

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 муниципального образования Каневской район**

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

**Развитие интеллектуальных способностей детей старшего  
дошкольного возраста  
через обучение игре в шахматы**



**Авторы-составители  
Борисенко О.В.  
Фоменко Ю.А.**

**ст. Каневская  
2022г**

## Содержание:

1. Пояснительная записка.....	3
2. Конспекты игровой деятельности по обучению игре в шахматы.....	7
Тема «Шахматные фигуры».....	8
Тема «Шахматная доска» .....	12
Тема «Основные правила шахматной игры» .....	15
3. Игры с шахматами для родителей.....	17
4. Сказки о шахматах .....	20
5. Дидактические игры.....	25
6. Подвижные игры.....	29
7. Список литературы и источников.....	33

## Пояснительная записка

«В воспитании культуры мышления большое место отводилось, шахматам... Игра в шахматы воспитывает сосредоточенность. Но самое главное – это развитие памяти. Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственного и памяти» (В. Сухомлинский).

Шахматы - это игра, доставляющая много удовольствия детям и не только, это и эффективное, действенное средство их самовоспитания, умственного развития. Можно ли обучить детей дошкольного возраста игре в шахматы? По плечу ли малышам эта полезная, увлекательная игра? Что дает она детям?

С помощью игры в шахматы развивается наглядно-образное мышление дошкольников, зарождается логическое мышление, воспитывается внимательность, усидчивость, целеустремленность, вдумчивость. Дети, которые обучаются игре в шахматы, привыкают самостоятельно думать, не унывать при неудачах, принимать решения, становятся самокритичнее, умеют бороться до конца.

Данное пособие состоит из методики обучения шахматам, конспектов игровой деятельности с шахматами, подборкой игр и сказок о шахматах.

Немаловажное значение имеет взаимодействие с родителями в данном направлении, поэтому методическая разработка включает в себя несколько игр для родителей, которые можно провести с детьми дома.

Пособие может быть полезным для педагогов детского сада, родителей и педагогов дополнительного образования.

## Методика обучения шахматам

С чего следует начинать обучение шахматной игре в детском саду?

С игры. Не с игры в шахматы, а игры, в которой можно сформировать незаметно для ребенка интерес к шахматам. Познакомить детей с «домиком», где живут фигуры, рассмотреть их, познакомить с именами – названиями фигур. Обязательно рассказать сказку о фигуре, показать где она живет на шахматной доске - ее «домик», начать охотиться за ней. Применяя игровой метода изучения шахмат «по частям», получается большой эффект. Нельзя ставить перед детьми начальную позицию шахматной партии, объяснить, как ходят фигуры, т.к. дети теряют интерес к шахматам, не понимая смысл объяснения. Обучение необходимо начинать с шахматной доски, далее знакомство с королем, ладьей и т.д. Ребята заинтересовываются постепенно игрой в шахматы. Тактично следует оказывать помощь детям, неназойливо. за временные неудачи нельзя хвалить одних и в то же время ругать других. Важно воспитывать привычку к преодолению трудностей.

Обучение игре в шахматы строится на применении дидактических принципов: от простого - к сложному, от известного - к неизвестному, от легкого - к трудному.

Процесс обучения игры в шахматы проходит в форме увлекательной игры, используется для этого художественное слово: загадки, стихи, эстафеты... Варьируются приемы и методы, но игра остается основным приемом. Дети, в начале, играют определенными фигурами, не всеми сразу. У детей проявляется разный уровень усвоения игровых приемов, разделив детей на две подгруппы: сильную и слабую, тогда удастся достичь наибольшего эффекта. Подбираются пары, играющие одинаково. Для мотивации обучения используются рассказы, сказки, рассматривание рисунков, дети рисуют фигуры и шахматную доску, объясняем диаграммы, показывая на демонстрационной доске. Доступными, лаконичными должны быть объяснения. Играющим детям можно предложить позаниматься в свободное время с отстающим товарищем, потому что не все дети одинаково усваивают новый материал. Дети все изначально талантливы. Известную истину: шахматы дело занимательное, но и сложное, шахматы – каждодневный труд, труд упорный и настойчивый. надо усвоить ребенку и взрослым.

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы. В детском саду и шахматной секции можно использовать гигантские шахматы (как в домах отдыха).

Ребёнок должен запомнить, как называется каждая фигура, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету. Дети с интересом рассматривают шахматные фигуры, сами ставят рядом одинаковые, с удовольствием по-своему играют в них. Занимательно описал подобные игры Л. Кассиль в повести «Конduit и Швамбрания»: «Нам строго запрещалось трогать шахматы, но удержаться было чрезвычайно трудно. Точеные лакированные фигурки предоставляли неограниченные возможности использования их для самых разнообразных и заманчивых игр. Пешки, например, могли отлично нести обязанности солдатиков и кеглей. У фигур была скользящая походка полотеров: к их круглым подошвам были приклеены сукопочки. Туры могли сойти за рюмки, король – за самовар или генерала. Шишаки офицеров походили на электрические лампочки. Пару вороных и пару белых коней можно было запрячь в картонные пролетки и устроить биржу извозчиков или карусель. Особенно же были удобны обе королевы: блондинка и брюнетка. Каждая королева могла работать за елку, извозчика, китайскую пагоду, за цветочный горшок на подставке и за архиерея... Нет, никак нельзя было удержаться, чтобы не трогать шахмат!

