

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 22 «СКАЗКА»
(МБДОУ № 22 «СКАЗКА»)**

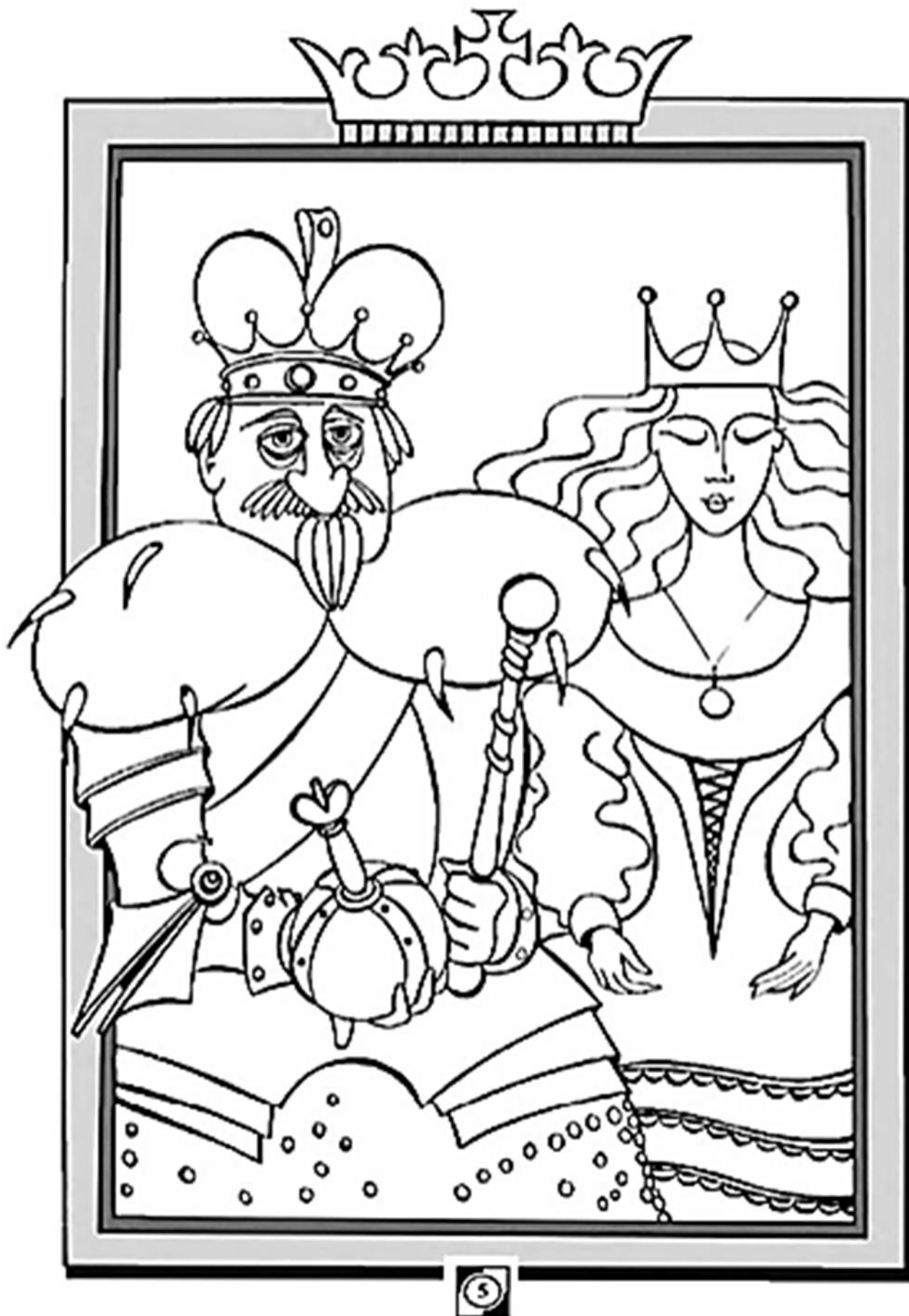
Картотека сказок,
раскрасок,
дидактических и подвижных игр
на тему «Шахматы»
для детей старшего дошкольного возраста



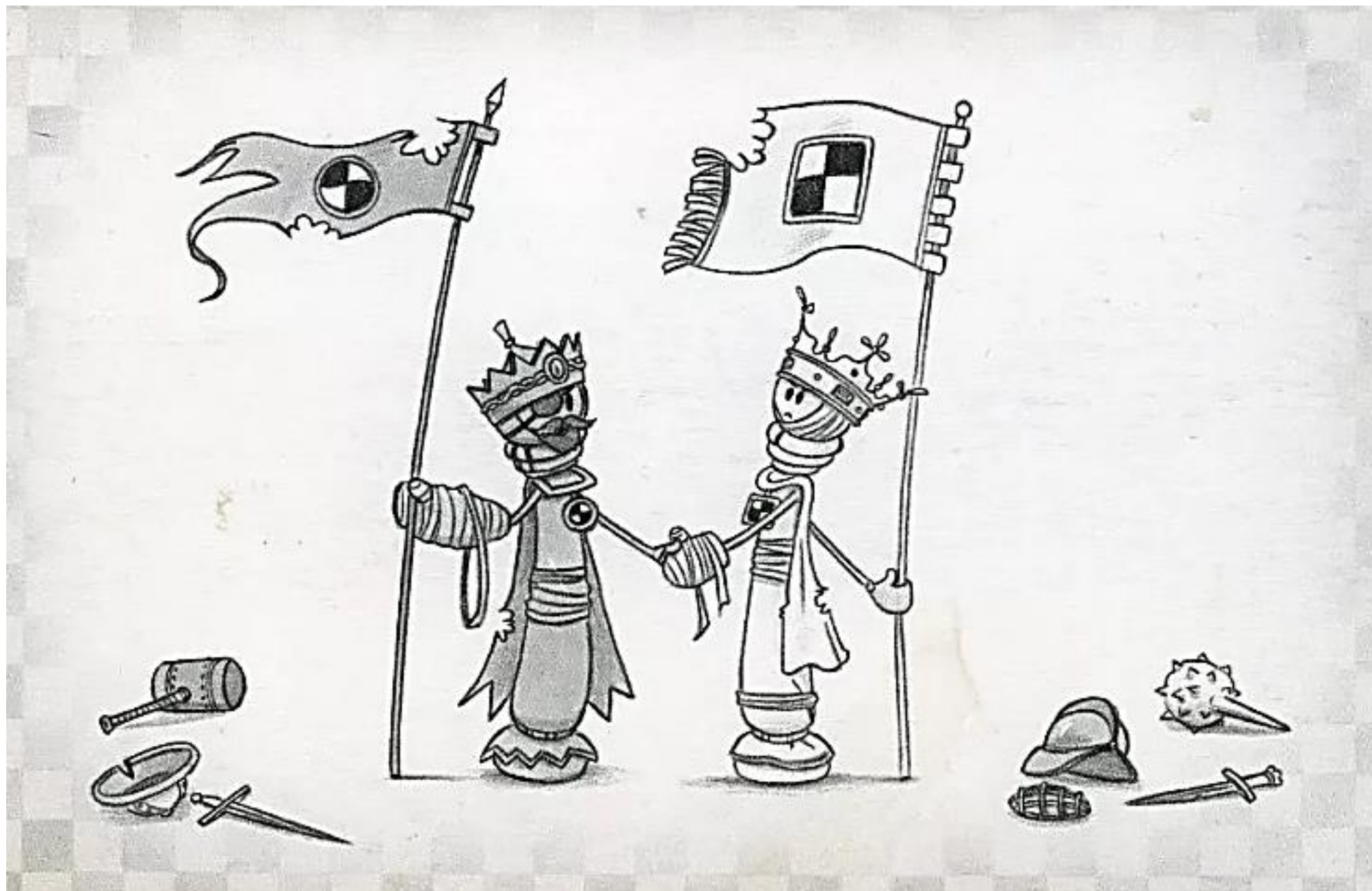
Подготовила:
Воспитатель Галицина Вероника Денисовна

