

**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.

«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. Добравшись 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

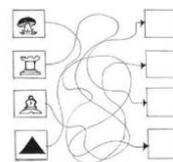
Раскрась ферзя.

- 1
- 2
- 3
- 4

Найди двух одинаковых ферзей.

Съешь клубничку.

Ты играешь белыми. Каждый ходом забери фигуру или лешку чёрных, 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 шахи матовой доске.

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.

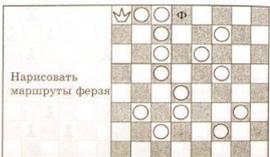
8 Найди букву, с которой начинается слово «пешка». Сведи её и саму пешку.

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

ЕЩЕ ИЛИ ЭНТИНАС
Король до Х

явдеп лех «тлдох тейком асдф» едсгфк яенчлпо ремзо – асдф
овсзчнлпо еводоп ен ктлоп тейком асдф док нлдо ес. нопо лех н
янетстлгедфп оловдеп од нлвонелд нлм нлвонлрвс. нлвтнсекодоп олокоп

акоод нонтвехлш оп асклпдлрлодл асдф н явдеп «нол» .?
твжкпдвнлрл кядепо ежкел умко, ншлпелс н койкелдопД

04

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

6