В тот исторический день белая королева-извозчик подрядилась везти на черном коне черную королеву-архиерея к черному королю-генералу. Они поехали. Черный король-генерал очень хорошо угостил королеву-архиерея. Он поставил на стол белый самовар-король, велел натереть пешкам клетчатый паркет и зажег электрических офицеров. Король и королева выпили по две полные туры. Когда самовар-король остыл, а игра наскучила, мы собрали фигуры и уже хотели их уложить на место, как вдруг – о ужас! – мы заметили исчезновение черной королевы...».

Не все дети способны запомнить названия конкретных шахматных фигур сразу же. Вы даже не всегда сможете проверить, усвоил ли их ваш малыш. Ведь если напрямую спросить названия фигур у ребенка, он может вам и не ответить. Это ему скучно! Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил малыш, и закрепить пройденный материал лучше всего в игре.

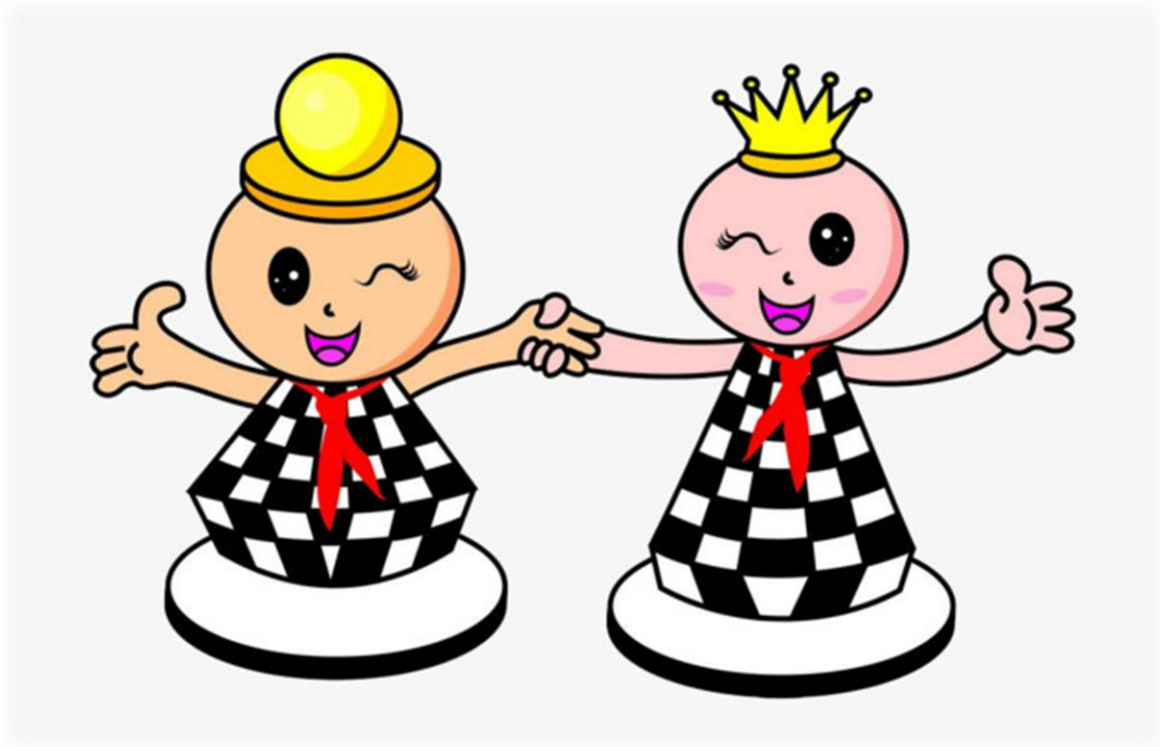
В разные виды занятий можно интегрировать содержание этой игры, так на математике: придумать задачи о шахматных фигурах, считать их, на листе бумаги в клетку рисовать шахматные доски. Ребятам можно предложить подумать, какие слова могут получиться, при изменении одной буквы в названиях шахматных фигур. Например, печка -пешка, корь –конь, бадья -ладья. Назвать шахматные фигуры по количеству букв (конь, слон, ладья, пешка, ферзь, король). Можно придумать сказки о шахматах, загадки, на рисовании они с удовольствием будут рисовать шахматные доски и шахматные фигуры, на физкультуре поиграть в игры «Чья команда быстрее

соберется», «Найди шахматную фигуру и промолчи». «Раз, два, три - к шахматной фигуре, беги», и другие.

После того, как дети познакомятся с историей развития игры в шахматы, можно отправиться в путешествие по Шахматной стране, в которой живут девочка Клеточка, Загадай и мальчик, который хочет очень научиться играть в шахматы. В этой стране можно много узнать о шахматных фигурах, на что они похожи, чем отличаются. В процессе путешествия можно вместе с детьми придумывать разные истории постепенно вовлекая их в правила игры в шахматы.

Позже, можно знакомить с такими понятиями, как ШАХ, МАТ, ПАТ, РОКИРОВКА, а «Шахматный словарь», поможет детям овладеть некоторыми шахматными терминами: дебют – начало шахматной партии; атака – это наступление шахматной партии; фора - дача вперед шахматной партии между сильным и слабым шахматистом и др.