Цель: создание условий для формирования интереса детей и родителей к игре в шахматы.

Задачи: Расширить представление о шахматах, как об игре полезной и доступной дошкольнику; Привлечь родителей к игровому взаимодействию в процессе знакомства с шахматами; Воспитывать навыки сотрудничества, доброжелательности, инициативности.







О шахматах для детей

Шнайдер Ирина



Шахматная доска и расстановка фигур.

Прежде чем игру начать,
Много правил надо знать!
Знай, что справа от тебя
Клетка белой быть должна.
Приготовь всё для игры:
По краям поставь ладьи
Рядом конница шагает,
Слон коней тех охраняет.
Вот осталось поля два
Для ферзя и короля.
Пешки – смелые натуры,
Прикрывают все фигуры.



Заняли свои места,
Начинается игра!

Шах и мат.

Шах и мат не путай брат.
Знает каждый – стар и млад:
Если спасся падишах-
Это будет только шах.
Если ж королю не скрыться,
Перекрыты все границы,
Значит это точно мат.
А противник будет рад!



Ферзь.

Представляю вам ферзя –
Он помощник короля.
У него своя игра:
Под контролем вся доска.
Но вступать в бой не спешит –
За позицией следит.
После конницы, слонов
Он начать войну готов.



Слон.

Слон и воин на спине
Важны в шахматной игре.
Белопольный, чернопольный
Слон, конечно, подневольный.
Ходит он наискосок,
Делает большой бросок.
Но слонов двоих пути
Пересечься не должны.



Ладья.

А ладья – то тяжела.
Раньше башнею была.
Сверху лучник там стоит,
Королевство сторожит.
Ходит вдоль и поперёк.
Шаг ладьи тяжёл и строг.
Может сделать рокировку –
Короля упрятать ловко.
Будет домик охранять,
Часовым в дверях стоять.



Пешка.

А пехота, как всегда,
Впереди идёт она!
Пешка с пешкою плечом
Двигутся всегда ладком.
Все мечтают, как одна,
Дослужиться до ферзя!
Одному лишь я не рад –
Ей нельзя ходить назад.
Ходит прямо, рубит в бок,
Не бывает ход широк.
Лишь однажды, первым ходом,
Через клетку переходит.
На проходе может сбить.
Будут знать куда ходить!



Король.

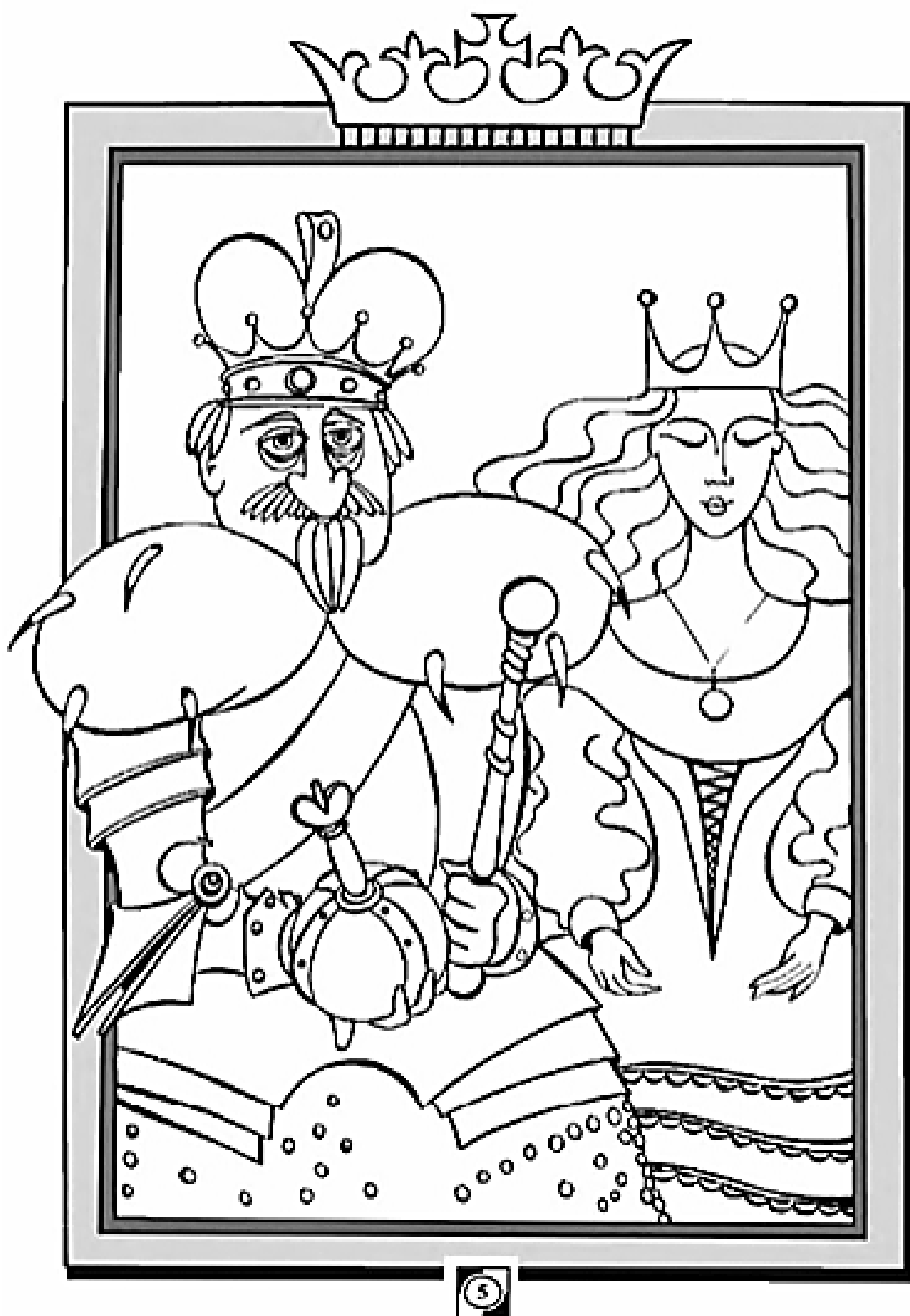
Вот король – он войском правит,
Соблюдает много правил:
Он не ходит далеко
Шаг лишь делает всего.
Встаёт рядом он на клетку,
Отдаёт приказы метко.
Лишь дебют закончит ловко
Может сделать рокировку.
А без войска остаётся,
То врагам он не сдаётся.
В рукопашную идёт,
Лично всем отпор даёт.

