

Проект
«Путешествие
в
шахматное королевство»

Воспитатель: Бородина Е.П.

МБДОУ №59 «Солнечный»

Аннотация проекта

Работая над данным проектом основной акцент, я делала на развитии интеллектуальных способностей детей. Работа началась с теоретической подготовки. Была подобрана разного рода информация из энциклопедий: история появления шахмат, сведения о знаменитых шахматистах, интересные истории из шахматных турниров и др. Дети с огромным интересом слушали сказку Н. Ярошенко «Шахматное королевство». И завершить наш проект мы решили шахматным турниром среди воспитанников подготовительной группы.

Знакомство с шахматами началось с привлечения детей к продуктивной деятельности: лепке и рисованию шахматных фигур. Все это способствовало закреплению знаний детьми названий фигур. Вместе с детьми мы изучали ходы фигур, кому то это было интересно и легко, у некоторых детей возникали трудности в запоминании и понимании ходов.

Данный проект помог привлечь интерес детей и родителей данному виду спорта. Материал ориентирован на развитие интеллектуальных способностей ребенка в процессе шахматной деятельности.

Основными направлениями проекта являются: создание психолого-педагогических условий для успешной популяризации шахмат среди детей дошкольного возраста и родителей, обеспечение единства образовательного пространства, овладение дошкольника азами шахматной игры; формирование предпосылок для осознанного отношения дошкольника к такому виду спорта как шахматы.

Паспорт проекта «Путешествие в шахматное королевство»:

1.	Наименование проекта	«Путешествие в шахматное королевство»:
2.	Заказчик	Родители ДОУ
3.	Исполнители и разработчики	Воспитатель подготовительной группы Бородина Е.П.
5.	Целевые группы	Программа рассчитана на организацию образовательной работы с детьми 6-7 лет
6.	Срок реализации	1 год

Цель проекта:

- Знакомство детей с игрой «шахматы»;
- формирование первичных умений игры в шахматы

Задачи проекта:

- Вызвать интерес воспитанников к игре в шахматы.
- Познакомить с шахматными фигурами, их названиями и игровыми возможностями.
- Познакомить с шахматным полем, основными понятиями (белые, черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр)
- Познакомить с начальной расстановкой фигур на шахматном поле.
- Дать представления и формировать игровые умения приемов игры в шахматы (правила ходов и взятие фигур)
- Учить детей играть шахматными фигурами не нарушая правил.
- Формировать умения строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии (шах, мат, ничья)

Ожидаемые результаты:

- У дошкольников сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы.
- Дети знают шахматные фигуры, их названия и игровые возможности.
- Дети знакомы с шахматным полем и основными понятиями.
- Дети знакомы с начальной расстановкой фигур на шахматном поле.
- У детей сформированы игровые умения приемов игры в шахматы.
- Дети умеют играть в шахматы не нарушая правил.
- Дети умеют строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии.

Актуальность проекта:

Создания подобного проекта обусловлена тем, что в дошкольном учреждении на первый план выдвигается развивающая функция обучения, и, следовательно, необходимо совершенствовать методы, приемы и средства познавательного развития детей, использовать те, которые в значительной степени способствуют становлению личности дошкольников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Шахматы – игра, помогающая подготовить дошкольника к скорому и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математики. Занятия шахматами укрепляют память, учат мыслить логически, сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность, развивают воображение и аналитические способности, помогают вырабатывать организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичнее. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же, шахматы – замечательный повод для общения людей, способствующий взаимопониманию, укреплению дружеских и добропорядочных отношений. Не случайно девизом всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья». Обучение дошколят в игре в шахматы помогает выявить шахматные дарования.

В дошкольном возрасте шахматы играют важную роль в развитии ребенка. Они выполняют сразу несколько функций.

1. Познавательную. Играя в шахматы, ребенок учится мыслить, логически рассуждать, сравнивать, просчитывать свои действия, а также предвидеть реакцию соперника. Кроме того, игра способствует развитию фантазии и творческих способностей.
2. Воспитательную. Придя в школу, многие дети не могут усидеть на одном месте и сосредоточиться на уроках. Шахматы же вырабатывают выдержку, собранность, внимательность. Дети учатся самостоятельно принимать решения и спокойнее относиться к неудачам.

Шахматы учат дошкольников логически мыслить, запоминать, сравнивать, предвидеть результат, планировать свою деятельность, дисциплинируют мышление, воспитывают сосредоточенность, развивают память.