Детей можно знакомить не только с шахматными фигурами, но и с выдающимися шахматистами: Василий Смыслов, Михаил Таль, Александр Алехин, Роберт Фишер, Гарри Каспаров, Анатолий Карпов, путешествуя по Шахматной стране. Клеточка может рассказать ребятам интересные факты из их жизни шахматистов: например, играть в шахматы Анатолий Карпов научился, когда ему не было и пяти лет, научил его отец. Отец говорил сыну: «Без проигрыша нет и побед!» Анатолий Карпов – чемпион мира (1975 – 1985 г.), выдающийся советский гроссмейстер.



**Конспекты игровой деятельности по обучению  
игре в шахматы**



## Тема: «Шахматные фигуры»

**Цель:** знакомство с шахматными фигурами, повторение шахматных понятий (вертикаль, диагональ, горизонталь), чёрные и белые поля.

### **Задачи:**

**Познавательные:** повторение направлений на шахматной доске (вертикаль, горизонталь, диагональ), знакомство с фигурами.

**Обучающие:** повторение правил игры, правил работы с шахматной доской.

**Развивающие:** способствовать развитию внимания, памяти, развитие у детей логического мышления, ориентации на плоскости,.

**Речевое развитие:** обогащение словаря новыми словами-названиями фигур (король, ферзь, ладья, пешка).

**Социально-коммуникативные:** учить детей сотрудничать в игре, общаться друг с другом, не перебивать.

**Воспитательные:** воспитывать уверенность, навыки работы в парах, повышать шахматную культуру.

**Личностные:** Развивать внимание, логику, прививать интерес и любовь к шахматной игре.

**Оборудование:** комплекты шахмат, демонстрационная доска с магнитными фигурами, кукла Загадай, кубик с изображением шахматных фигур, «репка», чёрные и белые квадраты для выкладывания шахматной доски, «Волшебный мешочек», сундучок.

### **Предварительная работа:**

Чтение отрывков из книги И.Г. Сухина «Приключение в Шахматной стране» ознакомление с шахматной доской.

### **Организационный момент:**

С шахматной доской в гости приходит Загадай.

- Что я принес вам сегодня?

*Воспитатель:* мы знаем, что эта игра не простая и не лёгкая. Поэтому проходи, садись внимательно слушай и выполняй задания вместе с нами. Дети расскажут как правильно играть в эту игру-шахматы.

*Примерный рассказ ребенка:*

В шахматы обычно играют два Партнёра. Они садятся лицом друг к другу. Шахматная доска между ними располагается так, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета.

Центр – это четыре поля в середине шахматной доски. В центре два белых поля и два черных.

Загадай: Попробуйте отгадать и показать на шахматной доске..

*Воспитатель читает загадки, дети отгадывают.*

Ребята, что делают противники за шахматной доской? (играют в шахматы).

Какого цвета поля на шахматной доске? (белое и чёрное)

Что следует за чёрным полем? (белое поле)

Какую форму имеет центр: круглую или квадратную? (квадратную)

Сколько белых полей в центре? (два) А чёрных? (два)



Есть ли в центре рядом два поля одинакового цвета? (нет)

«Доскажи словечко».

В поле много есть дорожек.

Будь и смел и осторожен.

Вверх и вниз пойдёшь – это... (вертикаль),

Вправо- влево -... (горизонталь).

А с угла на угол, вдаль

Нас ведёт... (диагональ).

*Воспитатель:* Дети, покажите Загадаю, построение

вертикальной дорожки, горизонтальной (построение на столе)

-Сколько вертикальных, горизонтальных дорожек на шахматной доске?(8)

-Построй самую длинную диагональ шахматной доски (построение)

-Сколько полей содержит самая длинная диагональ(8), самая короткая(2).

*Загадай:* Ребята, что внутри сундучка? Какие фигуры цветом?

***Игра «Волшебный мешочек»***

Дети достают по очереди шахматные фигуры, называя их: белая и чёрная ладья. Так же знакомимся с остальными фигурами.

***Игра «Кубик»***



По очереди бросается Кубик, называя фигуру, которая выпадает на верхней грани кубика.

***Игра «Шахматная репка».***

Посадили «репку». Около нее ребёнок по росту выстраивает шахматные фигуры, поясняя:

«Дед – это король, бабка – это ферзь, внучка – это слон, Жучка – это конь, кошка – это ладья, мышка – это пешка».



### **Физкультминутка**

*Загадай:* У нас ещё остались загадки в тетрадке.

Покажи белую и чёрную пешки, коня, слона, ладью, короля, ферзя. Какая шахматная фигура имеет рот и уши? (конь);

У какой фигуры головка круглая? А на верхушке маленький шарик? (пешка, ферзь);

Какая шахматная фигура похожа на башенку? На лошадку? (ладья, конь);

Какая фигура выше: конь или король? (король);

Какая фигура ниже: ладья или ферзь? (ладья);

Назови самую высокую фигуру и самую низкую (король, пешка);

У какого слона нет хобота? (у шахматного);

Что это за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону? (шахматное поле).

**Словесная игра «Доскажи словечко».**

Ни к чему, ребята, спешка –

Потеряться может... (пешка)

На доске есть у меня

Две лошадки, два...(коня)

Мне приснился странный сон:

С муравьем боролся...(слон)

В углу стоит бадья,

В бадье плывёт...(ладья)

Кто сможет подсказать пароль?

Его Величество...(король).