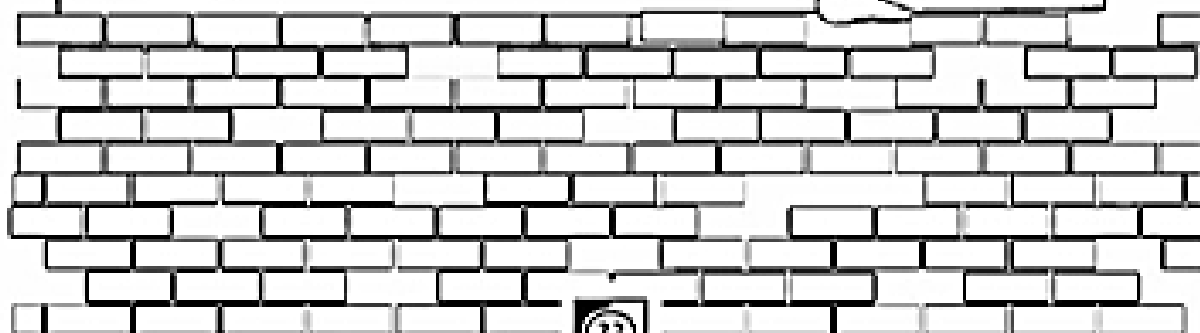
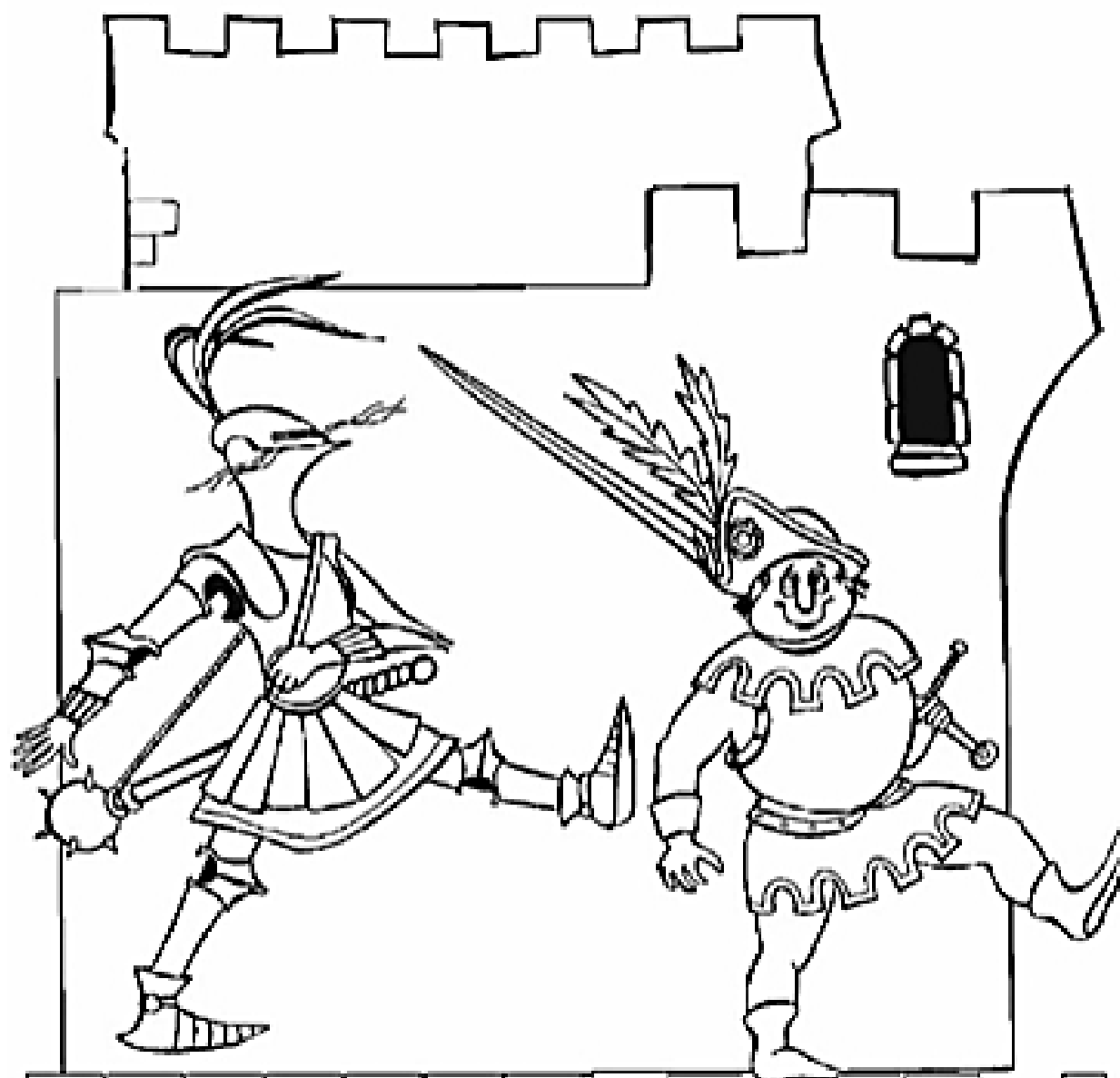
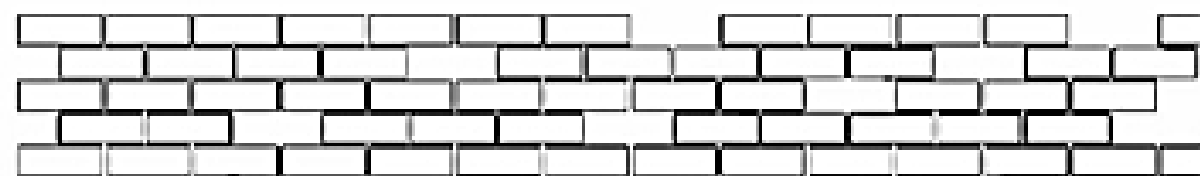


