

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Центр образования № 10» имени А.В. Чернова  
фактическое место осуществления образовательной деятельности:  
300002, Россия, город Тула, улица Пузакова, дом 80  
сайт [www.tula-mdou168.narod.ru](http://www.tula-mdou168.narod.ru) e-mail: [mdou\\_168@mail.ru](mailto:mdou_168@mail.ru)

**Проект**  
**по развитию шахматного образования дошкольников**  
**«Шахматы – игра королей».**

**Тула, 2019**

### **Участники проекта:**

- администрация МБОУ «ЦО № 10» (фактическое место осуществления образовательной деятельности ул. Пузакова, д. 80),
- воспитанники старшего дошкольного возраста,
- родители (законные представители) воспитанников,
- педагоги.

### **Тип проекта:**

- краткосрочный (декабрь 2019 г. – апрель 2020 г.)

### **Цель проекта:**

- создание условий для развития шахматного образования детей дошкольного возраста;
- содействие полноценному интеллектуальному развитию и социализации детей дошкольного возраста.

### **Задачи проекта:**

- Создать предметно-развивающую среду для сотрудничества с семьями воспитанников по обучению детей игре в шахматы.
- Привлекать родителей к помощи своим детям в выполнении домашних заданий по шахматам.
- Побуждать родителей и детей к совместному творчеству в изготовлении занимательного материала по обучению игре в шахматы.
- Привлекать родителей и детей к поиску и пополнению познавательного материала по шахматам в группе.
- Научить детей играть в шахматы в соответствии с правилами игры.
- Прививать интерес и желание детей научиться играть в шахматы.
- Развивать у детей познавательные процессы (восприятие, память, внимание, воображение, мышление) и мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение) посредством специальных игр и упражнений.
- Воспитывать у детей привычку к преодолению трудностей в процессе обучения игре.
- Воспитывать у детей усидчивость, творчество, фантазию и логику.

### **Условия реализации проекта:**

Программно-методическое сопровождение:

- Основная образовательная программа дошкольного образования, разработанная на основе примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой, 2014,
- проведение семинаров-практикумов, круглых столов с педагогами,
- разработка учебного плана, алгоритмов работы по шахматному образованию с дошкольниками,
- овладение педагогическим мониторингом с целью оценки эффективности педагогических действий для дальнейшего планирования,
- расширение способов и методов формирования ценностей семьи в области инновационных технологий.

Материально-технические условия:

- свободно конструируемое многофункциональное пространство, оснащенное трансформируемой мебелью и необходимой цифровой техникой (компьютер, мультимедийный проектор и др.),
- интерактивные игры по обучению детей игре в шахматы.

Информационные условия:

- оснащение библиотеки методической литературой по обучению дошкольников игре в шахматы,
- организация свободного доступа к ресурсам сети Интернет,

Кадровые условия:

- формирование технологической составляющей педагогической компетентности педагогов (владение современным арсеналом приемов и методов обучения, информатизации образования), готовности выстраивать индивидуальные маршруты развития, опираясь на совместную работу с педагогами и семьями воспитанников,
- повышение профессионального мастерства педагогов (трансляция передового педагогического опыта).

Работу по шахматному образованию дошкольников строим с учетом следующих **принципов**:

- принцип лично ориентированного взаимодействия (обучение игре в шахматы происходит на основе глубокого уважения к личности ребенка, учета особенностей его индивидуального развития, на отношении к нему как к сознательному, полноправному участнику воспитательного процесса),

- принцип доступности, достоверности и научности знаний (обучение тогда результативно, когда оно посилено и доступно),
- принцип систематичности и последовательности (порядок изучения материала таков, что новые знания опираются на полученные ранее),
- принцип открытости (ребенок имеет право участвовать или не участвовать в какой-либо деятельности, предоставлять или не предоставлять результаты своего труда, предоставлять в качестве результата то, что считает своим достижением он, а не воспитатель, принять решение о продолжении, завершении работы),
- принцип диалогичности (возможность вхождения в беседу по поводу полученного результата, перспектив продолжения обучения, ситуаций, способствующих или помешавших получить желаемый результат),
- принцип активного включения детей в практическую деятельность по реализации образовательных технологий,
- принцип рефлексивности является основой для осознания каждым ребенком себя как субъекта собственной деятельности. В результате у ребенка формируется представление о себе, своих возможностях, своей успешности, способность осознания действий, самооценка результата, саморегуляция поведения.

