

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида № 350»  
городского округа Самара

**Методические рекомендации по созданию и использованию  
мобильной «Шахматной лаборатории»**



Самара, 2018

## Содержание

1.	Введение	3
2.	Организация шахматной лаборатории в ДОУ	5
3.	Использование шахматной лаборатории в работе с детьми	8
4.	Примерное тематическое планирование	9
5.	Используемые материалы	10
6.	Используемая литература	13
7.	Приложение	14

## Введение

Жизнь во всех ее проявлениях становится все разнообразнее и сложнее; она, чем дальше, тем больше требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности мышления, быстрой ориентировки, творческого подхода к решению больших и малых задач.

Любая деятельность протекает более эффективно и дает качественные результаты, если при этом у личности имеются сильные мотивы, яркие, глубокие, вызывающие желание действовать активно, с полной отдачей сил, преодолевать жизненные затруднения, неблагоприятные условия, обстоятельства, настойчиво продвигаться к намеченной цели.

Шахматы являются игрой с многовековой историей, которая отличается сложной многослойной логикой и неординарным игровым миром, работающим по строгим законам. Однако преимущество игры заключается в том, что данные законы в большинстве случаев можно нарушать (речь идет не о правилах шахмат), в результате чего нарушитель получает победу. Феномен шахмат заключается в развитии нестандартного мышления.

Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение. Педагогические, психологические и физиологические исследования, проводившиеся в Институте дошкольного воспитания АПН России, а также за рубежом, свидетельствуют о том, что потенциальные психофизиологические возможности усвоения знаний и общего развития у детей 5 -6 лет значительно выше, чем это предполагалось до сих пор.

Обучение детей игре в шахматы направлено на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в младшем дошкольном возрасте. Педагогическая целесообразность внедрения шахмат в образовательный процесс заключается, прежде всего, в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника.

Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Можно с уверенностью говорить об огромных потенциальных возможностях развития, таящихся в дошкольном детстве.

В связи с реализацией ФГОС ДОО, перед педагогами стоит задача создания для детей дошкольного возраста многокомпонентной образовательной среды. РППС – одно из основных средств, формирующих личность ребенка, источник получения знаний и социального опыта. Созданная в детском саду РППС влияет на развитие ребенка, способствует его всестороннему развитию и обеспечивает его психическое и эмоциональное благополучие.

Мобильная шахматная лаборатория как часть развивающей предметно-пространственной среды организована с целью создания оптимальных условий для интеллектуального развития, удовлетворения интересов, склонностей и дарований дошкольников посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

1. Способствовать формированию устойчивого интереса к шахматам и проявлению индивидуального творчества в шахматной игре и других видах индивидуальной деятельности ребенка.
2. Организовать содержательное взаимодействие ребенка с другими детьми и взрослыми, направленное на интеллектуальное развитие дошкольника.
3. Стимулировать активность дошкольников в проявлении творческих идей и решений.

Пространственную организацию среды можно назвать формой, а наполнение – содержанием.

## **Организация шахматной лаборатории в ДОУ**

Шахматная лаборатория предполагает трехкомпонентную структуру:

- личностный компонент (субъекты образовательной среды);
- материальный компонент (предметно-пространственные элементы среды);
- процессуальный компонент (программное обеспечение, методическое сопровождение, познавательная деятельность, продуктивная деятельность, обеспечивающая решение проектных задач).

### **Личностный компонент**

Организация работы в рамках шахматной лаборатории предполагает активное взаимодействие всех участников образовательных отношений (дети, родители, воспитатели, педагоги дополнительного образования)

### **Материальный компонент**

Мобильная шахматная лаборатория как часть среды соответствует всем требованиям ФГОС ДОО к ее организации:

- Содержательная насыщенность – в шахматной лаборатории предусмотрено наличие демонстрационных, дидактических материалов, литературных источников, различных материалов для творческой деятельности детей;
- Трансформируемость – шахматная лаборатория создается таким образом, что есть возможность ее перемещения, в лаборатории постоянно происходит смена элементов, в зависимости от интересов детей;
- Полифункциональность – это возможность использования различных составляющих лаборатории в любых видах деятельности ребенка в соответствии со своим замыслом, и/или замыслом педагога;
- Вариативность – шахматная лаборатория обеспечивает свободный выбор детей;
- Доступность – лаборатория предполагает свободный доступ детей к играм, игрушкам, материалам, пособиям;

— Безопасность – оснащение шахматной лаборатории предполагает соответствие всех ее элементов требованиям по обеспечению надежности и безопасности их использования;

Наполнение шахматной лаборатории:

1. Дидактические игры для обучения игре в шахматы;
2. Наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
3. Демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур;
4. Настольные шахматы разных видов;
5. Шахматные столы;
6. Шахматные часы;
7. Обучающие видеоуроки по шахматам;
8. Родительский уголок «Шахматы».

### **Процессуальный компонент**

Методика обучения детей игре в шахматы носит этапный характер:

I этап – восприятие

Включает в себя изучение основ шахматной игры и подразумевает рассмотрение следующих тем: шахматная доска, шахматные фигуры, ходы шахматных фигуры, расстановка шахматных фигур в начальной позиции, нумерация горизонталей и идентификация вертикалей шахматной доски, шахматная нотация, координаты шахматных полей, рокировка.