Таким образом, шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир. Переходя от взрослых к детям, удивительная игра может стать средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Обучение игре в шахматы осуществляется на основе общих *методических принципов*:

Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система *дидактических принципов*:

Принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса

Принцип индивидуального подхода- обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

Принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

Принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

Принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Процесс обучения игре в шахматы необходимо сделать максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Использование различных *технологий* позволит увлечь ребенка:

- **Развивающее обучение** – при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.
- **Игровое обучение** – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.
- **Эвристическое обучение** позволяет подвести детей с помощью умелой постановки вопросов воспитателя и благодаря собственным усилиям к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

На начальном этапе работы преобладают **игровой,**

наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Словесный метод даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира.

Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится *продуктивный*. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

1. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры.

Перспективный план программы

(1 год обучения)

месяц	неделя	содержание работы
сентябрь	Тема 1 «В стране шахматного королевства»	Познакомить детей с шахматами, познакомить с новыми понятиями «Шахматная доска» и «Шахматные фигуры»
	Тема 2 «В шахматной стране»	Продолжать знакомить детей с понятием «шахматная доска», «белые и черные поля», чередование белых и черных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные
	Тема 3 «Шахматное поле»	Продолжать знакомить детей с шахматной доской. Учить правильно располагать доску между партнерами. Познакомить детей с полями шахматной доски: «Вертикаль», «Горизонталь»
	Тема 4 «Шахматные фигуры»	Познакомить детей с понятием «шахматные фигуры», учить сравнивать между собой, делить на белые и черные. Знакомство с шахматными фигурами : пешка, ладья, слон, конь, ферзь, король .
октябрь	Тема 5 «Начальная расстановка фигур»	Познакомить детей с новым понятием «начальное положение» или «начальная позиция»: черные и белые фигуры расположены друг напротив друга; слева направо: ладья, конь, слон, ферзь, король, слон, ладья, следом за ними одним рядом выстраиваются пешки.
	Тема 6 «Ход фигур»	Познакомить детей с правилами хода фигур, закреплять умения правильно ходить, учить продумывать свой ход наперед.
	Тема 7 «Бить или не бить»	Учить детей выполнять взятие – брать фигуру противника, которая стоит перед боем, не подставлять свою фигуру под удар.
	Тема 8 «Шах»	Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен «шах», в ряду остальных, где шаха нет. Объяснить детям, как определять, объявлен ли шах в той или иной позиции: если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю объявлен шах.
ноябрь	Тема 9 «Мат»	Объяснить детям, что мат – цель шахматной партии, сильного игрока выделяет умение ставить своему сопернику «мат» за кратчайшее время и за наименьшее число ходов. Объяснить детям, что в шахматах выигрывает тот. Кто побьет неприятельского короля. Но чтобы побить короля, на него нужно напасть. Шахматную игру принято прекращать за ход до того, как король будет побит. Это и есть мат. Он обозначается - «X».
	Тема 10 «Ладья»	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».

	Тема 11 «Слон»	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
	Тема 12 «Ладья и слон»	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».
декабрь	Тема 13 Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь! Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
	Тема 14 Ферзь против ладьи и слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
	Тема 15 Король и ферзь.	Ходы, взятия, удары, сила, понятие «шах». Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу) Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто больше шахов поставит королю за один ход). Игра: «Гости». (Белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу. Варианты.) Правило двух королей (нельзя подходить близко).
	Тема 16 Конь.	Ходы, взятие, сила, удары. Нарисовать букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь, определить силу, напомнив, что он еще может перепрыгивать через фигуры). Игра «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы). Можно с элементом соревнования на двух досках. Игра «Гости» (путешествие конями с поля в1 на д8 и с а2 на п7).

январь	Тема 17 Конь.	Закрепление. Понятие «Вилка». Игра «Соберем урожай» (съест конем все пешки, можно с элементами соревнования). Нападение конем на две фигуры - вилка (варианты с шахом и без шаха) - показ. Затем дети придумывают вилки сами. Игра «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле.
	Тема 18 Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
	Тема 19 Пешка.	Ходы, взятия, правило превращения, сила (без правила взятия на проходе) Игра «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка) Игра «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь) Игра «Война пешею» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника).
	Тема 20 Пешка против ферзя, коня, ладьи, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
февраль	Тема 21 Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».
	Тема 22 Король против других фигур	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки
	Тема 23 Шах	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха» Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».
	Тема 24 Мат	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных

