Дидактические игры и игровые задания
по обучению детей игре в шахматы.

МБДОУ №38 «Зоренька»
Н.П. Волкова

Игровое задание «Горизонталь».
Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
Игровое задание «Вертикаль».
То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
Игровое задание «Диагональ».
То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
Дидактическая игра «Собери шахматную доску».
Задачи:
Формировать умение у детей ориентироваться на листе бумаги; познакомить с понятиями «вертикаль», «горизонталь», «диагональ»; упражнять в назывании вертикалей латинскими буквами (a,b,c,d,e,f,g,h); формировать умение выкладывать на листе линии (по замыслу или заданию, чередуя черные и белые поля4 определить цвет заданного поля.
Дидактическая игра «Волшебный мешочек».
В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
Дидактическая игра «Больше, меньше, ровно».
Задачи:
учить детей решать примеры и устанавливать между ними равенство или неравенство; формировать умение различать и называть знаки < , >, =; воспитывать желание играть парами или в микрогруппах, помогать друг другу в игре.
Дидактическая игра «Шахматная лесенка».
Задачи:
Закреплять умение различать шахматные фигуры, называть их; дать знания о стоимости фигур; упражнять в ориентировке в пространстве, в назывании количественных и порядковых числительных. Воспитывать интерес к подвижной игре.
Дидактическая игра «Шахматное лото».
Цель:
Повторить названия шахматных фигур; развивать внимание и вызвать интерес к игре.
Материалы для игры:
— мешочек;
— шахматные фигуры – плоскостные;
— Большие карточки с фигурами 2- 30 шт.;
— фишки 50-80 шт.
Правила игры:

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

Подвижная игра «Живые шахматы».

Цель:

повторить названия шахматных фигур и их первоначальную расстановку; вызвать интерес к игре.

Материал для игры:

— шапочки шахматных фигур (на каждого ребенка);
— шахматное поле (3х3)

Правила игры:

Игра проводиться на шахматном поле. Дети становятся «шахматными фигурами» (надевают шапочки шахматных фигур). Шахматные фигуры (дети) в начале игры стоят на шахматном поле, где их фигура находится. Звучит музыка – шахматные фигуры танцуют. Когда музыка остановиться должны встать на шахматное поле, где стояли в начале игры шахматные фигуры и должны рассказать на каком месте стоят.

Задачи играющих:

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

Игра «Шахматная лесенка»

Задачи: Закреплять умение различать шахматные фигуры, называть их; дать знания о стоимости фигур; упражнять в ориентировке в пространстве, в назывании количественных и порядковых числительных

Игра «Домино»

Задачи: закрепить умение различать шахматные фигуры, их плоскостное изображение; развивать мышление детей — рационально выбирать нужный вариант из нескольких; учить детей взаимодействовать в ходе игры между собой, соблюдать правила, радоваться успеху других.

Игра «Шахматные часы»

Задачи:развивать память детей — учить выкладывать на циферблате фигуры-цифры по образцу и по словесному указанию; упражнять в установлении времени на часах и назывании его (ассоциировать фигуры с числами); закреплять знание цветов и оттенков.

Игра «Толстый — тонкий»

Задачи: учить детей составлять сериационный ряд из шахматных фигур (конь, король) по толщине; развивать внимание и мышление («какие фигуры перепутали место»; формировать навык количественного и порядкового счёта; учить сравнивать две группы предметов, устанавливать равенство или неравенство различными способами.

Игра «Реши пример»

Задачи: закреплять знания о стоимости шахматных фигур; упражнять в решении примеров на сложение и вычитание в одно или несколько действий;

формировать умение различать и называть знаки +, -, = (понимать их назначение).

Игра «Больше, меньше, равно»

Задачи: учить детей решать примеры и устанавливать между ними равенство или неравенство; формировать умение различать и называть знаки >, <, =; воспитывать желание играть парами или в микрогруппах, помогать друг другу.

Игра «Узнай фигуру»

Задачи: развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её; находить фигуру по словесному указанию («найди колючего слона», «гладкого коня» и др.)

Игра «Собери шахматную доску»

Задачи: Учить детей ориентироваться на листе бумаги; познакомить с понятиями «вертикаль», «горизонталь», «диагональ»; упражнять в назывании вертикалей латинскими буквами (a,b,c,d,e,f,g,h); формировать умение выкладывать на планшете линии (по замыслу или заданию, чередуя чёрные и белые поля; определять цвет заданного поля.

Игра «Путешествие»

Задачи: закреплять умение называть и различать вертикали, горизонтали, диагонали; учить детей ориентироваться в двух плоскостях — горизонтальной и вертикальной на 64 полях; определять словами положение фишки (сначала латинская буква,затем цифра — a4); устанавливать фишку в соответствии со словесным указанием; двигаться по планшету в соответствии с командами «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; развивать мышление детей — учить находить самый короткий (самый длинный путь) между точками

Игра «Шахматные прятки»

Задачи: закрепить знание шахматных фигур и их отличительные признаки — название, как ходит, как ест, сколько стоит; учить детей придумывать и отгадывать загадки; упражнять в различении геометрических фигур.