II этап – осмысление

Расчитан на восприятие ребенком шахматной доски и шахматных фигур как единого целого и подразумевает изучение следующих тем: особенности фигур в борьбе друг с другом, цель игры, базовые понятия шахматной игры (шах, мат, пат), основные тактические приемы, три стадии шахматной партии.

III этап – закрепление

Предназначен для обобщения полученных ранее шахматных знаний и закрепления их в процессе практической игры, при решении задач и комбинаций различной сложности. Этот этап подразумевает овладение общими правилами игры в шахматы, принципами игры в дебюте, решение задач на мат в один ход и участие в первом шахматном турнире.

IV этап – накопление опыта творческого проявления

Направлен на взаимодействие шахматной игры с оригинальными творческими продуктами, с целью стимулирования творческого развития ребенка.

## Использование шахматной лаборатории в работе с детьми

Шахматная лаборатория может использоваться в любых формах организации детской деятельности:

<b>Совместная деятельность</b>	Групповая	- Практическая игра. - Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. - Дидактические игры и задания, игровые упражнения; - Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки. - Участие в турнирах и соревнованиях
	Подгрупповая	Проектная деятельность (исследование истории шахмат, великие шахматисты)
	Индивидуальная	Отработка ходов, комбинаций, решение шахматных задач и этюдов, индивидуальные семейные проекты
<b>Самостоятельная деятельность</b>	Шахматная лаборатория предполагает свободный доступ детей к различным шахматным игрушкам, дидактическим играм, задачам.	

### Разделы работы:

1. История шахмат
2. Великие шахматисты
3. Шахматная доска.
4. Шахматные фигуры.
5. Начальная расстановка фигур.
6. Ходы и взятие фигур.
7. Цель шахматной партии.



8. Игра несколькими фигурами из начального положения.
9. Игра всеми фигурами из начального положения.
10. Обобщение.

### Примерное тематическое планирование

Материалы в шахматной лаборатории выставляются в соответствии с изучаемой темой.

№ п/п	Тема организованной детской деятельности
1.	Знакомство с историей шахмат
2.	Великие шахматисты
3.	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска
4.	Линии на шахматной доске. Горизонталы и вертикали
5.	Линии на шахматной доске. Диагонали
6.	Центр шахматной доски
7.	Шахматные фигуры
8.	Сравнительная сила фигур
9.	Начальная позиция
10.	Ладья
11.	Слон
12.	Ладья против слона
13.	Сравнительная сила фигур
14.	Ферзь
15.	Ферзь против ладьи и слона
16.	Конь
17.	Конь против ферзя, ладьи, слона
18.	Пешка
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона
20.	Король
21.	Король против других фигур
22.	Шах
23.	Мат
24.	Ничья.
25.	Пат
26.	Рокировка
27.	Шахматная партия
28.	Король против других фигур
29.	Конь против ферзя, ладьи, слона
30.	Шах и мат
31.	Шахматная партия

## **Используемые материалы**

1. Альбом «Начальное положение и ходы фигур»;
2. Альбом «Шахматные задачи и этюды»;
3. Альбом «Шах и мат»;
4. Портреты великих шахматистов;
5. Комплект видеоуроков;
6. Шахматные доски;
7. Шахматные фигуры;
8. Шахматный кубик;
9. Шахматные пазлы;
10. Шахматные стихи, загадки, сказки, истории.





### Используемая литература

1. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы: из опыта работы. М.: Просвещение, 2012г;
2. Петрушина Н. М. Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002;
3. Сухин И. Г. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР.- 2000;
4. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000;
5. Сухин И. Г. Шахматы, первый год. Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. 2-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

## Приложение

### Конспект занятия в старшей группе

#### «Шахматный король»

Воспитатель: Криворотова Т. Н.

Цель занятия: Познакомить с шахматной фигурой «Король» и его ролью на шахматной доске.

Задачи:

1. Обучающая: дать общее представление о шахматной фигуре «Король».
2. Развивающая: развивать пространственную ориентацию на шахматной доске.
3. Воспитательная: прививать интерес к игре в шахматы.

Оборудование: магнитная доска с набором шахматных фигур, шахматные доски, шахматные фигуры, игра «Лабиринт» на карточках, схема «Возможные ходы короля».

#### Ход мероприятия

##### I. Организационный момент

Воспитатель заносит в группу посылку.

— Ребята, нам дети из другого детского сада, в котором они, так же как и вы учатся играть в шахматы, прислали посылку.

— Давайте посмотрим, что в ней. Здесь письмо, в нем ребята рассказывают, что они отправили нам интересное задание. И за каждое выполненное задание, вы будете получать по одному фрагменту пазла, а в конце собрав все части, узнаем, что приготовили вам ребята.

*Воспитатель достает из коробки 3 конверта разного цвета.*

— Что нам нужно сделать, чтобы одновременно всем выполнить 3 задания?

— Правильно, давайте поделимся на 3 команды по цвету конверта ( на столе лежат жетоны), выберете жетон и поделитесь на команды.



**Задание №1. « Найди ошибки и собери поля»** (на столах стоят таблички с цветом команды)

- Командам необходимо, найти ошибки и собрать шахматные поля из горизонтальных линий.

**Блиц опрос командам.**

За каждый правильный ответ, команда заработает по одному пазлу.

— Из чего состоит шахматное поле? (из полей белых и черных)

— Сколько же всего полей? (64)

— Сколько всего горизонталей? (8)

— Что меньше: шахматная доска или шахматное поле?

— Какие линии есть на шахматной доске?