		фигур.
март	Тема 25 Шах и мат	<p>Примеры. Способы защиты от шаха.</p> <p>Поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля фигурой противника. Вспомнить что такой «обстрел» называется нападение, а нападение называется «шах».</p> <p>Поведение короля при шахе:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Побить фигуру противника другой фигурой или королем. • Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой) • Уйти из-под шаха на другое поле. <p>Продемонстрировать несколько вариантов матов (можно линейных, с помощью пешек, ферзя и др.).предложить спасти короля от этого «шаха».</p> <p>Сделать вывод, что «мат» - это шах, от которого нет защиты и конец шахматной игры.</p> <p>«Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского). Шах обозначается знаком «+», мат - «х»,</p>
	Тема 26 Ничья. Пат	<p>Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.</p> <p>Дидактическое задание «Пат или не пат».</p>
	Тема 27 Рокировка.	<p>Закрепление понятий «шах» и «мат» ,</p> <p>Дать понятие «рокировка». В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о.</p>
	Тема 28 Начало шахматной партии (дебют)	<p>Развитие фигур (8 - 10 ходов).</p> <p>Показать несколько вариантов начала партий. Игры в парах. Цель - развитие фигур (8 – 10 ходов).</p> <p>Оценка с позиции трех главных правил дебюта .</p>
апрель	Тема 29 Шахматная партия	<p>Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода»,</p>
	Тема 30 Шахматная партия	<p>Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.</p>
	Тема 31 Шахматная партия	<p>Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.</p>
	Тема 32 Шахматная партия	<p>Самостоятельная игра детей под руководством педагога, исправление ошибок, неточностей.</p>

май	Тема 33 Шахматная партия	Самостоятельная игра детей, оттачивание знаний и умений в шахматной игре. Игра в парах (Пара:сильный и слабый игрок)
	Тема 34 Шахматная партия	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
	Тема 35 Итоговое	Шахматный турнир

Литература:

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. [Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.](#)
7. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
8. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
9. [Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.](#)
10. [Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.](#)
11. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
12. [Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.](#)
13. [Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.](#)
14. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.
15. Веселых Инна, Веселых Иржи. Шахматный букварь.– М: Просвещение 1983.

16.Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.– М.: ГЦОЛИФК, .1984.

17.Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука.– М.: Детская литература, 1980.

Дидактические шахматные сказки

Сухин И. Котята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.

Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.

Сухин И. От сказки – к шахматам.

Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.

Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.

Сухин И. Хвастуны в Паламеде.

Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.

Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

1. Амадуни П. Королевство Восемью Восемь.
2. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
3. Добрыня, посол князя Владимира (былина).
4. Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
5. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
6. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.
7. Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.
8. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).
9. Остер Г. Полезная девчонка.
10. Пермяк Е. Вечный Король.
11. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
12. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.
13. Сухин И. Котята-хвастунишки. М,
14. Сухин И. Лена, Оля и Баба-Яга.
15. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка//Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.– М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
16. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.
17. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов//Сухин И. «Книга-выручалочка по внеклассному чтению. Вып.. 2.– М.: Новая школа, 1994.
18. Сухин И. Шахматная сказка/УСухин И. Приключения в Шахматной стране.– М.: Педагогика, 1991.
19. Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.
20. Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

1. Берестов В. В шахматном павильоне.
2. Берестов В. Игра.
3. Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
4. Ильин Е. Средневековая легенда.
5. Квитко Л. Турнир.
6. Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
7. Сухин И. Волшебная игра.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

1. Булычев К. Сто лет тому вперед.
2. Велтистов Е. Победитель невозможного.
3. Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
4. Крапивин В. Тайна пирамид.
5. Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
6. Лагин Л. Старик Хоттабыч.
7. Надь К. Заколдованная школа.
8. Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
9. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
10. Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
11. Раскатов М. Пропавшая буква.
12. Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
13. Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
14. Томин Ю. Шел по городу волшебник.
15. Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.
16. Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

Дидактические игры
(для подгруппы детей)

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ. Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы. Также можно использовать гигантские шахматы (как в домах отдыха).

Цель: ребёнок должен запомнить, как называется каждая из фигур; уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету; ставить рядом одинаковые фигуры; вызвать интерес к рассматриванию шахматных фигур; желание играть в них.

№	Дата	Игра.
1.		« 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.
2.		« 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.
3.		« Над головой ». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.
4.		« Ряд ». Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.
5.		« 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.
6.		« Что общего? » Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: “Чем они похожи? Чем отличаются?” (цветом, формой).
7.		« 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.

8.	<p>«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.</p>
9.	<p>«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.</p>
10.	<p>«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.</p>
11.	<p>«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.</p>
12.	<p>«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.</p>

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.

Дидактические игры
(для индивидуальных занятий)

Цель: ребёнок должен запомнить, как называется каждая из фигур;
уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету;
ставить рядом одинаковые фигуры;
вызвать интерес к рассматриванию шахматных фигур;
желание играть в них.