#### **Использование инновационных технологий:**

- Социоигровые технологии: сюжетно-ролевые игры, развивающие, дидактические игры, викторины.
- Технологии интегрированного обучения: непосредственно образовательная деятельность по определенными знаниями, элементами игры в шахматы.
- Технологии моделирования: продуктивные виды детской деятельности (изготовление атрибутов к играм, рисование, аппликация, конструирование).
- Информационно-коммуникативные технологии: подбор и создание мультфильмов, видеороликов, презентаций, связанных с темой «Шахматы».

#### **Формы работы:**

- непосредственно образовательная деятельность,
- игровая деятельность,
- компьютерные и интерактивные игры,

- ознакомление с литературой по шахматам (история шахмат, сказки и стихи о шахматах,
- создание альбома «Великие шахматисты»,
- консультации для родителей,
- домашние задания для совместных занятий с детьми дома.

### **Критерии эффективности проекта:**

- Динамика успешности выполнения заданий.
- Динамика успешности выполнения диагностических заданий в процессе реализации проекта.
- Проявление познавательных и коммуникативных интересов и активности детей на занятиях и дома, которые проявляются в живости и заинтересованности.

### **Этапы реализации проекта:**

#### **I этап – подготовительный.**

1. Разработка перспективного тематического планирования, включающего в себя различные виды детской деятельности, с учетом интеграции образовательных областей.
2. Подбор методической литературы для реализации проекта.
3. Организация развивающей предметно-пространственной среды: подбор наглядно-дидактического материала, дидактических игр.
4. Разработка конспектов непосредственно образовательной деятельности, бесед по ознакомлению детей с игрой в шахматы.
5. Прогнозирование результата.
6. Проведение мониторинга имеющихся знаний о шахматах у воспитанников на начальном этапе реализации проекта.

#### **II этап – основной.**

1. Оформление информационных стендов для родителей по теме проекта.
2. Консультации для родителей: «История возникновения игры в шахматы», «Шахматы в дошкольном возрасте».
3. Просмотр мультфильмов, видеофильмов, презентаций о шахматах.
4. Непосредственно образовательная деятельность по знакомству с шахматной доской, шахматными фигурами. Для реализации задач нужно

использовать технологии активизации мыслительной деятельности: проблемные ситуации, моделирование, здоровьесберегающие технологии, информационно-коммуникационные технологии. В непосредственно образовательной деятельности использовать беседы, рассказывать сказочные истории, дидактические игры о шахматах.

5. Создание лэпбука «Мир шахмат».

6. Создание альбома «Великие шахматисты».

7. Создание мультфильма о шахматах.

### **III этап – заключительный.**

1. Проведение мониторинга знаний о шахматной игре у воспитанников.

2. Анализ деятельности, обобщение результатов.

#### Ход проекта:

Работа по основной части проекта разделена *условно* на три этапа, по времени средней продолжительности.

На первом этапе начинаю давать шахматные термины, такие как диагональ, поле, противник, названия шахматных фигур.

С детьми сочиняем сказки с главными героями - шахматными фигурами, переделываем сказки на свой лад, например, «Колобок», «Репка», играем в речевые игры, такие как «Чудесный мешочек», «Черный ящик», дидактические игры на память, например «Что изменилось», «Построй так, как было» и другие развивающие игры на доске или просто с фигурами.

На этом же этапе ведется активная работа с родителями: консультации по игре, по приобретению шахмат, сочинение сказок, придумывание игр по ознакомлению с фигурами.