— Как расположены горизонтальные линии? (слева направо, обозначены цифрами от 1 до 8)

— Как расположены вертикальные линии? (сверху вниз, обозначены латинскими буквами)

— Что такое диагональ? (цепочка клеток одного цвета, касающиеся углами)

— Для чего нужно знать точный адрес клетки?

Молодцы, все справились с заданием!!!!

**Задание №2.**

Каждая команда получает по две карточки с адресами фигур, ваша задача выбрать двух игроков из каждой команды и согласно им расставить своих игроков на большом шахматном поле (дети встают на напольный баннер).

A1 – C3

H1 – G3

E8 – G7

Теперь проверти правильность выполнения задания друг у друга, игроки которые не стоят на шахматной доске проверяют, как справились с этим заданием другие команды.

Молодцы! ( командам раздаются фрагменты пазла).

— Ребята, без чего не сможет начаться шахматная партия?

— Правильно, без шахматных фигур. А какие вы знаете шахматные фигуры?

### **Задание №3.**

#### **Эстафета «Расставь шахматные фигуры»**

— Расставьте шахматные фигуры на свое место. Чья команда быстрее всех выполнит это задание, получит деталь пазла.

— Ребята, посмотрите внимательно на доску.

— От кого зависит спокойствие в королевстве? И кто самый главный на шахматном поле? (Король)

### **3. Изучение нового материала.**

— Совершенно верно, присаживайтесь на коврик, я для вас приготовила интересную историю про шахматных королей. (моделирование сказки)

«Когда – то давным-давно, на месте старинного шахматного королевства жил король. И было у него два сына. Одного звали Белый Королевич, другого Черный Королевич. 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. - 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».

### **Рефлексия:**

— Вы внимательно слушали сказку .Кто герой сказки ?

— Как жили между собой королевичи ? Кто помирил их ?

— Ребята, как вы думаете, чем сложнее управлять – целой армией или небольшим отрядом шахматных фигур? (целой армией)

— Ребята, давайте присядем за столы и рассмотрим передвижения короля по шахматной доске и его ходы. ( дети рассаживаются по командам, на столах стоит табличка с цветом команды)

— Король стоит на позиции (e1, e8).

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.

Как ходит король (карточка на доске )

Предположим, что королю нужно попасть с 1-й горизонтали на 8-ю.

Сколько же ходов ему предстоит сделать? ( для этого он должен будет совершить 7 ходов.)

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.

-Ну а сейчас подошло время отдохнуть.

#### **Физминутка:**

— Сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну - ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачиваем:

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

Три, четыре, приседаем,

Наши ножки разминаем. (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 нового материала:**

#### **Задание №4.**

#### **Блиц опрос: ( пазл)**

— сколько на шахматной доске королей?

— между какими фигурами в начальном положении стоит король?

— по каким шахматным дорожкам ходит король?

### **Практическая часть:**

- Поставьте короля на позицию С6.
- Выложите фишками, как ходит король
- Проведи короля через лабиринт, путь, показывая фишками.  
(команды получают по одному пазлу).

### **Заключительная часть:**

— Справились с заданием! А сейчас давайте соберем все ваши заработанные детали и соберем в единое целое послание из другого детского сада.

### **Рефлексия:**

- Что же получилось?
- Какие сложности возникли в ходе выполнения заданий?
- Что вам понравилось в сегодняшней работе?

Всем спасибо! Увидимся на следующем занятии!

## Конспект занятия в подготовительной группе

### «Мир шахмат»

Воспитатель: Гилязова Е. А.

Возрастная категория 6-7 лет

**Цель:** Формирование у детей устойчивого интереса к игре в шахматы.

**Задачи:**

— Развивать логическое мышление, внимание, память и речь, пространственную ориентацию.

— Закрепить навык работы с шахматной доской (направления на шахматной доске "диагональ, вертикаль, горизонталь"), правильно передвигать фигуры по шахматной доске, представления об организационных правилах игры.

— Воспитывать навыки работы в коллективе (паре), повышать шахматную культуру; вырабатывать позитивное отношение к процессу обучения; вырабатывать уверенность в своих силах (при создании воспитателем ситуации успеха); получение навыков общения детей в команде, способности к соперничеству.

Для мотивации к НОД:

- пустая шахматная доска

Для проведения НОД:

- интерактивная доска, демонстрационная доска с геометрическими фигурами, комплекты шахмат, задание на карточках, конверты с заданиями, портреты шахматных фигур на ножке, маски шахматных фигур, цветные фишки и палочки.

**Виды деятельности детей во время НОД:**

— Беседа, работа с интерактивной доской, игра «Угадай-ка, какая ты шахматная фигура», физкультминутка «Улицы на шахматной доске».

**Форма и методы, используемые в НОД:** соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям детей.

**Методы и приемы организации НОД:**

— Словесный, практический, игровой, наглядный.

**Предварительная работа**

— Изучение шахматной доски, ходов фигур, как бьют шахматные фигуры, основные правила игры, упражнения с действиями фигур- шах, мат, пат, длинной и короткой рокировки.

— Беседа «В стране шахматных чудес» шахматная доска и шахматные фигуры.

— Дидактические задания и игры: «Белые и черные», «Прятки», «Над головой», «Войско из мешочка», «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Большая и маленькая», «Что общего?», «Горизонталь», «Вертикаль», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Стоять под боем», «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле», «Два хода».