№	Игра
1	«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.
2	«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.
3	«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.
4	«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.
5	«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.
6	«Угадай-ка». 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.
7	«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.

8	«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.
9	«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.
10	«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика?... А этого?..”
11	«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.
12	«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. И так следующую фигуру.

Тема: «Сравнительная сила фигур»

Цель: дать представление детям о ценности фигур.

Задачи:

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

Оборудование: шахматные доски, настенная шахматная доска, значки-смайлики.

Ход занятия

Здравствуйте ребята, сегодня я вас приглашаю отправиться в магазин, вы наверное часто бывали в магазинах. А какие бывают магазины? (ответы детей)

А мы с вами отправимся в не простой, обыкновенный: продуктовый или хозяйственный магазин, мы отправимся в шахматный магазин, в этом магазине можно купить шахматные фигуры, но чтобы их купить надо знать их ценность. Давайте послушаем наших друзей динозавриков, они нам расскажут о ценности фигур. (Дети слушают фрагмент игры «Динозавры учат шахматам» и выполняют практическое задание)

Итак друзья, вы узнали о ценности фигур в нашем магазине и за единицу измерения мы будем считать один «смайлик».

Пешка стоит один смайлик.

Конь и слон три смайлика.

Ладья пять смайликов.

Ферзь девять смайликов.

Чтобы заработать «смайлики», для приобретения шахматных фигур, вам нужно выполнить мои задания, за каждый правильный ответ, вы получаете смайлик.

1. Задание. Шахматные загадки. За каждый правильный ответ, вы получаете «смайлик».

Шахматные загадки

1. Один раз погибает, а два раза рождается. (Пешка)

2. Не живёт в зверинце,
Не берёт гостинцы,
По косо́й он ходит
Хоботом он водит. (Слон)

3. Продвигается не косо и не прямо,
А буквой «Г» - так шахматисты говорят. (Конь)

5. Стою на самом краю,
Пусть откроют – пойду.
Только прямо хожу,

Как зовут, не скажу.(Ладья)

4. Гладкий люблю я, расчищенный путь,
На шаг в любую сторону могу шагнуть! (Король)

5. Он может ходить, как Ладья и как Слон –
И прямо и наискосок.

Направо, налево, вперёд и назад...

А бьёт он и вдаль и в упор.

Он очень опасен вблизи и вдали –

Ты больше вниманья ему удели. (Ферзь)

6. Не люди, не звери, не часы, а ходят? (шахматные фигуры)

7. Какой король не умеет говорить? (шахматный)

8. На доске есть у меня две лошадки – два(коня)

2. Задание . Вопросы из шахматной шкатулки.

(За каждый правильный ответ , вы получите один смайлик.)

1. Как ходит пешка? (только вперед)

2. Как бьёт пешка? (наискосок)

3. Если дальнейшему передвижению пешки мешает пешка противника (стоит на её пути), можно ли перепрыгнуть через неё или обойти слева, справа?

4. Может ли пешка стать когда-нибудь фигурой, превратиться в неё, в каких случаях? (Да, если белая пешка достигнет 8-й, а чёрная 1-й горизонтали.)

5. Где стоят ладьи на доске до начала игры? (по краям)

6. Может ли ладья побить сразу две пешки, за один ход? (нет, только одну фигуру)

7. Какие бывают слоны у чёрного и у белого войска? (белополюные и чернополюные)

8. Какая фигура не может встать на белые поля? (чернополюный слон)

9. Между какими фигурами на доске стоит конь?

10. Чем конь отличается от всех остальных фигур? (ходит буквой «г», перескакивает через свои и чужие фигуры)

11. Какие шахматные фигуры скрываются в словах: «оладьи», «спешка», «заслонка», «коньки».

Вы хорошо справились со всеми заданиями, а теперь немного отдохнём

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 поворачаем

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. (салятся за столы)

Закрепление: А сейчас мы поиграем в игру «Огонь», при помощи этой игры мы сможем понять почему одни фигуры дороже других.

(Нужно посчитать с центрального поля, сколько полей обстреливает фигура и прийти к выводу, где лёгкие фигуры, где тяжёлые. Дети выходят к магнитной доске и считают, сколько клеток обстреливает, та или иная фигура.)

Вы все молодцы, справились со всеми заданиями, но нам пора уже прощаться. Теперь вы будете знать ценность , каждой фигуры. И на прощание я хочу вам подарить значки – смайлики. Чтобы вы вспоминали наше путешествие по «Шахматному магазину».

