

Мастер-класс для родителей «Волшебный мир шахмат»

Цель: познакомить родителей с приёмами, способствующими формированию навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- познакомить участников мастер-класса с игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы;
- формировать умение играть в шахматы через ознакомление с правилами.

Ход мероприятия

Воспитатель: - Добрый день, уважаемые родители! Сегодня я хочу познакомить вас с игровыми ситуациями, которые помогут открыть ребенку увлекательный мир шахмат.

Шахматы – великолепная игра с древнейшей историей, сегодня это популярный вид спорта, которым увлекаются миллионы людей во всех уголках планеты, наряду с этим это прекрасный тренажер для мозга, который увеличивает интеллектуальные способности ребёнка.

Да, да и еще раз да. Шахматы это универсальный тренажер для мозга, причем по эффективности им нет аналогов. И вовсе не потому, что они мощно воздействуют на мозг. Нет. Дело в другом. Игра полностью загружает оба полушария, то есть заставляет усердно трудиться все наше серое вещество. И это медицинский факт. Мало в какой сфере человеческой деятельности такое возможно.

Помимо того, что у него активно развивается мышление, вырастает способность концентрироваться и улучшается память, у него формируются такие важные черты характера как эмоциональная устойчивость, твердая воля, решимость и стремление к победе. При этом поражения, которые постигают игрока, учат его стойко и достойно переживать проигрыш, относиться к себе самокритично и анализировать собственные поступки, извлекая нужный и ценный опыт.

Весь процесс обучения шахматам строится на увлекательной игре. Только таким образом ребенок осваивает материал, не теряет к нему живого интереса.

Хочу вам показать использование некоторых игровых приемов

1. Воспитатель: - Чтобы наше путешествие было удачным нам нужен путеводитель. А путеводителем для нас станет шахматная доска.

Моя цель помочь ребятам овладеть пространственным ориентированием на плоскости, познакомиться с такими понятиями как: горизонталь, вертикаль, диагональ, видеть всю доску, а также отдельное поле.

-Итак, рассмотрим некоторые приёмы.

- Посмотрите внимательно на шахматную доску и скажите, из чего она состоит. На шахматной доске чередуются поля черного и белого цвета, их 64. Кроме полей на доске мы видим проспекты и улицы. Это линии: горизонтали,

вертикали и диагонали. Горизонтالي проходят слева-направо, вертикали сверху-вниз, а диагонали наискосок. Правильное положение доски, когда белое поле находится справа внизу.

Описание и рассматривание настольной шахматной доски.

2. Воспитатель: - Сейчас мы познакомимся с обитателями шахматного королевства

В этой стране

Король с королевой живут без корон

Ладья без весел, без хобота слон,

Конь без копыт, седла и уздечки

А рядовые - не человечки.

- У каждой фигуры свой характер, способ передвижения по шахматной доске. Фигуры и пешки - белые и черные. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: белые и черные.

- Итак, давайте познакомимся поближе с жителями шахматного королевства.

Я смотрю на первый ряд,

По краям ладьи стоят.

- Ладья может за ход продвинуться на любое количество полей вперед или назад, влево или вправо.

Рядом вижу я коней,

Нет фигуры их хитрей.

- Конь продвигается буквой «Г» на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо. Чтобы легче было запомнить ход коня, про него говорят: «Прыг, скок - и в бок!» Он может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры и пешки.

Не мила коню неволя,

Перед ним простор широк,

Очень ловко на два поля

Совершает конь прыжок.

Замечательный прыжок:

Поле прямо, поле - вбок!

Меж коней заключены

Наши славные слоны.

- Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Существуют белопольные и чернопольные слоны, которые передвигаются только по белым или только по черным полям.

И ещё два поля есть,

А на них король и ферзь.

- Король - самая главная фигура в королевстве. Передвигается в любом направлении на одно поле. Когда игрок лишается своего короля, то он считается проигравшим.

- Ферзь - это советник короля и самая сильная фигура шахматного войска. Передвигается на любое количество полей в любом направлении.

А теперь без спешки
Идут на место пешки.

- Пешка может за один ход продвинуться на одно поле прямо вперед, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Добравшуюся до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. Любая пешечка может превратиться в ферзя.

- В результате все фигуры занимают свои места.

3. «Загадки из шахматной шкатулки».

Воспитатель: - Я думаю, теперь, когда вы познакомились с шахматным королевством, сможете отгадать загадки из моей «Шахматной шкатулки». Принимаются любые ответы, правильные и неправильные.

- Как ходит пешка?

- Какая фигура не может стоять рядом с такой же другого цвета и почему?

- Сколько линий на доске и как они называются?

- Где стоят ладьи на доске до начала игры?

- Какие слоны никогда не столкнутся?

- Как взаимодействует ферзь со своими пешками и фигурами?

- Между какими фигурами на доске стоит конь?

- Надеюсь, загадки не были для вас сложными. Спасибо за активность.

Воспитатель: - Уважаемые друзья! Наше путешествие в шахматное королевство подошло к концу. Я хочу поблагодарить участников мастер-класса.

- Пускай сегодня вы не приняли решения обучать детей игре в шахматы. Но вы с уверенностью можете сказать, что вы «прикоснулись к прекрасному». В шахматах выигрывает каждый. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно. Страшно не понять эту волшебную и загадочную игру.