— Чтение сказки «Шахматная беседка» И. Г. Сухина, «Составь доску». «Чудесные фигуры». «Я – Ладья». Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож». «Удивительные приключения шахматной доски».

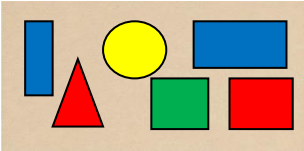


— Загадывание загадок о шахматных фигур.

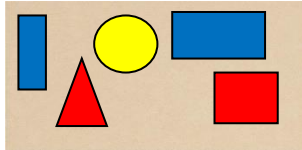
— Продуктивная деятельность: лепка «шахматные фигуры», рисование «Шахматное королевство», аппликация «фартук для пешки».

**Взаимодействие педагога с родителями воспитанников:** «Создание в группе мобильной шахматной лаборатории «Белая ладья»».

## Логика образовательной деятельности

Этап образовательной деятельности	Содержание деятельности	Действия	
		Воспитатель	Дети
1. Организационный этап. Эмоционально-игровой настрой на совместную деятельность.	Воспитатель предлагает детям поиграть в шахматы.	Эмоционально включает детей в действие	Концентрируют внимание, проявляют интерес
2. Мотивация к деятельности.  Проблемная ситуация	<p>Дети заходят в зал играть в шахматы. Открывают доски, а фигур нет.</p> <p>-А что случилось?</p> <p>Воспитатель предлагает поискать фигуры. Дети не находят.</p> <p>Воспитатель предлагает обратить внимание детей на мольберт, на геометрические фигуры.</p> <p>-Как думаете, может не случайно здесь геометрические фигуры?</p> <p>-Под каждой геометрической фигурой прячется задание. Если мы попробуем выполнить эти задания, может фигуры</p>	Включает детей в диалог, побуждает к выдвижению различных вариантов ответа.	<p>Дети подходят с столам, где лежат шахматы, раскрывают, а фигурок нет.</p> <p>Ребята ищут фигуры, не находят, подходят к мольберту, рассматривают на нем геометрические фигуры.</p> <p>Ответы детей на вопросы воспитателя.</p>

	вернуться к нам.		
<p>3. Актуализация знаний по теме «Мир шахмат»</p> <p><b>1.Задание «Шахматные пазлы»</b></p>  <p><b>2.Задание «Угадай-ка, какая ты шахматная фигура»</b></p>	<p>- Возьмите фигуру, которая не синяя и не красная, и не круг.</p> <p>- Рассмотрите что изображено на квадрате с обратной стороны? Как вы думаете, какое задание нам нужно выполнить? (собрать шахматную доску)</p> <p>-Ребята, поделитесь на две команды, кто быстрее выполнит.</p> <p><i>За выполненное задание в шахматной коробке появляется фигура – ладья</i></p> <p>- Какие фигуры у нас появились?(<i>Ладья</i>)</p> <p>-Выберите следующую геометрическую фигуру с заданием. Найдите лишнюю фигуру. Почему лишняя?(<i>желтый круг, нет углов</i>)</p> <p><b>Игра «Угадай-ка, какая ты шахматная фигура»(все вместе, 6 фигур)</b></p> <p>- Я черная фигура? (<i>да, нет</i>)</p> <p>- Я могу ходить и по вертикали?</p> <p>-Я могу ходить по горизонтали?</p>	<p>Стимулирует детей к мыслительной деятельности.</p> <p>Обсуждает с детьми выбранное задание.</p> <p>Заинтересовывает и привлекает детей к игре</p>	 <p>Рассматривают задание на обратной стороне, высказываются, рассуждают.</p> <p>Собирают пазлы шахматной доски.</p>  <p>Выдвигают собственные версии</p> <p>Воспитанники выбирают ведущего, одевают ему маску шахматных фигур.</p>



- В начальной позиции я стою на 2 линии?
- Я главная фигура?
- Я могу ходить назад?
- Я стою на 2 линии?
- Меня можно убивать?
- Я стою рядом с королем?
- Я стою рядом с конем?
- Я могу перепрыгивать через фигуры?
- Я хожу только по белым диагоналям??
- Я могу ходить по диагонали?
  
- Давайте, посмотрим, не появились ли еще фигуры?

*За выполненное задание в шахматной коробке появляется фигура – слон*

- Выберите следующую геометрическую фигуру с заданием. Красная, но не квадрат.

- Как вы думаете, какое задание нам нужно выполнить? Что означают цифры и буквы? (адреса шахматных полей)

--	--	--	--	--	--

- Для выполнения этого задания,

Корректирует заданные вопросы

Включает детей в планирование совместной деятельности, подводит их к определению конечной цели всей деятельности.

Ребенок в шапочке должен узнать фигуру, задавая вопросы детям, которые отвечают «да», «нет»

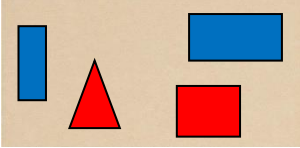
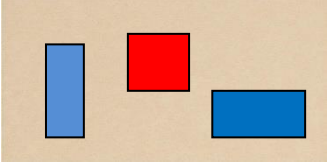



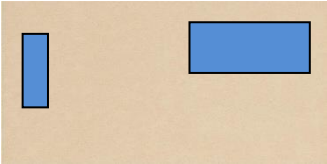
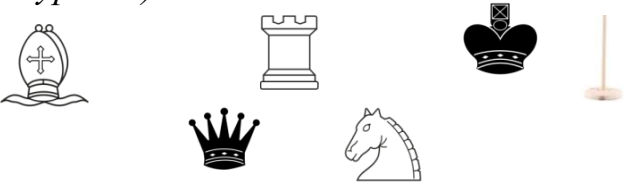


На обратной стороне рассматривают карточки с адресами фигур.