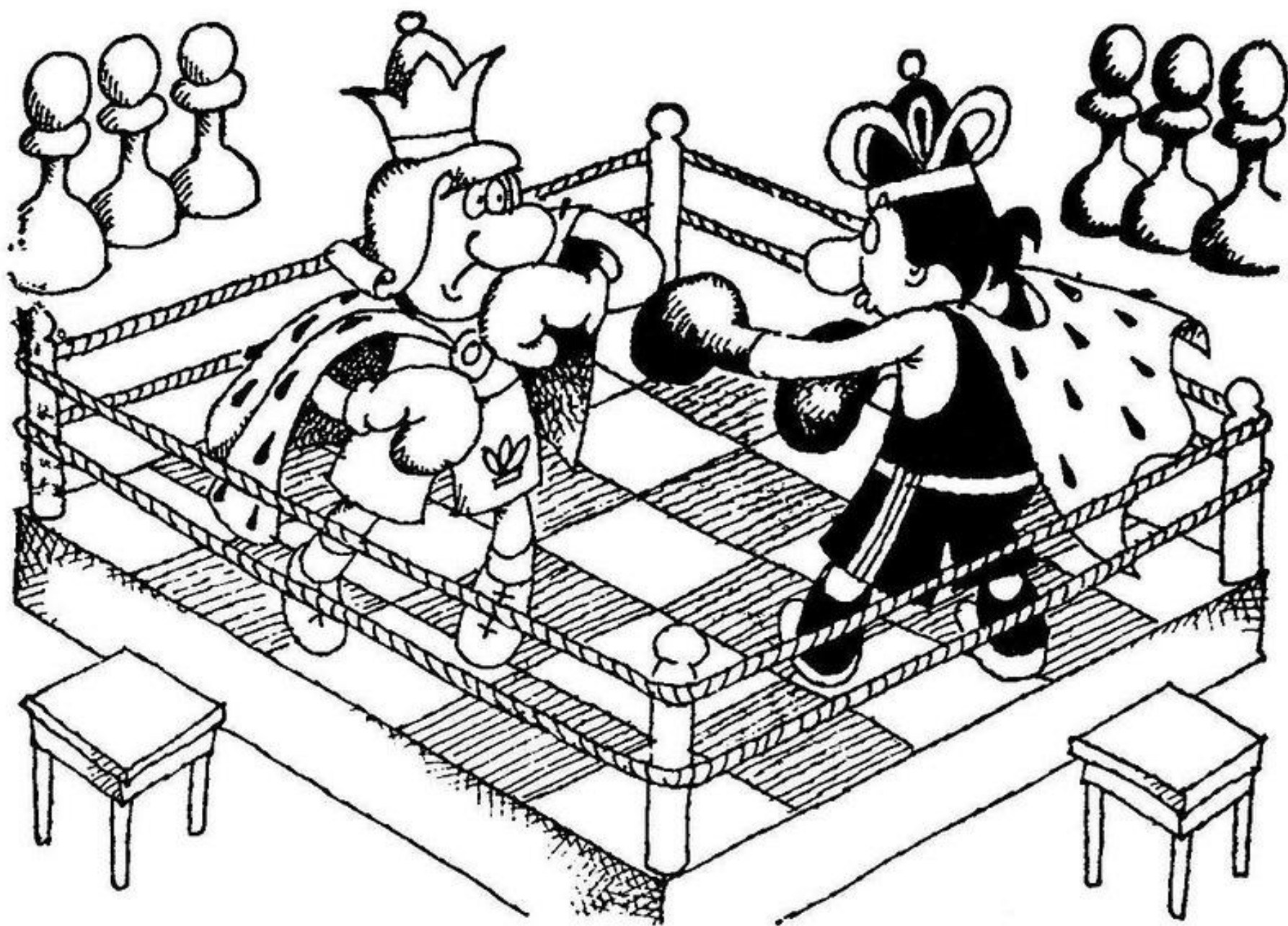
Конь.

Конь – коварная фигура.
У него своя натура.
Прыг да скок, и сразу в бок,
Через головы прыжок!
Делает такой кульбит-
Взвиться в небо норовит!
Вот стоял на поле белом,
Перепрыгнул между делом-
Поле чёрное под ним.
За конём следи чужим!









Шахматная сказка.

Жили- были когда-то давным –давно король и королева. Король был светлый, с русыми волосами-просто красавец. А Королева была смугленькая, с черными волосами и черными глазами. И тоже очень красивая, глаз не оторвать! Они очень любили друг -друга, каждый день выходили на прогулку, объезжали свое королевство на конях: Король на черном коне, Королева на белом своем любимом коне. Доезжали до самых границ своих владений, каждый встречный им улыбаясь кланялся, приветствовали их. В Королевстве царил мир и покой. Но не было у Короля и Королевы детей.