Воспитатель: Дети, шахматные фигуры устали, им пора отдохнуть.

### ***Игра «Полна горница»***

Шахматные фигуры стоят на столе. Шахматная доска лежит полями вниз. Предлагаю детям взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в шахматную доску. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого дети защёлкивают шахматную доску.

### ***Рефлексия***

*Воспитатель:* Что нового вы сегодня узнали? Что вам больше всего понравилось?

Мы с ребятами тебя, Загадай, приглашаем посещать игровые занятия по шахматам.

Если зря не зазнаваться,

Каждый день тренироваться,

Думать, размышлять, играть -

Сильным шахматистом можно стать!

Дети, спасибо вам за ваше старание, внимание на занятие.



## Тема: «Шахматная доска»

### Цель:

- развитие внимания и логического мышления;
- обучение шахматным терминам;
- воспитание чувства, такта, уважения к своему партнёру.

**Оборудование:** шахматные доски с комплектами фигур, настенная шахматная доска, интерактивная доска, 2 котенка (белая, черная).

### Ход образовательной деятельности

#### 1. Вступительная часть

- Добрый день!

Мы с вами отправляемся в сказочное шахматное государство, где жили два котенка.

#### 2. Основная часть.

- Итак, в некотором царстве – шахматном государстве у девочки Поля жили два котенка: белый и черный. Котята очень любили бегать по шахматной доске и хвастать, что знают все шахматные премудрости.

– И ничего-то вы не знаете, – усмехнулась однажды Поля.

– Так и быть поучу вас. Вот смотрите: это шахматная доска. На шахматной доске много-много белых и чёрных клеток-полей. Вот чёрные шахматные поля. Вот белые шахматные поля.

Тут котята фыркнули и отвернулись:

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

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

– Белые, – сказал белый котенок.

– Черные, – сказал черный котенок.

- А вы как думаете, ребята?

#### 3. Пальчиковая гимнастика:

Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки)

Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу)

Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе)

А куда ему спешить? (разводят руки,жимают плечами)

Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперёд и хлопок)

Необычен каждый шаг! (указательный палец)

А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу)

Ходит только прямо! (вперёд)

Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе)

Им начинать этот сказочный бой.

#### Физминутка:

- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачиваем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)  
 3- 4, приседаем,  
 Наши ножки разомнём. (приседания)  
 1,2,3 – на месте шаг.  
 Встали пешки дружно в ряд.  
 Мы размялись от души,  
 За столы мы вновь спешим. (сидят за столы)  
 – Эх, вы – вздохнула Поля. – Белые и черные поля равны... Можете проверить.  
*(Педагог 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.  
**- А так ли это, ребята?**  
 – И ничего-то вы не слушаете, – покачала головой девочка. – Шахматная доска больше любого шахматного поля... А какая форма у шахматных полей и шахматной доски?  
 – У полей круглая, – сказал белый котенок.  
 – И у доски круглая, – добавил черный котенок.  
**- 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.  
 - В шахматы обычно играют два партнера, или, по-другому, противника. Шахматная доска располагается между ними таким образом, чтобы крайнее правое поле каждого партнера было белым.  
 Горизонтальная линия, или горизонталь, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит от каждого партнера слева направо (или справа налево).  
 Вертикальная линия, или вертикаль, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая идет от одного противника к другому.  
 Как уже отмечалось, каждая из горизонталей и вертикалей состоит из восьми полей. За белым полем каждой горизонтали или вертикали следует черное поле, за черным – белое.  
 Печатное изображение шахматной доски называется диаграммой.  
 Поля в горизонтали всегда чередуются: белое-черное-белое-черное-белое-черное-белое-черное или черное-белое-черное-белое-черное-белое-черное-белое.  
 - Сколько горизонталей на доске, ребята? (дети считают)

- Всего на доске 8 горизонталей. (Дети пальцем показывают все горизонтальные линии на своих шахматных досках)
- Ребята, посчитайте, сколько белых и сколько черных полей в каждой горизонтали? (По 4 квадрата белых и черных)
- Дети, выложите, пожалуйста, из большого набора черно-белых кубиков горизонталь.
- Нарисуйте горизонтальную линию и в тетради.
- Разверните в руках на 90 градусов импровизированную картонную горизонталь, и она превратится в вертикаль.
- Вертикальная линия, – это любая черно-белая дорожка, которая идет от одного партнера к другому. Вертикалей, как и горизонталей - 8. Поля в каждой вертикальной линии также чередуются.
- А теперь проверим как запомнили.

### **Игра "Горизонталь".**

Двум детям предлагается взять по 4 пешки и заполнить одну из горизонталей пешками, располагая на каждом поле только по одной пешке (в серединках полей).

### **Игра "Волшебный мешочек".**

В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, и дети на ощупь пытаются определить, какая из фигур спрятана. В другом варианте игры в мешочке находятся все фигуры сразу, а дети на ощупь ищут определенную фигуру.



## Тема «Основные правила шахматной игры»

**Цель:** Увлекать и пробудить интерес детей к древней игре, дарить детям радость, через прекрасное развлечение – шахматы.

### **Задачи:**

- Повторить названия и первоначальное расположение шахматных фигур и пешек.
- Закрепить основные правила шахматной игры.
- Продолжать учить пользоваться шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, начальное положение, ход.
- Сформировать умение ориентироваться на плоскости.
- Решать простейшие задачи в 1-2 хода.