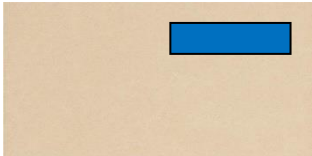
Дети делятся на пары. Выбирают стол и карточку для выполнения задания,

### 3.Задание «Найди адрес шахматных фигур»



 <p><b>4.Динамическая пауза.</b></p> 	<p>необходимо поделиться на пары. Адреса шахматных полей нужно выложить на шахматных досках, используя цветные фишки. (f5 a1 d4 g7 e6h3) - Ребята, давайте проверим друг друга (взаимопомощь)</p> <p><i>За выполненное задание в шахматной коробке появляется фигура – конь</i></p> <p>-Выберите следующую геометрическую фигуру с заданием. У этой фигуры все стороны равны.(квадрат)</p> <p>- Здесь предлагается разминка. (собираемся в центре) <i>В поле много есть дорожек. (шагаем) Будь и смел, и осторожен. Вверх и вниз пойдешь – это ... (вертикаль), Вправо-влево - ... (горизонталь). (возвращаемся в центр) А с угла на угол, вдаль Нас ведет ... (диагональ) За выполненное задание в шахматной коробке появляется фигура – король</i></p>	<p>Организует совместную деятельность вместе с детьми</p> <p>Активизирует двигательную активность посредством выполнения заданных движений</p>	<p>затем цветные фишки ставят на заданный адрес поля. Ребята проверяют правильность задания друг у друга.</p>  <p>Рассматривают на обратной стороне задание.</p> <p>Внимательно слушают, готовятся к выполнению заданий.</p> <p>Дети выполняют движения, согласнословесного текста разминки.</p>
---	--	--	---

<p><b>5.Задание «Лабиринты»</b></p> 	<p>- Возвращаемся к мольберту. Как называются эти фигуры? (прямоугольник)          - Следующая геометрическая фигура больше по размеру.          -Это карточки с лабиринтами.</p> <p><i>(Расставляются на столах указатели с фигурами.)</i></p>  <p>-Ребята, по желанию выберите шахматную фигуру, с которой хотите пройти лабиринты.  <i>Предлагаются на выбор цветные фишки и палочки.</i></p> <p><i>За выполненное задание в шахматной коробке появляется фигура – ферзь</i></p> <p>- Рассмотрим, следующую, последнюю геометрическую фигуру с заданием.</p> <p>- Внимание на экран.</p> <p><i>За выполненное задание в шахматной коробке появляется фигура – пешка</i></p>	<p>Планирует деятельность детей. Дает установку на выполнение следующих заданий для достижения поставленной цели.</p>	 <p>Рассматривают фото с лабиринтами.</p> <p>Дети подходят к столу по желанию выбирают указатель с шахматной фигурой, карточки с лабиринтами и выполняют задание, используя счетные палочки, фишки.</p> 
---	--	---	--

<p><b>6.Блиц - турнир на интерактивной доске</b></p>  <p><b>7. Турнир</b></p>	<p>- Давайте проверим, все фигуры мы собрали? Можем теперь играть в шахматы?</p> <p>Шахматные игры в парах.</p>	<p>Побуждает желание предположения о том, что их ждёт.</p>	<p>Выполняют задания на интерактивной доске.</p> <p>Дети берут шахматы раскрывают , фигуры все на месте, расставляют их, выбирают напарники, и начинают играть.</p>
--	---	--	---

## Стихи о шахматах

<p style="text-align: center;"><b>Ладья</b></p> <p>Ладья имеет крепкий вес, Она матует там и здесь. Хоть она не грациозна К ней относятся серьезно. И словно подлодка Прямою наводкой В несчастного короля Прицельно стреляет ладья.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ферзь</b></p> <p>Ферзь тяжелая фигура, Слишком тонкая натура. Самый сильный Ферзь и быстрый Стал он шахматным министром. «Очень я люблю на ужин Что-то вкусное покушать. Беззащитная Ладья? Проглочу-ка ее я!»</p>
<p style="text-align: center;"><b>Конь</b></p> <p>Я, по полю не гуляю И в спортзале не стою. Жду команды, только свистни В два прыжка я прискачу. Я меняю поля боя Через головы скачу. А когда со мной играют Буквой «Г» всегда хожу.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Король</b></p> <p>Не надо мною восхищаться Хоть я и важное лицо, Но без защиты я ребята Всего лишь слабое звено. Хожу, я очень осторожно. Мне можно делать один шаг. Ведь я умру, когда соперник, Объявит мне свой грозный мат.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Слон</b></p> <p>Порядок в шахматном строю, Все знают клеточку свою. Диагональ маршрут пути, Слону нельзя с него сойти. Слоны выходят на поля У каждого диагональ своя. И кто им встретится в пути, Готовы всех они снести. Есть белопольные слоны Есть чернопольные слоны. По силе все они равны И королю всегда верны.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Пешка</b></p> <p>На доске стоит отряд Восемь пешек в один ряд. Пешка медленно идет Шаг за шагом, но вперед. Пешка - слабая фигура, Но не так уж и проста. И в итоге битвы славной Может стать и самой главной. Может стать ладьей, конем, Или даже быть слоном. Может стать она ферзем. Но не стать ей королем.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Шахматная доска</b></p> <p>Вся в квадратах — белых, чёрных деревянная доска, а ряды фигур точёных - деревянные войска. Люди их передвигают, коротают вечера, люди в шахматы играют - интересная игра! Ты, дружок мой, без опаски, без смущения вступай, словно в мир чудесной сказки, в чёрно- белый этот край. Что? Трёхглавые драконы нас не ждут здесь? Не беда! Тут зато лихие кони и пехота хоть куда! Тут ферзи, слоны отважны, мчатся поперёк и вдоль, и, совсем как в сказке, важный возвышается король. Тут герои в каждой войске, и выходит рать на рать хитроумно и геройски воевать и побеждать!</p>	<p style="text-align: center;"><b>Шах</b></p> <p>На тебя решил нагнать твой противник страх: королю сейчас опять объявил он шах. Ты пугаться не спеши вражеских атак, поразмысли-ка в тиши: может, шах — пустяк? Короля-владыки честь войску дорога — посмотри, нельзя ли съесть дерзкого врага? А ещё я путь другой подсказать могу: ты дорогу перекрой этому врагу. Стань фигурой своей на его пути короля всего верней сможешь так спасти. Подскажу тебе, позволь, я и третий путь: не сумеет ли король в сторону шагнуть?</p>