Тема занятия: «Я приглашаю Вас в свой шахматный мир»

Цель занятия:

1. Заинтересовать учащихся начального этапа обучения, игрой в шахматы с помощью дидактических игр и заданий разного уровня сложности, красочных иллюстраций, компьютерных технологий в наиболее доступной, занимательной форме подачи материала.

2. Развивать внимание, память, наглядно-образное и логическое мышление учащихся младшего школьного возраста.

Ход занятия:

– Это не простое здание, сказочное королевство, в котором много интересного и загадочного. Где вы познакомитесь с шахматной доской и шахматными фигурами. Мы уже одеты в костюмы жителей шахматного королевства. – Его нельзя найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске. (Демонстрация на магнитной доске)

– Тридцать две незатейливые на вид шахматные фигурки располагаются на шахматной доске. На ней проходят шахматные сражения. – Шахматная доска аккуратно расчерчена на равные клетки-квадратики. Это ПОЛЯ.

Их всего – 64. Светлые квадратики – БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные квадратики – ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ. Вот и все шахматное королевство. Маленькое шахматное королевство стоит неизбежно уже полторы тысячи лет, и конца ему не видно. А появилось оно впервые в Индии. Его жители подчиняются строгим законам и древним обычаям. Стать великим полководцем сможет лишь тот, кто хорошо их изучил, уважает и соблюдает. По всем шестидесяти четырем квадратам шахматной доски движутся фигуры – храбрые воины шахматного королевства.

– Впереди армии, в первой шеренге от края до края доски расположены пешки. Они прикрывают собой фигуры. – По углам стоят ладьи. Именно это наименование носят фигуры, похожие на башенки. – Коней узнать легко. – Рядом с конями стоят слоны. – В середине две самые важные фигуры – король и ферзь.

“Ромашковое поле

”Д/и “Письмо” – Ой, ребята, а у меня на столе лежит письмо. Интересно, а кто же нам его прислал? – Друзья! Помогите! Я в беде! Мне нужно разгадать загадки, чтобы попасть в шахматное королевство. Заранее благодарен. Незнайка. – Ну что, ребята, поможем Незнайке? – За правильные ответы вы будете получать волшебные жетоны. А в конце мы подведем итоги и определим, кто же станет будущим гроссмейстером. Но, главное условие: нужно поднимать руки и не выкрикивать с места. (Компьютерная презентация шахматных фигур. Маленькая, удаленная, Через поле пройдет и награду найдет... (Пешка)

Вперёд и назад ходит браво,

Помчится налево, направо.

Ту фигуру знаю я, ведь зовут её (ладья)

Узнать его легко: он с гривой,

С осанкой важной, горделивой
Красавца этого не тронь!
Узнал, кто это? Это...(конь)
Не живет в зверинце он
И не весит 40 тонн,
Но и ловок и силен.
Догадались?
Это...(слон)
Всех он смелее и сильней,
И не узнать его нельзя,
Он победит слонов, коней,
Конечно, ты узнал... (ферзя)
Повернулся на престоле
И одно оставил поле
Кто играет эту роль?
Ну конечно же ... (король)
Скоро бой.

И ждет войска Деревянная ...(доска)
–Молодцы, ребята! Мы правильно ответили и помогли Незнайке
попасть в Шахматное королевство. Попрощаемся с ним.

–А сейчас мы с вами поиграем в такую игру, которая развивает и
память и ум. А называете она “Чудесный мешочек”. Как вы думаете, что
может быть в этом мешочке? (Ответы детей)

Игра «Чудесный мешочек»

(Вначале тренер достает шахматную фигуру)–Ребята, как вы думаете,
как называется эта фигура? (название шахматной фигуры)(Дети по очереди
подходят к тренеру и достают фигуры из мешка. Остальные отвечают.
Фигуры, по ходу игры, выставляются на столе. За каждый правильный ответ
детям вручается жетон.)5 фигур.–Молодцы.–А сейчас обратите внимание на
столы, за которыми вы сидите. Что вы видите на них? (ответы детей)

–Совершенно верно это ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

–Для вас я приготовил еще одно интересное задание, кто быстрее и пра-
вильно заштрихует шахматные поля. (Раздать листы с заданием, первым трем
вручить жетоны).

–Выполнили? Молодцы. Кто не успел, дорисуете дома. –

Тема: Фигура Король

-Ребята я хочу вас пригласить отправиться в необыкновенное путешествие в шахматное королевство. Хотите отправиться туда? Но перед путешествием для начала мы должны пройти подготовку.

Но для начала вспомним героев этой страны.