**Материал:** шапочки шахматных фигур на каждого ребенка, демонстрационная магнитная доска с фигурами, указка, напольная шахматная доска, дворцы.

### **Методика проведения**

1 часть.

*Воспитатель:* Скажите, какой формы шахматная доска? (*Квадратной*)

На этой доске сражаются два войска, какие? (*Армия черных и белых*)

Белые фигуры стоят где, черные где? (*Белые там, где цифра 1, черные – там, где цифра 8*).

Кто желает на доске расставлять фигуры на первоначальное место? (*Первоначальное расположение фигур*).

*Воспитатель:* Предлагаю вместе уточнить правила поведения за шахматной доской.

1. Играть молча, не спеша.
2. Если тронешь свою фигуру, ею обязательно надо ходить.
3. Нельзя мешать партнеру думать.
4. Нельзя подсказывать игрокам.
5. Если выигрываешь партию, нельзя насмехаться.

2 часть. Игровые упражнения.

*Воспитатель:* Поиграем в дидактическую игру «Найди ошибку». Дети, пожалуйста глазки закрывайте. Я буду менять местами фигуры, вы должны найти ошибки и исправить.

Предложить загадки:

1. Какая фигура самая главная в шахматной игре? (*Король*)

Почему? (*Если поставить мат королю, то игра заканчивается.*)

2. Самая быстрая и сильная фигура какая? (*Ферзь*)

Почему? (*Потому, что ходит по всем свободным дорогам.*)

3. В шахматной игре только одна фигура перепрыгивает через фигуры, это какая фигура? (*Конь*)

4. На самом краю доски какие фигуры стоят как охранники? (*Ладьи*)

5. Сколько пешек в каждой команде в начале игры? (*По 8*)

6. Если пешка доходит до границы противника становится кем? (*Любой фигурой, только не королем.*)

### **Подвижная игра «Живые шахматные фигуры».**

На головы детей надеваю шапочки шахматных фигур. Ферзь прячется в своем шахматном дворце. Звучит сказочная музыка. Дети играют, прыгают и бегают по залу. Вдруг меняется темп музыки, Ферзь выскакивает из дворца и догоняет детей. До кого дотронется Ферзь, тот ребенок останавливается и должен встать в той позе какую фигуру он представляет. Игра продолжается до тех пор, пока Ферзь не догонит всех фигур.

### **3 часть. Игровое упражнение «Поставь шах королю»**

На полу лежит шахматная доска - банер. Детям по желанию надеваю шахматные шапочки. (*Ребенок должен сам поставить шах королю, двигаясь по клеткам*).

- Черный король, черный ферзь найдите свои первоначальные места. Ход черного ферзя и он ставит шах белому королю.

*Вопрос детям:* Как ходит ферзь? (Ферзь может ходить по всем прямым дорогам какие есть на доске. По горизонталям, вертикалям, диагоналям).

- Черный король, белая ладья и белый король найдите свои первоначальные места. Ход белой ладьи, и он ставит шах черному королю. Как ходит ладья? (*Ладья ходит по прямым линиям по вертикали и по горизонтали*).

- Черный король и черная пешка найдите свои первоначальные места. Ход черной пешки, и он ставит шах белому королю. Как ходит пешка? (*Пешка ходит только вперед, в одну клетку или сразу на две клетки*).

- Черный король и черный слон найдите свои первоначальные места. Ход черного Слона, и он ставит шах белому королю. Как слон ходит? (*Слон ходит по диагонали своего цвета*).

- Черный король и черный конь найдите свои первоначальные места. Ход черного коня и он ставит шах белому королю. Как ходит конь? (Конь ходит как буква «Г» или как «хоккейная клюшка».)

3 часть. Решение задач на демонстрационной магнитной доске.

Задачи «Мат в 1-2 хода».

Между задачами **дидактические игры:**

- «Какая фигура сильнее?» (Воспитатель приглашает вперед две фигуры, дети должны угадать какая из этих фигур сильнее. И на сколько)

- «Да или нет» (Воспитатель приглашает две фигуры, дети должны угадать стоят ли эти фигуры рядом в начале игры или нет).

### **Рефлексия**

- Какие дидактические **игры** вам больше всех понравились? Почему?

- Какие задания или задачи были трудными? И почему?





## **ИГРЫ С ШАХМАТАМИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ**

### **«Волшебный мешочек»**

По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку 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 ребенок на ощупь ищет определенную 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. Ребёнок должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

### **«Шахматная репка»**

Посадите «репку» – клубок. Около него ребёнок по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь,

«Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

### **«Большая и маленькая»**

Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом ребенок выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

### **«Запретная фигура»**

Поставьте шахматные фигуры перед ребенком 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 ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

### **«Что общего?»**

Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

### **«Белые и черные»**

В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

### **«Угадайка»**

Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

### **«Куча мала»**

Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Ребенок поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

### **«Школа»**

Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

### **«Цвет»**

Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Ребёнок должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

### **«Ряд»**

Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

### **«Пирамида»**

Посоветуйте ребёнку на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

### **«По росту»**

Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

### **«Догонялки»**

Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура ребёнка ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

### **«Прятки»**

Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

### **«Кто быстрее?»**

Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

### **«На стуле»**

Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

### **«Убери такую же»**

Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета 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 ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

## **СКАЗКИ о ШАХМАТАХ**



### **«СКАЗКА ПРО ШАХА И ШАХМАТЫ»**

**(Пантелеева М. А.)**

Давным-давно, 1,500 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.