К концу первого этапа дети:

-сочиняют сказки о шахматном королевстве;

-придумывают, переделывают знакомые сказки на шахматный лад;

-пересказывают друзьям сказки и легенды;

-знают фигуры;

-знают несколько игр на шахматной доске и игры с фигурами;

-самостоятельно играют, соблюдая правила.

На втором этапе мы уже знаем названия фигур, где они располагаются на шахматной доске. Учим ходы каждой фигуры, и как каждой фигурой можно поставить мат противнику.

Таким образом, дети сами приходят к сути игры. Даю понять, что на поле каждая фигура – воин, и держать надо во внимании сразу все фигуры

(своих 16, противника - 16, ни один ход не делается просто так, надо анализировать как свои шаги, так и шаги противника. В ходе игры показываю приемы, продолжаю давать термины. По окончании игры прошу рассказать, как он думал прийти до цели, какие были у него планы - обычно, развязывается неплохая дискуссия.

Дома остается закрепить полученные знания, потренироваться - это, по договоренности, задача родителей.

К концу II этапа дети:

- знают ходы фигур;
- пользуются основными терминами;
- пытаются играть друг с другом;
- подсказывают и исправляют ошибки друзей.

На третьем этапе дети, как обычно, втягиваются в игру - играют самостоятельно со сверстниками, со взрослыми. Подсказывают и исправляют друг друга. Продолжаем и дома и в саду, в свободное время, тренироваться. Организовываем турниры. Радует успехам.

К концу III этапа:

- самостоятельно играют со сверстниками, со взрослыми;
- радуются своим успехам, делятся опытом со сверстниками.

К концу проекта сами запоминают свои ходы и ходы противника, строят алгоритм своей игры, логические цепочки,

у них достаточно стремительно развивается произвольная память, произвольное устойчивое внимание,

самостоятельно мыслят и рассуждают, самостоятельно играют, соблюдая все правила.

У родителей положительные эмоции - дети не сидят за компьютером, не носятся по квартире, а просят родителей сыграть партию в шахматы. У детей - радость от своих успехов, а у воспитателя радость за успешное завершение проекта и достижение поставленной цели.

### **Целевые ориентиры реализации проекта:**

- У родителей детей расширяться представления о возможностях игры в шахматы для полноценного интеллектуального развития ребенка.
- Будет создана предметно-развивающая среда для сотрудничества с семьями воспитанников по обучению детей игре в шахматы.
- Родители будут оказывать помощь своим детям в выполнении домашних заданий по шахматам.

- Родители и дети будут привлекаться к совместному творчеству в изготовлении занимательного материала по обучению игры в шахматы, к поиску и пополнению познавательного материала по шахматам в группе.
- Дети должны научиться играть в шахматы в соответствии с правилами игры.
- У детей появится интерес и желание научиться играть в шахматы.
- У детей будут развиваться познавательные процессы (восприятие, память, внимание, воображение, мышление) и мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение) посредством специальных игр и упражнений.
- У детей сформируется привычка к преодолению трудностей в процессе обучения игре.
- У детей воспитается усидчивость, творчество, фантазия и логика.

### **Диагностика реализации проекта «Шахматы – игра королей»:**

Диагностика направлена на выявление основных показателей готовности к усвоению программы и степени их освоения. Для обследования используются контрольные упражнения, предлагаемые детям в игровой форме. Чтобы проверить уровень освоения игры своими воспитанниками, разработала следующие критерии:

1. Знает историю возникновения шахмат.
2. Знает шахматную доску.
3. Знает и правильно называет шахматные фигуры.
4. Знает как ходят шахматные фигуры.
5. Умеет расставлять фигуры на шахматной доске.
6. Знает и использует в речи шахматные термины.
7. Умеет определять позицию – шах.
8. Умеет ставить шах.
9. Умеет объявлять мат.
10. Соблюдает правила игры.
11. Может решать конфликтные ситуации с партнером.