<p style="text-align: center;"><b>Шахматная армия</b></p> <p>Белый отряд, черный отряд –  Друг против друга два войска стоят.  Строгий порядок в отряде одном,  Точно такой же в отряде другом.  В каждом отряде, ты сам посмотри-  Оба угла занимают ладьи.  Рядом с ладьями кони видны,  Рядом с конями встали слоны.  Кто ж посредине? Ферзь с королем –  Самые главные в войске своем.  Чтобы не путать, какие поля  Тут для ферзя и для короля,  Нужно запомнить одну из примет:  Ферзь выбирает свой собственный цвет –  Белый на белом квадрате стоит,  Черному черный удачу сулит.  Есть свой квадрат у любого ферзя,  Путать ферзей с королями нельзя!  А перед всеми – ладьей и конем,  Перед слоном, королем и ферзем –  Пешки-малышки встали стеной,  Им начинать этот сказочный бой!</p>	<p style="text-align: center;"><b>Считалка построения</b></p> <p>На черно-белом  Крыльце сидели:  Король, Королева,  Два офицера,  У них— два Коня,  Возле башен— Ладьи,  И строй солдат  Стоит впереди.  Чей ход первый,  Тот— выходи!</p>
<p style="text-align: center;"><b>Конь</b></p> <p>Звук «Г» подобен ржанию коня.  Спросите вы сегодня у меня,  Как ходит конь  На шахматной доске?  И я отвечу: ну, конечно,  Буквой</p>	<p style="text-align: center;"><b>Чей ход первый?</b></p> <p>Утро вечера мудренее,  Белый цвет начинает бой,  Черный цвет может быть сильнее,  Если ты владеешь собой.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Считалка пешки</b></p> <p>А3— иди и смотри,  А4— плечи шире,  А5— за границей воевать,  А6— в засаде сесть,  А7— близко совсем,  А8— в Королевы просим!</p>	<p style="text-align: center;"><b>Королева</b></p> <p>Когда враги ворвались  В царство,  Остригла косу Королева,  Надела на себя мужское платье  И воевать в доспехах захотела.  Есть клетки белые,  А есть, как чернозем,  А Королеву смелую  Зовут с тех пор Ферзем.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Ладья</b></p> <p>Видимо ладья упряма,  Если ходит только прямо,  Не петлят – прыг да скок.  Не шагнет наискосок.  Так от края и до края  Может двигаться она  Эта башня боевая  Неуклюжа, но сильна.  Шаг тяжелый у ладьи,  В бой её скорей веди!</p>	<p style="text-align: center;"><b>Пешка</b></p> <p>Солдатик усталый,  Идущий пешком,  Зовется Пешкой, ему не легко,  Но если дойдет  До восьмого ряда,  Шаг за шагом,  То ждет его награда:  Корона Ферзя или мощь Ладьи.  Иди вперед, назад не гляди!</p>