### Удивительные клетки

– Нарисуй нам шахматную доску, – попросил Незнайка Мурзилку. Мурзилка задумался и сказал:

– Вспомнил! Она состоит из множества светлых и темных клеточек. И Мурзилка нарисовал светлую клеточку.

А рядом с ней – темную клеточку.

– По-шахматному, это поля, – объяснил Незнайка. – Светлые клетки – белые поля. Темные клетки – черные поля. Вот так, братцы.

Клеточки-поля ожили и улыбнулись.

Затем посмотрели друг на друга и нахмурились.

Оттолкнулись друг от друга и разбежались в разные стороны.

– Поля, погодите! – закричал Мурзилка. – Я еще не всю шахматную доску нарисовал.

И Мурзилка начал быстро-быстро рисовать белые и черные поля. Но только он успевал их закончить, как они тоже разбежались кто куда.

Наконец Мурзилка нарисовал столько клеток, сколько нужно, и устало сказал человечкам:

– Все, теперь ловите их. И необыкновенные человечки с шумом и гамом принялись гоняться за озорными клетками-полями.

Но поля ловко ускользали у Пиноккио из-под носа, выскальзывали у Чиполлино из рук, проскальзывали у Незнайки между ног.

Все же все клетки были пойманы, но встать рядом с черными полями белые поля отказывались. Да и черные поля не захотели встать рядом с белыми полями.

– Они слишком темные, – упирались белые поля.

– Они слишком светлые, – фыркали черные поля.

Тут белый король почернел от злости, черный король побелел от злости, и оба в один голос пригрозили:

– Если сейчас же не встанете на свои места, мы поищем другую шахматную доску, а с вами никто не будет играть. Белые и черные поля очень испугались, прижались друг к дружке, и получилась шахматная до

## МУРЗИЛКА РИСУЕТ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ



- Необыкновенные человечки скучали.
- Мурзилка, нарисуй что-нибудь, – попросила Дюймовочка.
- Вчера я видел удивительную игру. Хотите, нарисую фигурки, которыми в нее играли? – спросил Мурзилка.
- Рисуй, рисуй! – обрадовались человечки. Они знали, что Мурзилка умеет рисовать живые картинки.
- Работал Мурзилка быстро, и вскоре человечки увидели множество причудливых светлых и темных фигурок.
- Фигурки ожили, зашевелились.
- Мурзилка сиял, Незнайка загадочно улыбался, а остальные необыкновенные человечки смотрели на нарисованные фигурки во все глаза.
- Кто вы такие? – строго спросила самая высокая светлая фигурка с остоконечной черной нашлепкой.
- Мы... мы... – растерялась Дюймовочка. – Мы – необыкновенные человечки. Меня зовут Дюймовочка, а это мои друзья: Мурзилка, Щелкунчик, Незнайка, Пиноккио, Чиполлино, Петрушка и Гурвинек... А кто вы?
- Мы шахматные фигуры, – хором ответили нарисованные фигурки.
- А как вас зовут? – спросила Дюймовочка.
- Я белый шахматный король, – ответила самая высокая светлая фигура.
- А я черный шахматный король, – сказала самая высокая темная фигура с остроконечной белой нашлепкой.
- Вперед выступили две высокие фигуры, очень похожие на шахматных королей, но пониже, с маленькими шариками на верхушках. У темной фигуры шарик был белый, у светлой – черный.
- Я белый шахматный ферзь, – сказала светлая фигура.
- Я черный шахматный ферзь, – сказала темная фигура.
- Из-за ферзей выглянули четыре фигуры с головами лошадок: две светлые и две темные.
- Мы белые шахматные кони.
- А мы черные шахматные кони.
- Затем вперед выступили четыре фигуры, похожие на башенки: две светлые и две темные.
- Мы белые шахматные ладьи.
- А мы черные шахматные ладьи.
- Из-за ладей степенно вышли четыре фигуры с заостренными головками: две

светлые и две темные.

– Мы белые шахматные слоны.

– Мы черные шахматные слоны.

И наконец, с необыкновенными человечками познакомились самые маленькие круглоголовые фигуры: восемь светлых и восемь темных.

– Мы белые шахматные пешки.

– А мы черные шахматные пешки.

Тут Незнайка, который до сих пор молчал и улыбался, сказал:

– А я знаю, что это за игра. Это шахматы. Я очень люблю в них играть и вас научу.

– А мы поможем, – обрадовались шахматные фигуры.





## Дидактические игры

### **Волшебный мешочек**

#### **Цель:**

Повторить шахматные фигуры, их первоначальную расстановку и развитие мелкой моторики руки; вызвать интерес к игре.

#### **Материалы для игры:**

- Мешочек
- Шахматная доска
- Шахматные фигуры
- Пластилин (черный, белый), доски для лепки



#### **Правила игры:**

*Вариант 1.* Могут играть все дети. Детям предлагают по-очереди достать шахматные фигуры из «Волшебного мешочка» и ставить фигуры на шахматной доске, где они должны стоять перед игрой.

*Вариант 2.* Играют все. Детям раздают черные, белые пластилины и доски для лепки. Предлагаем по-очереди по одному достать шахматные фигуры из «Волшебного мешочка». Тот кто достал фигуру говорить и ставить фигуры на шахматной доске, остальные дети лепят из пластилина такую фигуру.