*Высокий уровень* – знают историю шахмат, проявляют устойчивый интерес к игре, умеют решать шахматные этюды, владеют основными правилами игры в шахматы, играют самостоятельно, принимают участие в турнирах.

*Средний уровень* – знают историю шахмат, проявляют устойчивый интерес к игре, знают основные фигуры и правила игры в шахматы, могут применять их при игре, пользуются частично помощью взрослого (педагога).

*Низкий уровень* – знают основные понятия игры в шахматы, но интереса к игре не проявляют, игра носит эпизодический характер.

По итогам проведения диагностики составляется диаграмма уровней освоения воспитанниками игры в шахматы.

## Консультации для родителей

### «История возникновения игры в шахматы»

Вероятно, нет такой игры, о которой так много и в течение стольких столетий писали, как шахматы. Они называются «королевской игрой», т.е. считаются королём среди игр. Шахматы также, вероятно, старейшая из известных игр, некоторые утверждают, что им около 5000 лет! Игра в шахматы окутана множеством легенд. До сих пор ученые не могут разгадать тайну их возникновения.

Шахматы (от персидского - шах-мат – «властелин умер») – игра, которая возникла в Индии. Время возникновения шахмат неизвестно, и на эту тему постоянно разгораются споры. Все же, ученые сошлись в своих разногласиях, и пришли к выводу, что шахматы возникли в первом веке нашей эры в Северной Индии. Предполагают, что шахматы были прототипом различных воин и битв, но без кровопролития, и поэтому завоевали огромный интерес у правителей древних государств, где они могли сразиться друг с другом, не причинив своему войску ни единой царапинки.

Если верить одной очень древней легенде, то их придумал один умный крестьянин. Однажды, придя к королю и рассказав о новой игре, король вознаграждал крестьянина. Игра, очень понравилась правителю. Король попросил бедного рассказать условия игры, но крестьянин попросил еще большую награду. Король согласился. Условие было такое: положить на каждую клетку шахматной доски зерно, с таким учетом, чтоб с каждым разом кол-во зерен увеличивалось в квадрате. То есть, на первую клетку - 1 зерно, на вторую клетку - 2 зерна, на третью клетку - 4 зерна, и так далее. Король рассмеялся, и сказал, что без труда выполнит данное условие. Тогда он приказал открыть царский амбар, и позвал слуг. Все начали подводить подсчеты, но поняли, что выполнить данное условие просто невозможно. Такого количества зерна нет на всей планете! Король не выполнил своего условия, но крестьянин не расстроился, и объяснил все досконально об игре шахматы. В награду, король выдал все запасы зерна из амбаров и отдал крестьянину, который разделил его поровну на все свое село. Именно с этой легенды и начинается история шахмат.

Что касается отдельных шахматных фигур, они за долгую историю шахмат подверглись многим изменениям. Король когда-то был захвачен в плен, что, конечно, невозможно в тех шахматах, в какие играем мы сейчас.

«Рокировка» была новой идеей, добавленной к шахматам около 400 лет назад. Королева в шахматах имеет, может быть, самую интересную историю. Когда-то эта фигура называлась «визирь», что означает «первый министр»! Сегодня, теряя в игре королеву, вы лишаетесь своей самой сильной фигуры. Но в древние времена она передвигалась только на одну клетку по диагонали и поэтому была самой слабой фигурой на доске! Только около 500 лет назад королеве была дана её сегодняшняя сила. Ладьи и кони, похоже, не изменились годами. Кстати, английское название ладьи – «рук» - происходит от индийского «рукх» и персидского «рок», что означает «солдат».

Шахматная игра настолько бесконечна, что можно играть в нее множество раз без повторений предыдущих ходов. Сегодня в шахматы играют во всём мире, и миллионы людей с интересом следят за международными турнирами, которые проводятся регулярно.

Люди, которые умею играть в шахматы, с легкостью продумывают и в жизни «свои ходы» и с легкостью добиваются поставленных целей. Поэтому играйте с детьми в шахматы и учите их добиваться успехов в будущем!