- Помогут в этом нам загадки и игры.

ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОЧЕК»

Описание игры: Опустить руку в мешочек, достать фигуру и определить, что это за фигура, назвать её, поставить на своё место на шахматной доске. А вы должны не только отгадать загадки, но и вспомнить, в каком домике живёт каждая фигура и поселить её в нужное место.

Маленькая, удалённая все поля прошла и фигуру нашла.

(Пешка)

Стою на самом краю, путь откроют – пойду.

Только прямо хожу, как зовут – не скажу.

(Ладья)

Не живет в зверинце, не берёт гостинцы,

По косой дорожке ходит, хоботом не водит.

(Слон)

Передвигается не косо и не прямо,

А буквой «Г» - так шахматисты говорят.

(Конь)

Эта фигура выбирает свой собственный цвет —

белый на белом квадрате стоит,

чёрному чёрный удачу сулит.

Фигура, которая ходит как ладья и слон.

Является самой сильной из всех фигур

(Ферзь)

Сколько ферзей участвует в игре? Назовите адреса фигур и разместите фигуры на шахматную доску.

Дети поочерёдно выставляют свои фигуры на шахматную доску.

А УЧИТЕЛЬ – НА ДЕМОНСТРАЦИОННОЙ ДОСКЕ.

-Молодцы ! Ребята, посмотрите, какой фигуры не хватает на шахматной доске ? (Король)

-Правильно ! От кого зависит спокойствие в королевстве? Ребята, а кто правит в шахматном королевстве? (Король)

-Как вы думаете, какова тема нашего занятия?

-Тема нашего занятия «Король». Мы познакомимся с королем и его ролью на шахматной доске

Изучение нового материала.

(Тема крепится на доску) А для этого мы отправляемся в Шахматное королевство, чтобы больше узнать о короле.

-А что вы знаете о короле?

-Посмотрите на шахматную доску. Могут ли начать сражение фигуры? (нет) Почему? (нет королей) А сколько королей на шахматной доске? (Изображения королей крепятся к доске). Где стоят короли? (e1, e8) Покажите на магнитной доске.

- Молодцы ! Жители Шахматного королевства приветствуют нас и хотят с нами познакомиться , а для этого они нам прислали письмо , в котором рассказывают интересную историю . А про кого – вы мне ответите на вопрос после прослушивания сказки . УЧИТЕЛЬ ЧИТАЕТ СКАЗКУ :

« Когда – то давным-давно, на месте старинного шахматного королевства жил король. И было у него два сына. Одного звали Белый Королевич, другого Черный Королевич. Так их прозвали потому, что один любил одеваться в белый кафтан, а другой – в черный .Вскоре старый король умер. После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но не поделили, разругались и пошли друг на друга войной. Сражались долго и упорно: никто не хотел уступать. Тогда - то и появился старый престарелый Мудрец и сказал: «Я знаю одно надежное средство, которое может двух братьев померить. Достал Мудрец из котомки доску, поделенную на одинаковые белые и черные клеточки – квадратики и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Белый Королевич, молвил Мудрец, указывая на белые фигуры.

- А где же армия брата? – спросил Белый Королевич.

И мудрец достал из котомки другие фигурки, только черного цвета, расставил их

на противоположной стороне. По углам поставил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил в ряд пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Чёрный королевич, - молвил Мудрец, указывая на чёрные фигуры.

Братья раскрыли рты от изумления и стали расспрашивать Мудреца про

диковинную армию, про игру.

- Эта игра называется «шахматы». Она так интересна и увлекательна, что, начав играть, вы забудете про ваши раздоры.

И стал Мудрец обучать Королевичей этой мудрой игре. И с тех пор королевичи жили дружно и сражения устраивали только на шахматной доске».

- Вы внимательно слушали сказку .Кто герой сказки ?

- Как жили между собой королевичи ? Кто помирил их ?

- Мы продолжаем путешествие по шахматной стране, чтобы больше узнать о короле обратимся к электронному пособию и попадём в гости к космическому пришельцу.

Шахматной страны Динозаврику, который хочет нам рассказать много интересного про шахматного короля.

КОРОЛЬ

Король может передвигаться по шахматной доске в любом направлении: вперед и назад, вправо и влево, прямо и наискосок, но только на одну клетку. Перепрыгивать через клетки королю запрещается. За ход пойти на одно из соседних полей — вот предел его возможностей. Поэтому Его Величество считается самой медленной шахматной фигурой.