Все знали, что у них такое горе. Королевство некому оставлять, но ничем никто не мог помочь.

Однажды, старая колдунья, которая работала в королевском дворце поварихой, сделала из пшеничной и ржаной муки маленькие две фигурки, черную и белую, и подарила Королевской семье.

-Ваше Величество, вот вам мой скромный подарок-два мальчика из теста. Если Вы захотите, я в них вселю человеческие души, и они оживут. Дам им человеческие качества: доброту, щедрость, ум. Если в течение жизни они растеряют эти человеческие качества, они снова превратятся в маленькие чёрствые фигурки. И тогда уже им никто не поможет, они останутся игрушками навечно.

Король и Королева с удовольствием согласились. Мальчики росли не по дням, а по часам. Король и Королева их баловали: им было все дозволено, не знали слова «нельзя». Выросли мальчики такие красавцы: один темненький, другой светленький, но такие капризные и завистливые. То и дело они ругались, а то и дрались. Прошли годы: мальчики женились, создали свою семью. Каждая семья хотела жить отдельно друг от друга, иметь свое государство, свою армию. Пока Король и Королева были живые, они терпели друг друга, но в один прекрасный день Короля и Королевы не стало... Все плакали, долго горевали. Все знали, что эти два брата не уживутся вместе. Так и случилось- они поделили большое королевское владение по квадратикам, черный принц раскрасил свою территорию в черный цвет, а белый принц в белый цвет. Каждый имел свою армию, своих лошадей, свою границу- живи и радуйся! Но нет, они растеряли те качества, которые подарила им старая колдунья-повариха, все время поднимали друг на друга войну, мирно-тихо не жили.

И в одно зимнее солнечное утро они проснулись маленькими твердыми, как камень, фигурками. Не могли не шевельнуться, ни глазом моргнуть -исполнилось предсказание старой колдуньи-прекрасные принцы-красавцы, со всей королевской свитой, армией, владениями, превратились в игрушки.

С тех пор много воды утекло, но люди все еще играют с этими причудливыми фигурками, далеко напоминающими живых людей.



**Русские шахматы XVII века
(фрагмент доски)**

Сказка о путешествии шахмат по свету

Вы ещё помните про царя? Так вот. Увлёкся царь игрой в шахматы, что и думать позабыл о войнах. Соседи-короли даже удивлялись, куда это пропал их грозный сосед, почему давно обижать их не приходится.

И решили соседи напроситься к великому государю на чай и пироги. Удивительно радушно принял дорогих гостей царь. Накормил их пирогами и пряниками, напоил чаем индийским и пригласил в свой царский кабинет. А там на великолепном резном столе стояли красивые шахматные фигуры.

Подивились гости этой мудрой забаве, научились с помощью грозного царя правилам игры.

Всем королям подарили по набору шахмат. Разъехались гости, и каждый увёз в свою страну прекрасную игру – шахматы. Преодолели шахматы и глубокие моря, и горячие пески. Долго-долго путешествовали они в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и непроходимые пустыни.

Поэтому в нашу страну дорогим гостям-шахматам на кораблях-ладьях через моря-океаны пришлось плыть.

В честь этого путешествия даже одна шахматная фигура стала называться ладьёй. Наконец, оказались шахматы в нашем государстве. И вскоре стали любимой игрой. А гости, приезжавшие в Россию, говорили, что никто в мире не искусен в игре так, как россияне.

Шахматная сказка про шаха

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран.

Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием!

Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь. Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел Падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев! Прибежали испуганные мудрецы: «Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне – велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет – мой меч – голова с плеч!» — Так раньше у царей водилось. Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыко к себе. «Ну что, придумали?» — спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные.

Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» — закричал. Хорошо ещё, казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были прогнаны, лишь один самый известный из них остался. «Ну, а у тебя, что за игрушка?» — спрашивает грозный царь.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там – деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое?! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!»

«Не всё то золото, что блестит!» — мудрец отвечает.

Посмотрел внимательно царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско.

Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?»

Мудрец молвил: «Давай, повелитель, попробуем!» — объяснил царю правила игры, и они начали сражение. И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по царски наградить.

Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» Сражение ведь кончилось на этом.

А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ

Сказка о том, 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 суесться не любит, у него всегда найдётся времечко полежать на печке да поразмыслить над шахматной задачкой. 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 говорил:

«Никто не мог меня обыграть. Но 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 гуслиар 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.

Легенда о братьях Гаве и Талханде из сказания персидского поэта Фирдоуси

В древнем индийском царстве жила царица с сыновьями-близнецами – Гавом и Талхандом. Когда сыновья подросли и стали претендовать на трон верховного правителя, перед царицей образовалась дилемма – нужно было выбрать одного более достойного из них. Мать не могла наречь кого-то одного из них царем, ведь одинаково сильно любила каждого сына, поэтому царевичи решили выбрать победителя в бою. Поле боя было оборудовано у морского берега, с другой стороны окруженного рвом с водой, чтобы не было пути к отступлению. К слову, бой был нацелен не на убийство друг друга, а на разгром войска противника, однако, так случилось, что во время очередного наступления погиб Талханд. Горюющая мать упрекала второго сына в гибели брата. Как оказалось, Гав не имел прямого отношения к смерти брата, Талханд умер от истощения организма под палящим солнцем. Царица-мать попросила Гава подробно показать, как это было. Для этого Гав попытался воссоздать поле боя на деревянной доске, поместив на неё фигурки войск-противников с царевичами во главе – по центру, в окружении пехоты, конницы и главных помощников. Так и зародилась игра в шахматы.