### **«Шахматы в дошкольном возрасте»**

Шахматы — старинная и очень увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Это отличная возможность расширения кругозора ребенка, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения развития малыша. Шахматы дают возможность развития интеллекта в игровой форме. Игра будет развивать мышление, научит ребенка обобщать и сравнивать, делать выводы. Обучение игре в шахматы дает формирование таких нужных качеств, как усидчивость, внимательность и организованность.

#### **Чем полезны занятия шахматами для ребенка?**

1. Шахматы развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают усидчивость, внимательность, целеустремленность. Ребенок учится делать логические выводы – мыслить самостоятельно.
2. Шахматы развивают в ребенке способность принимать решения в условиях неопределенности, отвечать за них, а значит, и самостоятельность. Не менее важно умение длительное время концентрироваться на одном виде деятельности (что для гиперактивных ребят выполняет еще и коррекционную функцию).
3. Шахматы учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины неудач, делать выводы и применять их в будущем.

Помимо интеллекта, развивается изобретательность и творческие способности, этому особенно способствует решение комбинаций, задач и, конечно же, «музыки шахмат» — этюдов.

4. Шахматы учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное – дети учатся создавать внутренний план действий (действовать в уме). Этот навык является ключевым для развития мышления в целом, и именно при помощи интеллектуальных игр, и в частности шахмат, его проще всего выработать.

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

1. Познавательная. Играя в шахматы, ваш ребенок научится мыслить, логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать. Малыш узнает много нового и интересного. Кроме того, игра способствует развитию фантазии и творческих способностей.

2. Воспитательная. 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.

3. Физическая. Сидеть долго за доской очень трудно. Надо обладать большим запасом сил и выносливости. Поэтому у всех гроссмейстеров есть тренеры по физподготовке.

**Первый урок** должен быть ярким, веселым, запоминающимся. Ребенок прежде всего ждет от него праздника и удивительных историй с приключениями. На начальном этапе заниматься с ребенком шахматами должны его родители, ведь только его мама и папа знают возможности и склонности своего дошкольника. И такие занятия – осторожно дозируемые и бережно направляемые – при увлечении малыша шахматами, могут принести только пользу. Обучение ребенка шахматам можно проводить самостоятельно, даже не имея навыков игры. В помощь себе купите учебник, посвященный детским шахматам. Для начала расскажите ребенку сказку про «короля, королеву и их свиту», покажите ему красочные книжки с фигурами на картинках, инсценируйте сценку, используя любимые игрушки ребенка. Мальчикам, обожающим «войнушку», можно сказать, что доска - это поле битвы, а фигуры олицетворяют разного рода войска. Не рассчитывайте сразу же играть целые партии с ребенком. В течение первого года он должен усвоить только, как ходит та или иная фигура. Придумайте нетрудные задачки, цель которых - научить ребенка анализировать и понимать, куда в той или иной ситуации может пойти пешка, конь или ферзь. Первые уроки должны длиться не более 20 минут. Не забывайте и о физкультминутке.

Ребенку необходимо отвлекаться и разминаться. Заканчивать надо до того, как ему станет скучно.

На занятиях по развитию мышления при помощи шахмат не ставится цель получить хорошие спортивные результаты. В дошкольном и школьном возрасте такая нагрузка может оказаться непосильной. Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной умственной гимнастикой и залогом хорошего школьного обучения. Поэтому чаще всего шахматы – это важная составляющая гармоничного развития, одна из ступенек жизненного успеха.

Шахматы для детей, страдающих от гиперактивности, слишком часто испытывающих состояние перевозбуждения, являются и коррекционным моментом. Такие дети во время игры в шахматы успокаиваются, становятся более уравновешенными, учатся сосредоточенности на одном виде деятельности. Глубоким заблуждением является то, что шахматы это тихая игра. Ребенку трудно скрывать свои эмоции, он должен рассуждать вслух. Такая форма усваивания информации наиболее эффективна. Дети не просто играют в шахматы, изучая различные комбинации в игровой форме. Они проговаривают ходы, рассуждают, делятся своими впечатлениями.