Предположим, что королю нужно попасть с 1-й горизонтали на 8-ю. Для этого он должен будет совершить 7 ходов. Другие фигуры могут одолеть этот путь за меньшее число ходов. Словно король идет туда пешком, а другие фигуры передвигаются на транспорте. По шахматным правилам королю нельзя ходить на атакованные чужими фигурами поля. Это единственная фигура, которая не может пойти под неприятельский удар. Рубит король так же, как и ходит. Ему разрешено бить любые чужие фигуры, кроме короля. Но если фигура соперника защищена другой своей фигурой, то король ее забрать не может. Под бой-то он не ходит! Самого короля нельзя срубить ни при каких обстоятельствах. Короля не рубят — ему ставят мат! Между собой короли всегда соблюдают определенную дистанцию. Между ними должна быть как минимум одна клетка. Стоять на соседних полях (рядом) им запрещается. Король с королем не встречаются! Таким образом, король — самая главная шахматная фигура, но одновременно и самая слабая из-за своего медленного способа передвижения. Весьма значительную роль играет в шахматах король.

Но больно тихий он ходок:

Всего по клетке за разок!

Как ходит король

Стрелками показано, на какие поля может пойти каждый из королей.

Видно,

что в центре доски белому королю доступны 8 полей, а на краю доски черному королю — лишь 3 поля.

Как рубит король Стрелками показано, что белый король может срубить

черную пешку, а черный король — белую ладью.

Короли стоят напротив друг друга через одну клетку. Три соседних поля между ними по 5-й горизонтали — запретная зона для королей. Здесь королям недоступны два поля.

-Ну а сейчас подошло время отдохнуть.

Физкультминутка (под музыку)

Если нарисовать одновременно все возможные ходы короля, то рисунок будет похож на солнышко. Я предлагаю с помощью движений рук изобразить это солнышко и согреть весь мир.

Руки вверх по вертикали,
Руки вверх по диагонали,
Руки в стороны по горизонтали,
Руки вниз по диагонали,
Руки вниз по вертикали.

Чтобы хорошо играть в шахматы, надо быть физически здоровыми. Игра в шахматы тесно связана со спортом. Многие чемпионы мира по шахматам увлекаются разными видами спорта. На сколько вы сильны, быстры и ловкие, мы сейчас проверим. Я объявляю эстафету: «Перенеси фигуры».

Видно, что вы все в хорошей физической подготовке, поэтому можем смело Практическая работа.

Закрепление изученного материала.

- Продолжаем наше путешествие. Жители шахматной страны предлагают нам игры. Бьют короли, так же как и ходят: любую фигуру на соседней клетке. Попробуем!

Игра «Кто быстрее?»

Практическая работа в парах Отработка навыков при выполнении практического задания. Дети играют друг с другом королями на уничтожение.

Внимание !

Объявляется репетиция дуэли черного и белого короля!

Результаты по истечению трех минут. В игре два короля. «Игра на уничтожение». Занять исходные позиции. Начали! По истечению трех минут обмен опытом. Вывод: черный король и белый король не могут представлять друг другу угрозы так как не могут атаковать друг друга.

В игре участвуют два ребенка: два короля – черный и белый. Задача королей взять все

фигуры противника, и не попасть под удар самому. На индивидуальных шахматных

досках за отдельными столами каждый ученик подходит к номеру своей доски –

проверяет учитель у каждого индивидуально. Задача: белым королем побить все

черные фигуры.

Подведем итоги нашего путешествия по шахматному королевству. У каждого из вас есть полоски, где нужно закрасить квадраты. Если вы даёте на вопрос ответ «Да», то закрашиваете квадрат красным карандашом, если – «Нет» - синим.

Согласен ли ты, что:

- 1) король – самая высокая фигура? (да)
- 2) можно ли побить короля? (нет)
- 3) на шахматной доске два короля? (да)
- 4) король перепрыгивает через другие фигуры? (нет)
- 5) из угла доски король держит под ударом три поля? (да)

6) черный король может побить черного ферзя? (нет)

7) может ли король пойти с белого поля на чёрное? (да)

8) может ли король в начальном положении сделать первый ход? (нет)

-На что похож рисунок? (На горизонталь или вертикаль шахматной доски – словарная работа со словами .

-Молодцы. Все хорошо работали. Я, думаю из вас мудрые шахматисты получатся.

Если зря не зазнаваться.

Каждый день тренироваться:

Бегать, прыгать, в шахматы играть –

Сильным шахматистом можно стать! »

Волшебник: «Вам понравилось в моём сказочном царстве? »

Дети: Да, понравилось!

-Наше путешествие в шахматное королевство подошло к концу, но впереди нас ждут интересные встречи с обитателями этого чудесного 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.