### **Шахматное лото**

#### **Цель:**

Повторить шахматные фигуры; развивать внимание и вызвать интерес к игре.




#### **Материалы для игры:**

- Мешочек
- Шахматные фигуры
- Большие карточки с фигурами 20-30 шт.
- Фишки 50-80 шт.



#### **Правила игры:**

Детям раздают по 2-3 шт. большие карточки, где нарисованы фигуры и фишки 15-20 шт.. Один ребенок достает из мешочка и говорит какая это шахматная фигура. У кого есть такая фигура, тот вставит фишку на большую карточку. Выигрывает тот, кто закрыл фишкой все фигуры большой карточки.

## **Город**

### **Цель:**

Повторить положение шахматных фигур на доске.

### **Правила игры:**

Предлагаем детям представить шахматный город, где есть дома с улицами, номерами домов. Улицы - это вертикали, дома – это горизонтали.



Для начала поселим фигуры в городе. Каждая клеточка – площадь, где стоит дом. Дети должны называть, где живет каждая фигура. И на какой улице живете? А еще какие по соседству живут? Кто больше знает кто, где живет?

Например, король живет на улице «b» в доме № 7, ферзь живет на улице «c» в доме № 4 и т.д.

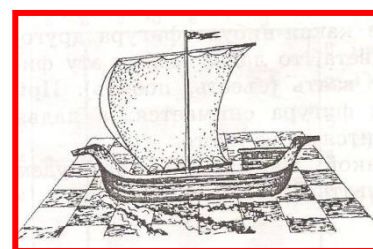
## **Морской бой**

### **Цель:**

Научить, быстрее отыскивать любое шахматное поле.

### **Правила игры:**

Играют по два ребенка. Берем две доски и фигуры каждой доске по одному цвету, сажаем детей друг от друга подальше. Предлагаем представить, что они стали адмиралами, руководящими мощными эскадрами кораблей, а доски будут у вас – морями, океанами.



Ставим на доске из фигур и пешек эскадру кораблей и по- очереди говорим место фигуры так начинается бой. Первыми начинают фигуры белые. После боя меняем фигурами.

Если снаряд не попал в цель – «мимо», попали – «ранен» или «убит». Кто больше попадет, тот победитель.

**Задача игрока:**

Потопить раньше вашего соперника корабли противника. Стрелять будем по очереди, но если попали, то ход снова ваш.

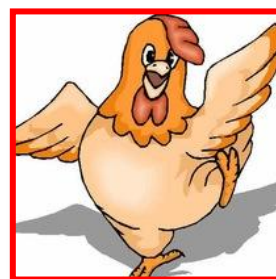
## **Курица и зернышки**

**Цель:**

Повторить передвижение фигур по шахматной доске.

**Материалы для игры:**

- Курица (любая шахматная фигура);
- Зернышко (фигура пешки);
- Демонстрационная доска.



**Правила игры:**

Расставляем на демонстрационной доске несколько фигур пешек (зернышко) любого цвета и курицей (любая фигура) уничтожаем все зернышки по очереди.

Задачей курицы в том, чтобы как можно меньше делать ходов и съесть все зернышки. Надо тратить не более двух ходов на уничтожение каждой зернышки.

**И важная задача:**

Курица не может перепрыгивать зернышки.

## **Снайпер**

**Цель:**

Повторить координаты шахматной доски; вызвать интерес к игре.

**Правила игры:**

Игра проводится на демонстрационной доске, играют двое детей. Один из них на доске, хаотично, расставляет 8 пешек. Другой должен стрелять, т.е. угадать координаты пешек.

Если снаряд не попал в цель – «мимо», попали – «убит».

Нападающий делает 8 выстрелов. Потом играющие меняются местами. Подсчитываются очки. Кто сделал больше попаданий, тот выигрывает



## **Найди ошибку**

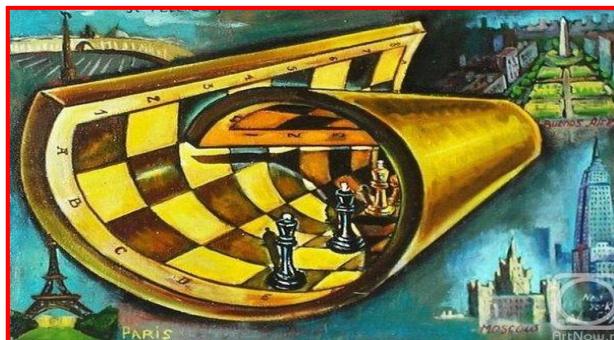
### **Цель:**

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

### **Правила игры:**

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

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



## **Сложи фигуру**

### **Цель:**

Развитие смекалки, логического мышления.

### **Правила игры:**

На столах выложены конверты с разрезными на 3-4 части шахматными фигурами. Учащиеся должны подобрать так части, чтобы получилась шахматная фигура, затем взять бросовый материал – косточки и



выложить из них такую же шахматную фигуру.

## **Игра на смекалку**

### **Цель:**

Развитие смекалки, воображения; расширение кругозора.