В обучении дошкольника шахматам самое главное – постараться привить интерес к мудрой игре. Желаем успехов!

## **Дидактические игры для обучения игре в шахматы детей дошкольного возраста.**

**«Волшебный мешочек».** В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

**«Угадай».** Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

**«Горизонталь».** Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.) .

**«Вертикаль».** То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**«Диагональ».** То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

**«Сундучок».** Ученики по одной вынимают из сундучка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

**«Лабиринт».** Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

**«Кратчайший путь».** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

**«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.

**«Защита контрольного поля».** Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

**«Атака неприятельской фигуры».** Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

**«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**«Защита».** Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**«Выиграй фигуру».** Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

**«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.

**«Мат или не мат».** Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.

**«Рокировка».** Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**«Шахматная шкатулка».** Дети поочередно вытягивают из шкатулки загадки, взрослый их зачитывает, а участники отгадывают.

**«Шахматные слова».** Дети по очереди называют шахматные слова. За каждое названное слово участник получает фишку.

**«Найди правильный ответ».** Каждый участник получает игровое задание: объяснить и показать, как ходит и бьет названная шахматная фигура.

**«Кто быстрее соберет доску из горизонталей и вертикалей»** Игра-соревнование для нескольких участников

**«Помоги найти домик»** Участники «расселяют» предложенные фигуры на шахматной доске

**«Построй шахматную доску из кубиков»** Творческое задание с использованием строительного игрового материала

**«Найди адрес для фигурки»** (например: на доске разместить фигурку по адресу C5,B7....)

**«Найди и назови линии шахматной доски»** На нераскрашенной доске выложить диагональ, вертикаль, горизонталь из черных квадратов

**«Пешки-бойцы»** Мини-игра одними пешками. Задача -ликвидировать все пешки противника.

**«Слон-гонщик»** Задача: провести слона от одной обозначенной на доске точки до другой, соблюдая правила хода коня (принцип лабиринта)

**«Загадочные линии»** На шахматной доске нарисованы цветные линии. Необходимо догадаться, какая фигура ходит по какой линии.

## Конспект занятия в подготовительной группе

Тема: «Шахматная страна».

### Цель:

- Продолжать развивать шахматное образование.
- Обучить шахматным терминам.

### Задачи:

Образовательные: Повторить, как выглядят и как грамотно называются шахматные фигуры. Закрепить правила игры.

Развивающие: Развивать у детей познавательные процессы (восприятие, память, внимание, воображение, мышление) и мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение).

Воспитательные: Прививать интерес к мудрой и полезной для общего развития игре. Вызывать интерес к игре в шахматы. Воспитывать у детей привычку к преодолению трудностей в процессе обучения игре. Воспитывать у детей усидчивость, творчество, фантазию и логику.

Программное содержание: Обобщить и систематизировать знания детей о шахматных фигурах, правилах игры, шахматных терминах.

Предварительная работа: просмотр презентаций о шахматах, беседы об истории возникновения шахмат.

Материал: игровое шахматное поле, шахматные фигуры, бумага в крупную клеточку, 32 черных квадратика на каждого ребёнка, клей.

### Ход занятия:

#### Организационный момент

Воспитатель: «Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие. А на чем можно путешествовать? - На самолете, на корабле, на велосипеде, на машине. – Правильно, но сегодня мы отправимся в необычное путешествие! А в необычное путешествие можно отправиться на чем? - на ковре самолете.

Воспитатель: Прежде чем мы отправимся в путь, давайте скажем наш девиз:

На ковре самолете

Отправляемся мы в путь

Знания, смекалку, ловкость

Взять с собой не забудь.

Садитесь и в путь.... А что это случилось? Почему это мы не летим? Ребята, давайте посчитаем! -1, 2, 3, ..., 10 полетели...Ура! (Звучит музыка).