## Загадки о шахматах

<p>Съест коня, слоном закусит.          Все подметит, не упустит.          Прозевать ему нельзя —          Потеряет короля.          (Шахматист)</p>	<p>Это слово, несомненно,          В своём деле много значит:          Иль набросок он с природы          Или в шахматах задача.          (ЭТЮД)</p>
<p>На шахматной доске —          Сильнейший он.          «Плывёт», ну, как ладья,          И «топает», как слон.          (ФЕРЗЬ)</p>	<p>Слабый в шахматах готов          И поймать такой «улов».          Я ответу буду рад:          Результат ничейный — ... .          (ПАТ)</p>
<p>Я спросил подругу Майю,          Ту, с кем в шахматы играю:          — Что с королём здесь может быть,          Когда не может он ходить?          (ПАТ)</p>	<p>Я бываю деревянный,          Из пластмассы — я литой.          Я скачу в игре всемирной.          Догадались, кто такой?          (ШАХМАТНЫЙ КОНЬ)</p>
<p>Здесь войско выстроилось в ряд:          Слоны и кони, и ладьи,          И пешки чинно все стоят!          Скорей игру мне назови!          (ШАХМАТЫ)</p>	<p>Он наискосок идет,          Только прикажи.          В плен противник попадет,          Вставший на пути.          (СЛОН)</p>
<p>Их на поле всего два,          Из-за них идет война.          Одного поймать в ловушку —          Прекращается игра.          (ШАХМАТНЫЙ КОРОЛЬ)</p>	<p>Иногда король с ладьёй          Ходят вместе очень ловко,          Шахматисты ход такой          Называют...          (РОКИРОВКОЙ)</p>
<p>Мы могли на ней бы плыть          С русским князем по воде,          Но позволено ходить          И по клеточкам...          (ЛАДЬЯ)</p>	<p>Если в шахматы играешь,          То, конечно, это знаешь —          Будет лучший результат,          Если ты поставишь...          (МАТ)</p>
<p>Быть особо защищённым —          У него такая роль,          Это правило резонно,          Потому что он -...          (КОРОЛЬ)</p>	<p>Обитает не в саванне,          И не так огромен он,          Но такое же название          У фигуры этой -...          (СЛОН)</p>
<p>Он, не цокает, конечно,          Но легко перешагнёт          Через ряд фигур и пешек          Этим шахматным...          (КОНЕМ)</p>	<p>Кто не любит прыг да скок?          Кто ходить привык неспешно          И берёт наискосок?          Ну конечно, это -...          (ПЕШКА)</p>

<p>Это правило известно, Короля нам есть нельзя, Но свободно можешь есть ты Вместо этого... (ФЕРЗЯ)</p>	<p>Вот я выиграл почти, И заранее был рад, Но сопернику зайти Удалось в ничейный... (ПАТ)</p>
<p>Есть тихий спорта вид — Спортсмен всегда сидит, Соперник перед ним Безмолвный, словно мим. Слова им не нужны, Раздумья здесь важны. Умы воюют тут. Часы идут, идут. Нет хуже для ребят Двух слов, чем «шах» и «мат». (ШАХМАТЫ)</p>	<p>Скучно было детворе Ранним утром во дворе. – Знаю я одну игру, – Сказал ребятам Петя. – Где б я ни был и везде В нее играют дети. В игре той есть ладья и ферзь, Слон, конь и пешек ряд, А возглавляет всех король – Его хранит отряд. Хочу задание вам дать: Игры название угадать! (ШАХМАТЫ)</p>

## Шахматные сказки

### «Приключения шахмат»

Жили-были в деревянном лакированном ящике белые шахматы. Больше всего в свободное время шахматные фигуры любили играть в игрушечные шахматы. Только одна Ладья не любила игры в игрушечные шахматы, так как любила играть в шашки. Но, несмотря на все её просьбы к остальным шахматам поиграть в шашки, шахматы не хотели с ней играть.

Так и получалось, что все шахматы кроме этой Ладьи играли в шахматы и даже в карты. Ладья скучала по шашкам уже 3 года! Но вот, спустя три года, шахматные фигуры позвали Ладью сыграть в шашки, Ладья обрадовалась, но оказалось, что никто из шахматных фигур играть в шашки не умеет, теперь Ладья поняла, почему все они отказывались с ней играть. Но ничего, она всех научит, и шахматные фигуры смогут весело играть в новую игру.

\*\*\*

Уже скоро семь лет, как началась война. Чёрные шахматы нападали на белых, и не было видно конца этой битве. Ой, ой, белый Король не хочет выходить из своей палатки - его поранили. Зачем остальным фигурам видеть его таким несчастным? Но чёрный Король ищет белого Короля, но не может найти его. А в этот самый момент белый Слон нападает на чёрного Коня, Чёрный конь прячется за деревом и притворяется мёртвым.

Белый слон, видя чёрного Коня, решил, что тот был повержен от одного его вида. Но всё дело в том, что чёрные шахматы (кроме чёрного коня) ушли в свои палатки. Битва окончена. И пришлось белому слону тоже уйти в лагерь белых. Теперь путь черного Коня к его палатке свободен. Победителя в бесконечной схватке шахмат определит новая партия.

\*\*\*

Однажды белые шахматы переселились на новое место в Белый замок. Непривычно на новом месте шахматам - очень темно и очень страшно. Замок этот наполнен всякими шорохами, стуками и в нём живут приведения. Все



белые шахматы, за исключением Ферзя, очень боятся. Бедная белая Ладья, вспомнила она про шашки и стала просить остальные фигуры поиграть и все тут же согласились, потому что было очень страшно. И в этот самый момент на фигуры повеяло ужасом, потому, что они увидели, как прямо на них летело приведение.

Всем показалось, что оно хочет забрать их с собой. Однако Ферзь один не испугался и ударил по приведению, и фигуры увидели приведение, упавшее на пол. Рядом с приведением фигуры увидели записку, в которой было написано, что кому-то нужна помощь. Белые шахматы, взяв с собой шашки и найденную записку, решили пойти в тайную комнату и постараться выяснить, кто нуждается в помощи.

В тайной комнате было светло. Белые шахматы долго осматривались и увидели зеркало. В зеркале отражалось три прохода. Немного посоветовавшись, фигуры решили пойти в левый проход. Только последняя шахматная фигура переступила край зеркала, как они поняли, что оказались у входа в Белый замок, и тут шахматы догадались, что это то самое место, где они закончили последнюю битву с черными фигурами.