### **Правила игры:**

На большом листе ватмана написаны большим шрифтом вопросы, учащиеся должны быстро и правильно на них ответить, например:

- У какого Слона нет хобота? (у шахматного)
- Какой Король не умеет говорить? (шахматный)
- Что за чудо-поле, на котором мышке тесно, а свободно Слону? (на шахматной).
- На каком Слоне нельзя прокатиться? (на шахматном)
- Какая клетка всегда только квадратная? (шахматная)
- Если их соединить, угол можно получить (горизонталь и диагональ, горизонталь и вертикаль, вертикаль и диагональ)
- Какая фигура грамоту знает, что ни ход, то буква? (Конь).



## **Подвижные игры**

### **Живые шахматы**

### **Цель:**

Повторить шахматные фигуры и их первоначальную расстановку; вызвать интерес к игре.

### **Материалы для игры:**

- Шапочки шахматных фигур и накидки (на каждого ребенка)
- Шахматное поле 3х3м.



### **Правила игры:**

Игра проводится на шахматном поле. Дети становятся «шахматными фигурами» (надевают шапочки шахматных фигур и накид).

Шахматные фигуры (дети) в начале игры стоят на шахматном поле, где их фигура находится.

Звучит музыка - шахматные фигуры танцуют. Когда музыка остановится должны встать на шахматное поле, где стояли в начале игры шахматные фигуры и должны рассказать на каком месте стоят.

### **Задача играющих:**

Не перепутать свои места. После меняются своими фигурами и игра продолжается.

## ***Почтальон***

### **Цель:**

Научить по записи находить положения фигур на шахматной доске.

### **Материалы для игры:**

- Конверты с письмами
- Шахматное поле
- Шахматные фигуры



### **Правила игры:**

В этой игре повторяется расположение фигур на доске. Фигуры заранее находят свои места на шахматном поле – это их расположение домов (адрес, где они живут). Один ребенок становится почтальоном и должен доставить фигурам письма по адресу. На письме написано адрес дома, а имя фигуры не называется. Почтальон по записи доставляет письмо и говорит, какая фигура там живет.

Так игра продолжается до тех пор, пока не раздаст все письма. Затем меняются местами фигуры, почтальоном становится другой ребенок.

## ***Ставим ловушки***

### **Цель:**

Повторение хода коня; вызвать интерес к игре.

### **Материалы для игры:**

- шахматное поле 3x3м
- шапочка коня и накид



- ловушки из красного картона 64 шт.

### Правила игры:

*Вариант 1.* Игра начинается с угла a1 на шахматном поле. Один из играющих одевает шапочку коня и ходит на шахматном поле ходом коня, т.е. буквой «Г». После каждого хода ставим и считаем ловушки.

Задача играющего – расставить как можно больше ловушек на шахматном поле.

*Вариант 2.* Играют двое сразу. Начинают с угла a1 и h8. вдвоем одевают шапочку коня и ходят ходом коня, т.е. буквой «Г». После каждого хода ставим и считаем ловушки. Выигрывает тот у кого больше ловушек на поле.

## Шахматный чудокуб

### Цель:

Повторение знание фигур, их место на шахматном поле; вызвать интерес к игре.

### Материалы для игры:

- Чудокуб
- Шахматное поле
- Шапочки шахматных фигур и накид
- Пластилины (белые, черные), доски для лепки



### Правила игры:

*Вариант 1.* Игра проводится на шахматном поле. Дети по-очереди бросают «Шахматный чудо-куб» ( не имеет роли цвет шахматной фигуры). Ребенок, бросивший «Шахматный чудо-куб» говорит какая это фигура. Затем одевает шапочку этой шахматной фигуры и накид (фигура, накид может быть любой). Потом находит ее места на шахматном поле – говорит букву и цифру.

*Вариант 2.* Игра проводится на шахматном поле. Дети по-очереди бросают «Шахматный чудо-куб» (расположены только белые фигуры или только черные). Ребенок, бросивший «Шахматный чудо-куб» говорит какая это фигура. Потом находит ее места на шахматном поле – говорит букву и цифру. Затем одевает шапочку этой шахматной фигуры и накид (фигура, накид может быть или черным, или белым). Потом находит ее места на шахматном поле – говорит букву и цифру.

*Вариант 3.* Играют все дети. На столе лежат пластилин белый и черный, доски для лепки и на шахматном поле стоит «Шахматный чудо-куб». Дети по очереди бросают «Шахматный чудо-куб» (расположены только белые фигуры или только черные). Ребенок, бросивший «Шахматный чудо-куб» говорит какая это фигура, остальные дети лепят из пластилина эту фигуру.



### **Список литературы и источников:**

1. В.Г. Гришин «Малыши играют в шахматы», М. Просвещение, 1995 г.
2. Ник Бретт «Как играть в шахматы?» М., Слово, 1999 г.
3. И. Г. Сухин «Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны», О. Просвещение «Духовное возрождение», 2003 г.
4. И. Г. Сухин «Играем и выигрываем», О. Просвещение «Духовное возрождение», 2003 г.
5. И.Г.Сухин "Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет", М.: Новая школа, 1994.
6. Тодд Бардвик «Шахматы для детей», Питер, 2012 г.
7. Опыт работы по проектированию обучения дошкольников игре в шахматы г. Урая детского сада «Родничок».

#### **Материалы сайтов:**

<http://chess555.narod.ru>

<http://www.maaam.ru>

<http://knu.znate.ru>

<http://www.zavuch.info>

<http://tmndetsady.ru>