шахматной доске.

Ферзь слон ладья

пешка король конь

Соедини стрелочками фигуры и их обозначения на шахматной доске.

2. Волшебник что-то напутал на доске.
Обведи только правильные шахматные фигуры.

17

Есть ли ЗЕРКАЛА
на доске? Если да, то где?

Является ли зеркалом шахматная доска? Если да, то где? Если нет, то почему?

04

1. Найди и обведи шахматы на картинках.
Какие еще игры на картинках тебе знакомы?

6

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Республики Крым г. Керчи
«Детский сад комбинированного вида №11 «Ручеек»**

**Мастер-класс для педагогов
«Шахматы – игра для всех!»**

Подготовила воспитатель:
Шафикова А.Б.

2024г.