Предводитель белых шахмат задумчиво оглядел поле, открывавшееся перед фигурами, на противоположной стороне которого виднелись силуэты вечных соперников черных шахмат. В очередной раз команды белых и черных должны принять битву и разрешить вопрос кто же из них является победителем.

### **«Как на Руси в шахматы играли»**

Уж если на русской земле и не изобрели шахматы, то играли в них с преудовольствием великим. И очень много сделали русские мастера для развития и прославления шахмат.

В наши края «шатрандж» (шахматы) попали прямо с Востока в VII веке. Купцы русские – народ любопытный и до чудес охочий. Вот и привезли

они на своих ладьях, пропахших солью и восточными пряностями, шкатулки с игрушечными воинами, слонами, королями.

Сразу полюбилась нашим людям новая игра. Русский человек торопиться и суетиться не любит, у него всегда найдётся времечко полежать на печке да поразмыслить над шахматной задачей. Быть может, и Илья Муромец не вставал с печи целых тридцать лет и три года, из-за того, что никак не мог решить шахматную задачу. А когда решил – встал, расправил плечи и пошёл решать другие важные дела, которых так много накопилось на земле русской.

Особенно много умельцев сыграть в шахматы было среди воинов-богатырей. Об этом даже в былинах сказано. Вот Ставр Годинович не только сам умел играть, но «ещё его молода жена Василиса Микулична хорошо играла в шашки да шахматы». А когда беда случилась, и попал Ставр в плен к князю Владимиру, то молодая жена собрала верную дружину и пошла мужа выручать:

Тридцать молодцов-стрельцов,  
тридцать удальцов-шахматистов,  
тридцать удальцов-песенников.

Сама переделалась в костюм заморского посла, да и отправилась в гости к князю Владимиру. Попировали и решили в шахматы поиграть. Условились: кто проиграет в шахматы – тому лезть под стол, на котором играли.

Первую заступь (партию) заступовали,  
И ту посол поиграл (выиграл).  
Другую заступь заступовали,  
И другую заступь посол же поиграл,  
Третью заступь заступовали –  
Шах, да и мат, да и под доску...

«И молодой гость, посланник суровый, обыграл князя Владимира».

Князь Владимир должен был лезть под стол и оттуда кукарекать да обиды терпеть. Конечно, под стол он не полез, Но Ставра Годиновича к великой радости посла-Василисы, из заточения пришлось выпустить!

По другой версии посол обыграл всех и сговорил:

«Никто в Расеи не мог меня обыграть. один-то меня и обыгрывал Ставр Годинович, когда я бывал во Чернигове, один-то меня обыгрывал...»

Пришлось самому Владимир-князю Стольно-Киевскому в подземелье ходить и выпускать Ставра из погребов глубоких. И сговаривал Ставру посол заморский:

«Помнишь ли, молодец Ставр сын Годинович, как мы с тобой живали во Чернигове?...»

Народный любимец гусяр и купец Садко прибыл однажды во дворец магараджи. Магараджа захотел получить волшебного коня Садко. А Садко же пленился птицей Феникс. Конечно, сели играть в шахматы. Хитрый магараджа велел танцевать красивым баядеркам, петь песни.

Ему хотелось, чтобы Садко меньше на доску глядел. Но и у Садко был помощник – старик Трифон. Ударили они по струнам гуслей. Вместе заманили в ловушку магараджу. Вернулись Садко и Трифон домой в Новгород, где вскоре весь город слушал трели птицы Феникс.

### **«Волшебные шахматы»**

Жил-был мальчик Коля Куролесов. И была у Коли мечта – стать великим шахматистом. Коля любил читать, умел составлять кроссворды, а что у него получалось лучше всего – так это, конечно же, играть в шахматы. Коля про шахматы всё время и думал. Может быть, поэтому он был рассеян, а, может, и нет, кто знает?

Он мог ответить невпопад, делать одно дело, но постоянно отвлекаться на другое. Коля мог пройти половину дороги и забыть куда идти.

И вот однажды Коля встретил своего давнего приятеля.

— Приходи ко мне вечером домой, — сказал Коля. — Между прочем, у нас будет мой друг, Митя Матюшкин.

— Так я и есть Митя Матюшкин, — удивился мальчик.

Коля сказал:

— Это неважно, всё равно приходи.

Митя подумал, что Коле надо срочно помочь. Но как быть? Он никого не хочет слушать.

И Митя придумал вот что. Он сходил в Волшебную лавку, купил волшебные шахматы и заменил обычные Колины шахматы на волшебные. Коля сел за шахматную доску и вдруг шахматный Король его спросил:

— А ты сделал домашнее задание?

Коля подскочил на стуле и пошёл делать уроки. С тех пор каждая шахматная фигура напоминала Коле, что надо сделать то или иное дело. Шахматные фигуры он слушался беспрекословно.

Со временем Коля и не садился за шахматную доску, пока не сделает все дела. Ко всему он стал относиться внимательнее. И в школе стал сосредоточеннее.

Митя добился своего! Его друг из рассеянного вновь превратился в обычного, внимательного паренька. А Коля научил Митю играть в шахматы!

Главная мысль сказки заключается в том, что при желании можно многого добиться. Митя понял, что простыми разговорами - уговорами Колю не исправить. Там, где не получается «прямо», надо поискать обходные пути. Митя пошел на выдумку. Таким образом Митя достиг желаемого результата.