Легенда о шахматах и зерне

В Древней Индии правил богатый царь Баграм, который жил по принципу силы, только и зная, как воевать с близлежащими странами. Было у него непобедимое войско, с быстрыми колесницами, зоркими лучниками и могучими слонами. Войско царя победило всех, кто вступал с ним в бой, а когда воевать стало не с кем, великий царь заскучал. Баграм созвал слуг и приказал придумать для него интересную забаву, отвлекающую от царских дум, а за наиболее оригинальную идею пообещал хорошенько отблагодарить. Первый слуга принес золотые кубики, которые всего лишь на несколько минут увлекли царя. Следующий – алмазные шары для катания, игра с которыми царя так же не развеселила. Самый умный слуга принес деревянную коробочку, внешний вид и содержимое которой сначала разозлило царя, ведь все пытались одарить царя драгоценными подарками. Увидев неподдельный гнев царя, слуга изрек, что интерес тут вовсе не в золоте, а в мудрости, чем сразу же заинтересовал правителя и тот согласился сыграть. В шкатулке оказались маленькие деревянные фигурки, в которых Баграм узнал свои войска, лучников, слонов и офицеров. Слуга объяснил правила, и они приступили к

игре. Царь был уверен, что легко обыграет слугу, так как он уже покорил силой весь мир. Но, к своему удивлению, правитель потерпел поражение. Ходы следующей партии Баграм обдумывал более тщательно и потому сумел победить изобретателя. Игра в шахматы так увлекла царя, что не проходило и дня, чтобы он не погружался в завораживающий мир шахматных фигур.

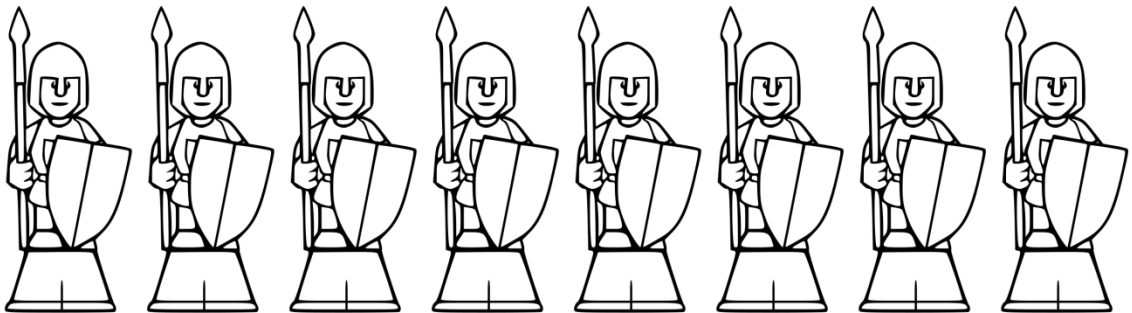
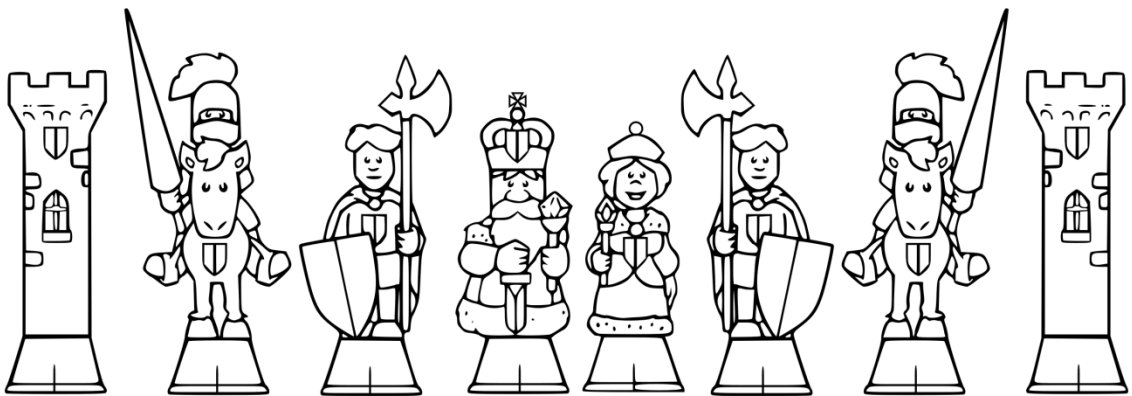
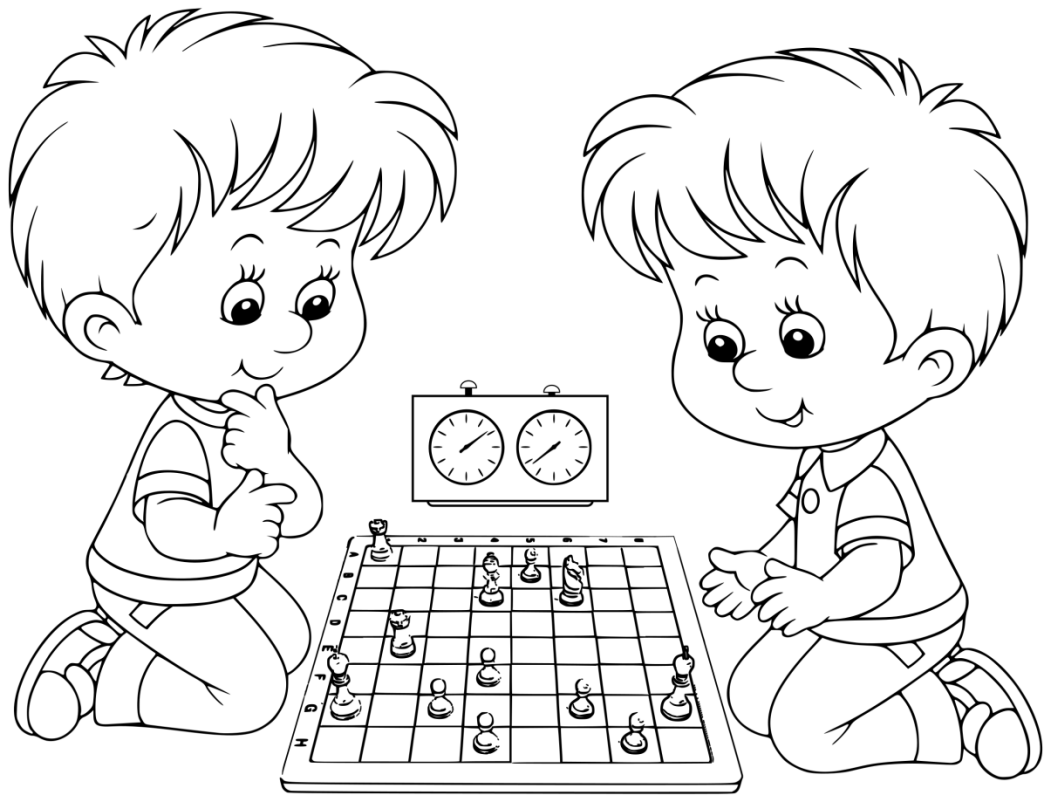
Правитель помнил о своем обещании и захотел отблагодарить слугу, посулив горы золота и серебра. Мудрец же от золота отказался, а захотел взять вознаграждение зерном, предложив царю разложить зерно на клетки шахматной доски: на первую клеточку – одно зернышко, на вторую – два, на третью – четыре, увеличивая в два раза количество зернышек на каждой следующей из 64-х клеточек. Царь обрадовался такой маленькой цене, но он даже не подозревал, что нужного количества зерна нет во всем мире. Когда придворные математики сосчитали нужное количество зернышек, изумления скрыть никто не мог, ведь для вознаграждения потребовалось бы 18 446 744 073 709 551 615 зерен пшеницы. Это просто невероятное число, ведь можно с уверенностью утверждать, что это больше, чем количество песчинок в пустыне Сахаре – самой большой пустыне на нашей планете. Указанного количества зерна хватило бы на то, чтобы 9 раз засеять всю землю, в том числе и то, что находится под водой и покрыто ледниками. Царь был не в силах вернуть слуге такое огромное вознаграждение, однако, с того момента шахматы приобрели необычайную популярность не только в индийском государстве, но и далеко за его пределами.