I часть. «Прочитать название города»

Посмотрите, мы на месте в необычном городе. Как же он называется? Надо собрать название, поставив кубики по порядку от 1 до 15.

Так, вокруг все оглядимся.

Разноцветия тут нет,

Только черно-белый цвет.

Клетки тут везде, квадраты,

Почему же так, ребята?

Прочитайте, что получилось? - Шахматная страна

II часть. «Угадай»

Воспитатель: «Ребята смотрите, перед городом ворота (картина шахматной доски, нарисованная на ватмане, или показ на слайде). Пройти в ворота сможем, если угадаем, что за рисунок на воротах? (ответы детей)

III часть. Игра «Назови фигуру»

Детей встречает царь: «Я царь Мудрец. Добро пожаловать гости дорогие. В моем городе произошло несчастье, злой колдун заколдовал всех шахматных фигур, и они не знают, как их зовут. Чтобы восстановить справедливость необходимо вспомнить название шахмат.

Дети на ощупь определяют и называют попавшуюся фигуру (ферзь, король, ладья, слон, конь, пешка) из мешочка.

Царь Мудрец: Молодцы, спасибо за помощь.

IV часть. «Шахматные загадки»

Царь Мудрец: Сейчас я вас проверю, как вы умеете отгадывать шахматные загадки.

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

2. Не живёт в зверинце,

Не берёт гостинцы,

По косой 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).

Царь Мудрец: Правильно отгадали загадки, я очень рад. Рады встречи с вами и шахматные фигуры, они правильно встали на шахматную доску. (Показ слайда)

Воспитатель: Царь Мудрец, ребята немного устали с дороги и хотят провести физминутку

Царь Мудрец: Хорошо!

- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачиваем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

3- 4, приседаем,

Наши ножки разомнём. (приседания)

1,2,3 – на месте шаг.

Встали пешки дружно в ряд.

Мы размялись от души,

За столы мы вновь спешим. (сидят за столы)

V часть. Игра «Вопросы из шахматной шкатулки»

Царь Мудрец: Шахматные фигуры приготовили для вас вопросы, хотят вас проверить:

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? (нет)

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? (белопольные и чернопольные)
8. Какая фигура не может встать на белые поля? (чернопольный 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)

Царь Мудрец: Молодцы ребята.

VI часть. Аппликация «Шахматная доска»

Царь Мудрец:

Что вы видите на доске? (Ответы детей)

Одинаковые ли эти квадратики? (Ответы детей)

Чем они отличаются? (Ответы детей)

Вы правы по размеру квадратики действительно одинаковые, а вот цветом они отличаются друг от друга - белые и черные клеточки. А называются они поля. Теперь сосчитаем, сколько тех и других. Выберите для себя цвет квадратиков и посчитайте их.

Сколько у вас получилось белых квадратиков? (Ответы детей)

А сколько черных? (Ответы детей)

Видите, и белых и черных одинаковое количество -32, а всего их 64. Или как правильно сказать 64 поля.

А теперь запомните: Шахматная доска имеет 64 клеточки.

Ребята, я вам предлагаю составить самим шахматную доску из приготовленных для вас черных квадратиков. Перед вами в клетку белый лист бумаги, на ней расположите черные квадратики, чтобы получилась шахматная доска. (На слайде показать образец шахматной доски)

Воспитатель: Ребята, вам понравилось в шахматной стране? (Ответы детей)

Царь Мудрец: «Вот спасибо вам ребята, выручили вы нас. Без подарков я вас не отпущу, прилетайте снова к нам, будем с вами мы дружить».

Итог: Спасибо, Царь Мудрец, нам пора возвращаться в сад.

Садимся на ковер самолет и в обратный путь. Ребята, давайте посчитаем!

Только теперь обратный счет -10, 9, 8, ..., 0 полетели... Ура! (звучит музыка).

Вот мы и дома. Понравилось вам наше путешествие? А что больше всего? Все ребята молодцы.