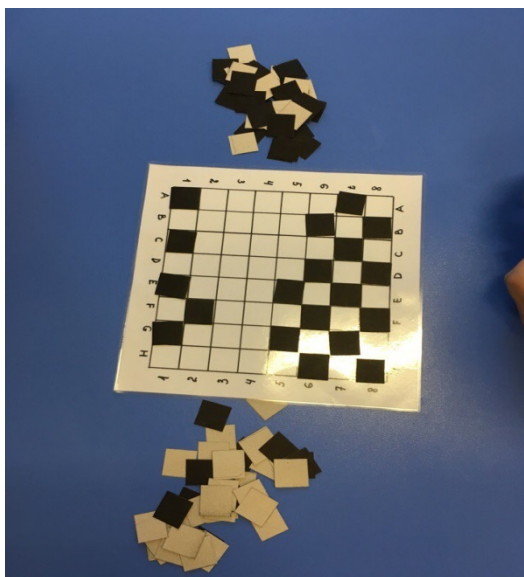


Дидактические игры для обучения игре в шахматы детей дошкольного возраста.

«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 планшете линии (по замыслу или заданию, чередуя чёрные и белые поля; определять цвет заданного поля.



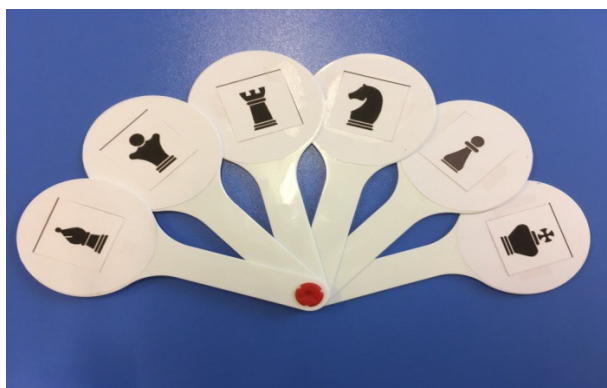
Не все дети сразу же способны запомнить названия конкретных шахматных фигур. Даже не всегда можно проверить, усвоил ли малыш это. Ведь если напрямую спросить названия фигур у ребёнка, он может и не ответить. Это ему скучно! Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил малыш, и **закрепить пройденный материал** лучше всего в игре.

Дидактические игры на закрепление шахматных фигур.

«Шахматный кубик». На гранях кубика наклеены шахматные фигуры, дети бросают кубик по очереди. Бросивший должен назвать фигуру, которая выпала на верхней грани кубика.



«Шахматный веер». Взрослый или ребенок показывает веер, а дети по очереди называют шахматную фигуру, изображенную на веере. Другой вариант - ребенок показывает одну фигуру на веере, а дети называют эту фигуру.



1. «Волшебный мешочек». По очереди спрятать в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и попросить малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана.

Для большего эффекта можно позволить и ребёнку прятать фигуры, а взрослому угадывать, какая фигура в мешочке. Иногда взрослый «не угадает», и малыш с восторгом укажет на ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

2. «Шахматный теремок». Сделать из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть

разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» – поднять.

3. «Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» – король, «баба» – ферзь, «заяц» – пешка, «лиса» – конь, «волк» – слон, «медведь» – ладья, а колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест – колобок от неё убежит.

4. «Шахматная репка». Посадим «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.

5. «Большая и маленькая». Поставить перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросить выбрать самую высокую, назвать её, отставить сторону. Потом ребенок выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

6. «Запретная фигура». Перед ребёнком в один ряд поставить шахматные фигуры. По просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяться ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибаться». Если ребёнок не заметит ошибку, указать на неё.

7. «Что общего?». Взять две любые шахматные фигуры и спросить у ребенка: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

8. «Белые и чёрные». В беспорядке поставить на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставить в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например: «Белый ферзь».

Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета, обязательно называя её. Например: «Чёрный король». Затем новую шахматную фигуру представляет взрослый и т. д.

9. «Угадайка». Загадать какую-нибудь шахматную фигуру и спрятать её в кулаке. Предложить ребёнку догадаться, что это за фигура. Использовать подсказки (похожа на..., ходит ...) Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

10. «Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Взрослый закрывает глаза, берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно. Открыть глаза и спросить у ребенка: «Так?». Малыш поправляет. Затем поменяться ролями.

11. «Школа». Перевернуть шахматную доску клетками вниз, в углубления поставить шахматные фигуры и сказать ребёнку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?».

12. «Цвет». Попросить ребенка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяться ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставить там же одну-две чёрные шахматные фигуры. Малыш должен заметить ошибку и указать на неё.

13. «Ряд». Предложить ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; тур; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом взрослого и проконтролировать выполнение задания.

14. «Пирамида». Попросить ребенка на белую туру поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

15. «По росту». Попросить ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

16. «Догонялки». Выбрать одну из белых фигур, например, пешку, имитируем её бег по столу. После этого предложить ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за фигурой, которую выбрал взрослый. Пусть шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяться ролями.

17. «Прятки». Спрятать в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае есть риск остаться с неполным комплектом шахматных фигур.

18. «Кто быстрее?». Все шахматные фигуры расставлены на столе. Предложить ребёнку посостязаться с взрослым в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

19. «Над головой». Назвать какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.

20. «На стуле». Поставить на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают два игрока. Досчитать до трёх и на счет «три» игроки бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

21. «Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Убрать одну из фигур в коробку. Попросить малыша назвать эту фигуру и положить в коробку аналогичную шахматную фигуру и т. д.

22. «Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложить ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

23. «Угадайка». Взрослый словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

Когда названия всех шахматных фигур уже известны, можно переходить к освоению шахматной нотации. В этом тоже помогут дидактические игры

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

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

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

4. «Мешочек». Дети по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

5. «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

6. «Мяч». Взрослый произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Тура стоит в углу», и бросает мяч кому-то из детей. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Дидактические игры на закрепление способа передвижения фигур.

1. «Игра на уничтожение». Взрослый играет с детьми ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

2. «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, неподвижными).

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

4. «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

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

9. «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

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

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

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

13. «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными² полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

15. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

19. «Два хода». Для того чтобы ребенок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с взрослым следующим образом: на каждый ход взрослого ребенок отвечает двумя своими ходами.