Легенда «белое и черное» о братьях-близнецах

В древние времена Индией правил мудрый царь, правление которого принесло стране мощь и процветание. Было у него два единоутробных сына. Братья-близнецы были как две капли похожи друг на друга, а отличались они лишь тем, что любили носить одежду разного цвета – один предпочитал белые убранства, а другой – черные одеяния. После кончины отца, который поделил царство поровну каждому из братьев, между ними случился раздор. Каждому хотелось стать единоличным правителем и руководить целой страной, а не лишь её половиной. Длительная ссора переросла в настоящую войну, уносящую жизнь многих людей. Однако, никто из братьев не собирался прекращать войну, потому как её окончание со стороны любого из них означало бы молниеносный проигрыш и то, что он не станет правителем. При этом, братья хотели и помириться, и закончить войну, и найти способ прийти к царским полномочиям.

Однажды к ним пришел мудрец и пообещал за перемирие и незамедлительное окончание войны, в которой умерла половина индийского населения, показать братьям как можно честно и без крови определить победителя. Братьям эта идея понравилась, и они сразу же согласились попробовать. Старик достал деревянную дощечку и черно-белые деревянные фигурки, после чего поведал об основных правилах игры и том, что нужно тщательно обдумывать каждый ход. Между братьями началась длительная шахматная «война», но теперь человеческая кровь не проливалась, поэтому партия могла длиться до определения истинного победителя. В этом поединке победу одержал брат, игравший белыми фигурами, по праву победителя он же и стал новоиспеченным правителем страны. С тех пор игра приобрела невероятную популярность, а в шахматном бое всегда первыми ходят белые фигуры.

Появившаяся сотни и даже тысячи лет назад, управляемая разумом игра завоевала популярность по всему миру. Из военной игры шахматы превратились в древний спорт мудрецов, а после – в высокоинтеллектуальное занятие, стимулирующее умственное развитие и творческие способности игроков. Польза шахматной игры неоспорима, более того – сегодня шахматы можно считать профессиональным видом спорта и интересным, нетривиальным хобби.









Дидактические и подвижные игры в шахматы

(авторы книги «Шахматный учебник для детей и родителей» В.Костров, Д.Давлетов)

Волшебный мешочек

Цель:

Повторить шахматные фигуры, их первоначальную расстановку и развитие мелкой моторики руки; вызвать интерес к игре.

Материалы для игры:

Мешочек, шахматная доска, шахматные фигуры, пластилин (черный, белый), доски для лепки

Правила игры:

Вариант 1. Могут играть все дети. Детям предлагают по очереди достать шахматные фигуры из «Волшебного мешочка» и ставить фигуры на шахматной доске, где они должны стоять перед игрой. *Вариант 2.* Играют все. Детям раздают черные, белые пластилины и доски для лепки. Предлагаем по очереди по одному достать шахматные фигуры из «Волшебного мешочка». Тот кто достал фигуру говорить и ставить фигуры на шахматной доске, остальные дети лепят из пластилина такую фигуру.

Шахматное лото

Цель:

Повторить шахматные фигуры; развивать внимание и вызвать интерес к игре.

Материалы для игры:

Мешочек

Шахматные фигуры

Большие карточки с фигурами 20-30 шт.

Фишки 50-80 шт.



Правила игры:

Детям раздают по 2-3 шт. большие карточки, где нарисованы фигуры и фишки 15-20 шт.. Один ребенок достает из мешочка и говорит какая это шахматная фигура. У кого есть такая фигура, тот вставит фишку на большую карточку. Выигрывает тот, кто закрыл фишкой все фигуры большой карточки.

Город

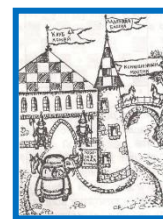
Цель:

Повторить положение шахматных фигур на доске.

Правила игры:

Предлагаем детям представить шахматный город, где есть дома с улицами, номерами домов. Улицы - это вертикали, дома – это горизонталы.

Для начала поселим фигуры в городе. Каждая клеточка –



площадь, где стоит дом. Дети должны называть, где живет каждая фигура. И на какой улице живете? А еще какие по соседству живут? Кто больше знает кто, где живет? Например, король живет на улице «b» в доме № 7, ферзь живет на улице «с» в доме № 4 и т.д.

Морской бой

Цель:

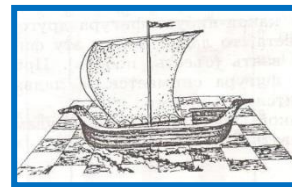
Научить, быстрее отыскивать любое шахматное поле.

Правила игры:

Играют по два ребенка. Берем две доски и фигуры каждой доске по одному цвету, сажаем детей друг от друга подальше. Предлагаем представить, что они стали адмиралами,

руководящими мощными эскадрами кораблей, а доски будут у вас – морями, океанами. Ставим на доске из фигур и пешек эскадру кораблей и по- очереди говорим место фигуры так начинается бой. Первыми начинают фигуры белые. После боя меняем фигурами. Если снаряд не попал в цель – «мимо», попали – «ранен» или «убит». Кто больше попадет, тот победитель.