Мы возвращаемся из Шахматного королевства и приземляемся на цветочной

Поляне.

Тема: Рокировка и всё о ней.

Цели: Познакомить с понятием рокировка. Отработать правила и условия рокировки. Закрепить правила передвижения фигуры король на шахматной доске.

Обучающие задачи: учить выполнять действие «рокировка»; продолжать учить ориентироваться на доске, листе бумаги;

Развивающие задачи: Развивать логическое и образное мышление, тактильные ощущения, внимание, память,

Воспитывающие задачи: Воспитывать бережное отношение к оборудованию, аккуратность, интерес к шахматам.

Материал, оборудование: Демонстрационная доска, шахматные фигуры, шахматные доски (одна на двоих) с комплектом фигур, экран.

Методические приёмы: Работа с диаграммами, физкультминутка, вопросы «шахматной шкатулки», использование ТСО, практические занятия в парах, Д/и «Волшебный мешочек».

Литература: И.Г. Сухин «Удивительные приключения в шахматной стране», «Там клетки чёрно-белые чудес и таин полны» рабочая тетрадь ч.2.

Ход занятия

1. Повторение пройденного материала

а). Д/и «Волшебный мешочек» (4-5 чел.(угадывают на ощупь шахматы и называют их)

б). Загадки:

*Вперёд и назад ходит браво, помчится налево, направо,
Ту фигуру знаю я, ведь зовут её... (ладья)

*Тут ферзи, слоны отважны мчатся поперёк и вдоль,
И совсем как в сказке важный возвышается...(король)

в) Работа с диаграммами

1). Рассеянный художник.

-Рассеянный художник хотел отметить точками все поля, на которые могут пойти за один ход белый, чёрный короли, но забыл это сделать.
Выручай!

В) Сделай белыми единственно возможным ход и покажи его стрелкой

Г) Побей королём за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой

2. Физминутка

Конь меня в дорогу ждёт,

Бьёт копытом у ворот.

На ветру играет гривой,

Пышной сказочной, красивой.

На коня верхом вскочу

И поеду поскачу.

3. Вопросы из шахматной шкатулки

1. Сколько на шахматной доске королей?

2. Короля можно ставить под бой?

3. Король перепрыгивает через другие фигуры?

4. Белые и чёрные короли могут стоять на соседних полях?
5. Король может бить защищённую фигуру?
6. Надо проявить сноровку, чтобы сделать ...?

-Горизонталик, на этот вопрос дети ещё не знают ответа, но и это они сейчас узнают.

-Ребята, всё внимание на экран и вы узнаете, тайну нашей волшебной шахматной доски-рокировка. Что это за ход?

4.Объяснение нового материала (Использование ТСО)

-Случается в шахматной партии и такое положение, когда король прыгает через клетку. Если между королём и ладьёй нет других шахматных фигур, и они ещё не ходили. То король может перескочить через клетку в сторону ладьи, а ладья перепрыгивает через короля и становится на соседнем поле. Вот так.

Это короткая рокировка. Она выполняется за один ход. Рокировать можно и в другую сторону. Вот так. Таким же образом рокируются и чёрные.

5. Закрепление

1)Проверочная работа

-Определи, в какую сторону могут рокировать белые.

2). Практическая работа (работа на шахматных досках)

-Ребята у вас на столах шахматные доски с набором фигур, поставьте на них ладьи и короля и попробуйте сделать короткую рокировку, затем длинную.

3) практическая работа на доске:

-покажи длинную рокировку;

- покажи короткую рокировку.

Итак, мы познакомились с новым ходом - который называется как: дети - «рокировка».

4) Ответь: да или нет. Согласны ли вы, что:

-рокировка-это одновременный ход короля и ладьи? _____

-ферзь, конь и слон могут рокироваться? _____

-при рокировки ладья перепрыгивает через короля? _____

-белые могут рокировать если их король походил? _____

-белые могут рокировать, если обе ладьи уже походили? _____

-можно рокировать, если король идёт под удар? _____

-можно рокировать, между королём и ладьёй стоит слон? _____

6.Итог образовательной деятельности

- Что нового и интересного вы узнали? Чему научились?

А тебе Горизонталик понравилось у нас?

Г. Мне очень понравилось у вас, и со всеми заданиями вы справились. Но мне пора, мы всё передадим королю. До свидания! (уходит)

- Ребята, аккуратно сложите шахматы в коробки, наведите порядок на столах.

Используемая литература:

1. Шахматы для самых маленьких Год выпуска: 2008 Автор: Сухин И. Г.
2. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей Год выпуска: 2013Автор: Косторов В.В.