Дидактически игры для дошкольников при обучении игре в шахматы

1. **Шахматная доска**

Цель: Знакомство с шахматной доской, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. В тетрадях в крупную клетку необходимо нарисовать шахматную доску, закрашивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.

2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Игру можно проводить в форме соревнования:

выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.
3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».
4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики (белого и черного цвета). Необходимо выложить из квадратов дорожки – горизонталь, вертикаль (чередуя между собой белые и черные поля) или диагонали (составляются диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).
5. В тетради, в заранее нарисованной шахматной диаграмме, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым – вертикаль, красным – диагональ.
6. Детям предлагается на демонстрационной шахматной доске заполнить центр фишками (магнитами).
7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов (крестиков, цветочков, звездочек и т. д.).

2. Шахматная нотация

Цель: Знакомство с шахматной нотацией, шахматным алфавитом, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти
Дидактические игры и задания:
1. «Какой буквы не хватает?». Карточки с буквами алфавита располагаются на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске. Затем несколько букв из этого ряда убирается и детям предлагается найти недостающие буквы и поставить их на место.
2. «Шахматное лото». Для каждого ребенка подготавливаются фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности ребенка). Правила игры такие же как в обычно лото – фишку надо поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.
3. «Почта». На большом красочном конверте пишется «шахматный» адрес – например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз – это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.
4. «Найди адрес». Дети получают по несколько фишек с указанием «адреса» поля: необходимо поставить фишки на соответствующие им поля шахматной доски.

3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Цель: Знакомство с шахматными фигурами, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти
Дидактические игры и задания:

1. «Найди фигуру». На столе расставляются белые и черные шахматные фигуры, детям необходимо найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных.
2**. «Волшебный мешочек**». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
3. «Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.
4. «Снежный ком». Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т. д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.
5. «Черные и Белые пешки». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.
6. «Какой фигуры не стало». В ряд расставляются несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать какой фигуры не стало.
7. «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».
8. «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
9**. Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки»**. Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.
10. Подвижная игра: «Берегитесь пешки». Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.
11. «Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детй, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
12. «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
13. «Кто быстрее». Детям предлагается посостязаться – кто быстрее соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает ладьи, другой – слонов, третий – коней).
14. «Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Педагог с закрытыми глазами берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно, открывает глаза и

спрашивает детей: «Так?» Дети поправляют педагога. Затем меняются ролями.
15. «Ряд». Детям предлагается поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей.
16. «Пирамида». Предлагается детям построить пирамиду из ладей: на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у детей, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.
17. «Прятки». В кабинете прячется несколько шахматных фигур. Дети должны найти их и назвать. Потом фигуры прячут дети.
18. «Над головой». Педагог называет какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны ее быстро найти и поднять над головой.
19. «На стуле». На стул ставится какая-нибудь шахматная фигура. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают дети. Счет идет до трёх и на счет «три» дети бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.
20. «Шахматный теремок». Из деревянной шахматной доски делается «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.
21. «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. Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест — колобок от неё убежит.
22. «Шахматная репка». Садим «репку» — клубок. Около него ребенок по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «дед» — это король, «бабка» — ферзь, «внучка» — слон, «Жучка» — конь, «кошка» — ладья, «мышка» — пешка.
23. «Белые и чёрные». В беспорядке расставляются на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставляется в сторону одна из фигур, и говорится ее название и 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 представляет педагог и т. д.
24. «Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Педагог убирает одну из фигур в коробку. Просит ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.
25. «Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Педагог предлагает ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать сё и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую

фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

4. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Цель: Знакомство с начальной расстановкой фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Мешочек». Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

2. «Что пропало?». В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.

3. «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

4. «Король, найди свое место». На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.

5. «Путаница». Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.

6. «Пешки, в домики». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

7. «Найди свое место». Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой – за черных.

8. «Кто быстрей составит фигуры». Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

9. «Фигуры в домики». Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.

10. «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

5. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Цель: Знакомство с правилами хода и взятия каждой из фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

2. «Разыгрывание позиций». Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет одними фигурами, а второй – другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.
3. «Цепочка». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
4. «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их
5. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
6. «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
7. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника
8. «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
9. «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
10. «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
11. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.
12. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
13. «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
14. «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

6. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Цель: Знакомство с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат», «мат в один ход», длинная и короткая рокировка и ее правила, развитие у детей логического мышления, внимания, памяти.
Дидактические игры и задания:
1**. «Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

2. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.
3. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
4. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.
5. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.
6. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
7. «Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.