Задача игрока: Потопить раньше вашего соперника корабли противника. Стрелять будем по очереди, но если попали, то ход снова ваш.



Курица и зернышки

Цель:

Повторить передвижение фигур по шахматной доске.

Материалы для игры:

Курица (любая шахматная фигура);

Зернышко (фигура пешки);

Демонстрационная доска. Правила игры:

Расставляем на демонстрационной доске несколько фигур пешек (зернышко) любого цвета и курицей (любая фигура) уничтожаем все зернышки по очереди.

Задачей курицы в том, чтобы как можно меньше делать ходов и съесть все зернышки.

Надо тратить не более двух ходов на уничтожение каждой зернышки. **И важная задача:**

Курица не может перепрыгивать зернышки.



Снайпер

Цель:

Повторить координаты шахматной доски; вызвать интерес к игре.

Правила игры:

Игра проводится на демонстрационной доске, играют двое детей. Один из них на доске, хаотично, расставляет 8 пешек. Другой должен стрелять, т.е. угадать координаты пешек. Если снаряд не попал в цель – «мимо», попали – «убит».

Нападающий делает 8 выстрелов. Потом играющие меняются местами.

Подсчитываются очки. Кто сделал больше попаданий, тот выигрывает.



Найди ошибку

Цель: Развитие внимания, сообразительности и смекалки, умение видеть фигуры на доске.

Правила игры:

Обучающиеся должны внимательно посмотреть на шахматную доску и быстро найти ошибки:

На шахматной доске расставлены два чёрного Слона, оба на белых полях. По правилам один должен стоять на белом поле, а другой на чёрном.

Два Короля стоят рядом. Короли по шахматным правилам вместе не стоят.

Первоначально не правильно поставлены Король и Ферзь. В начале игры Ферзь любит свой цвет. Поэтому чёрный ферзь стоит на чёрном поле, а белый на белом.

Сложи фигуру

Цель:

Развитие смекалки, логического мышления.

Правила игры:

На столах выложены конверты с разрезными на 3-4 части шахматными фигурами.

Учащиеся должны подобрать так части, чтобы получилась шахматная фигура, затем взять бросовый материал – косточки и выложить из них такую же шахматную фигуру.

Игра на смекалку

Цель:

Развитие смекалки, воображения; расширение кругозора.

Правила игры:

На большом листе ватмана написаны большим шрифтом вопросы, учащиеся должны быстро и правильно на них ответить, например:

У какого Слона нет хобота? (у шахматного)

Какой Король не умеет говорить? (шахматный)

Что за чудо-поле, на котором мышке тесно, а свободно Слону? (на шахматной).

На каком Слоне нельзя прокатиться? (на шахматном)

Какая клетка всегда только квадратная? (шахматная)

Если их соединить, угол можно получить (горизонталь и диагональ, горизонталь и вертикаль, вертикаль и диагональ)

Какая фигура грамоту знает, что ни ход, то буква? (Конь).



Живые шахматы

Подвижная игра

Цель:

Повторить шахматные фигуры и их первоначальную расстановку; вызвать интерес к игре.

Материалы для игры:

Шапочки шахматных фигур и накидки (на каждого ребенка)

Шахматное поле 3х3м.

Правила игры:

Игра проводится на шахматном поле. Дети становятся «шахматными фигурами» (надевают шапочки шахматных фигур и накид).

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. **Задача играющих:**

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

Почтальон

Подвижная игра

Цель:

Научить по записи находить положения фигур на шахматной доске.

Материалы для игры:

Конверты с письмами

Шахматное поле

Шахматные фигуры

Правила игры:

В этой игре повторяется расположение фигур на доске. Фигуры заранее находят свои места на шахматном поле – это их расположение домов (адрес, где они живут). Один ребенок становится почтальоном и должен доставить фигурам письма по адресу. На письме написано адрес дома, а имя фигуры не называется. Почтальон по записи доставляет письмо и говорит, какая фигура там живет.

Так игра продолжается до тех пор, пока не раздаст все письма. Затем меняются местами фигуры, почтальоном становится другой ребенок.



Ставим ловушки

Подвижная игра

Цель:

Повторение хода коня; вызвать интерес к игре.

Материалы для игры:

шахматное поле 3х3м

шапочка коня и накид

ловушки из красного картона 64 шт.

Правила игры:

Вариант 1. Игра начинается с угла a1 на шахматном поле. Один

Задача играющего – расставить как можно больше ловушек на шахматном поле.

Вариант 2. Играют двое сразу. Начинают с угла a1 и h8. вдвоем одевают шапочку коня и ходят ходом коня, т.е. буквой «Г». После каждого хода ставим и считаем ловушки. Выигрывает тот у кого больше ловушек на поле.



Шахматный чудокуб

Подвижная игра

Цель:

Повторение знание фигур, их место на шахматном поле; вызвать интерес к игре.

Материалы для игры:

Чудоку, шахматное поле Шапочки шахматных фигур и накид

Пластелин (белый, черный), доски для лепки.

Правила игры:

Вариант 1. Игра проводится на шахматном поле. Дети по-очереди бросают «Шахматный чудокуб» (не имеет роли цвет шахматной фигуры). Ребенок, бросивший «Шахматный чудокуб» говорит какая это фигура. Затем одевает шапочку этой шахматной фигуры и накид (фигура, накид может быть любой). Потом находит ее места на шахматном поле – говорит букву и цифру.

Вариант 2. Игра проводится на шахматном поле. Дети по-очереди бросают «Шахматный чудокуб» (расположены только белые фигуры или только черные). Ребенок, бросивший «Шахматный

чудо-куб» говорит какая это фигура. Потом находит ее места на шахматном поле – говорит букву и цифру. Затем одевает шапочку этой шахматной фигуры и накид (фигура, накид может быть или черным, или белым). Потом находит ее места на шахматном поле – говорит букву и цифру.

Вариант 3. Играют все дети. На столе лежат пластилин белый и черный, доски для лепки и на шахматном поле стоит «Шахматный чудо-куб». Дети по-очереди бросают «Шахматный чудо-куб» (расположены только белые фигуры или только черные). Ребенок, бросивший «Шахматный чудо-куб» говорит какая это фигура, остальные дети лепят из пластилина эту фигуру.

