

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 4
муниципального образования Каневской район

Учимся играя

Картотека дидактических и подвижных игр по шахматам

Подготовила Устич Н.А.

Ст. Каневская 2022г

Пояснительная записка

Шахматы – это целый мир со своими законами, легендами, «королями» и трагедиями. Это древняя игра настолько глубока, что в ней могут найти себя самые разные люди, в том числе и дети. Целью является помочь детям старшего дошкольного возраста усвоить основы шахмат. Благодаря шахматам можно постигать основы шахматных знаний и развить навык самоорганизации, привить чувство ответственности за принятое решение. И тем самым научить детей старшего дошкольного возраста играть в шахматы. Наконец, шахматы могут стать замечательной формой проведения свободного времени: общения со сверстниками, нахождения общих интересов с взрослыми. Думаем, что наша работа принесет реальную пользу воспитателям в работе с детьми в дошкольных учреждениях и родителям. Желаем успехов! Удачного Вам творчества!

Подвижные игры для закрепления знаний "шахматной азбуки".

«Шахматный чудокуб». Подвижная игра

Цель: Повторение знание фигур, их место на шахматном поле; вызвать интерес к игре. **Материалы для игры:**

- Чудокуб
- Шахматное поле
- Шапочки шахматных фигур и накид
- Пластины (белые, черные),
- Доски для лепки

Правила игры:

Вариант 1. Игра проводится на шахматном поле. Дети по-очереди бросают «Шахматный чудо-куб» (не имеет роли цвет шахматной фигуры). Ребенок, бросивший «Шахматный чудо-куб» 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 чудо-куб» (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.

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 а1 на шахматном поле. Один из играющих одевает шапочку коня и ходит на шахматном поле ходом коня, т.е. буквой «Г». После каждого хода ставим и считаем ловушки. Задача играющего – расставить как можно больше ловушек на шахматном поле.

Вариант 2. Играют двое сразу. Начинают с угла а1 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.

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.

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 накидки). 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

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).

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.

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.

Подвижная игра: «Черные и Белые пешки»

Цель: Учить отличать одинаковые фигуры по цвету.

Правила: Детям надевают шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки»

Цель: Закрепить место расположения пешек на шахматной доске.

Правила: Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

Подвижная игра: «Берегитесь пешки»

Цель: Воспитывать ловкость, внимание. Учить бегать не толкаясь.

Правила: Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

Подвижная игра: «Пешки, в домики»

Цель: Учить находить свои места.

Правила: Детям надевают шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На полу раскладывается шахматное поле, дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

Подвижная игра: «Король, найди свое место»

Цель: Закрепить место расположения Королей Белого и Черного на шахматной доске.

Правила: 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.

Подвижная игра: «Найди свое место»

Цель: Закрепить места расположения Ладьи, Пешки, Короля.

Правила: Детям надевают шапочки белых и черных фигур. Выбирают двоих ведущих. Расстилают шахматное поле на полу. По сигналу воспитателя ведущие ставят свои фигуры на места. Один ведущий отвечает за белых, другой за черных.

Подвижная игра: «Кто быстрее составит фигуры»

Цель: Закрепить места расположения фигур на шахматной доске.

Правила: Детей делим на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

Подвижная игра: «Фигуры в домики»

Цель: Закрепить места расположения шахматных фигур. Учить бегать не толкаясь.

Правила: Детям надевают шапочки знакомых фигур, расстилается шахматно. По сигналу воспитателя дети встают на свои места.

Подвижная игра: «Черные и Белые пешки»

Цель: Учить отличать одинаковые фигуры по цвету.

Правила: Детям надевают шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки»

Цель: Закрепить место расположения пешек на шахматной доске.

Правила: Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

Подвижная игра: «Берегитесь пешки»

Цель: Воспитывать ловкость, внимание. Учить бегать не толкаясь.

Правила: Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

Подвижная игра: «Пешки, в домики»

Цель: Учить находить свои места.

Правила: Детям надевают шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На полу раскладывается шахматное поле, дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

Подвижная игра: «Король, найди свое место»

Цель: Закрепить место расположения Королей Белого и Черного на шахматной доске.

Правила: 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.

Подвижная игра: «Найди свое место»

Цель: Закрепить места расположения Ладьи, Пешки, Короля.

Правила: Детям надевают шапочки белых и черных фигур. Выбирают двоих ведущих. Расстилают шахматное поле на полу. По сигналу воспитателя ведущие ставят свои фигуры на места. Один ведущий отвечает за белых, другой за черных.

Подвижная игра: «Кто быстрее составит фигуры»

Цель: Закрепить места расположения фигур на шахматной доске.

Правила: Детей делим на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

Подвижная игра: «Фигуры в домики»

Цель: Закрепить места расположения шахматных фигур. Учить бегать не толкаясь.

Правила: Детям надевают шапочки знакомых фигур, расстилается шахматное поле. По сигналу воспитателя дети встают на свои места.

Подвижная игра: «Черные и Белые пешки»

Цель: Учить отличать одинаковые фигуры по цвету.

Правила: Детям надевают шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки»

Цель: Закрепить место расположения пешек на шахматной доске.

Правила: Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

Подвижная игра: «Берегитесь пешки»

Цель: Воспитывать ловкость, внимание. Учить бегать не толкаясь.

Правила: Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

Подвижная игра: «Пешки, в домики»

Цель: Учить находить свои места.

Правила: Детям надевают шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На полу раскладывается шахматное поле, дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

Подвижная игра: «Король, найди свое место»

Цель: Закрепить место расположения Королей Белого и Черного на шахматной доске.

Правила: 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.

Подвижная игра: «Найди свое место»

Цель: Закрепить места расположения Ладьи, Пешки, Короля.

Правила: Детям надевают шапочки белых и черных фигур. Выбирают двоих ведущих. Расстилают шахматное поле на полу. По сигналу воспитателя ведущие ставят свои фигуры на места. Один ведущий отвечает за белых, другой за черных.

Подвижная игра: «Кто быстрее составит фигуры»

Цель: Закрепить места расположения фигур на шахматной доске.

Правила: Детей делим на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

Подвижная игра: «Фигуры в домики»

Цель: Закрепить места расположения шахматных фигур. Учить бегать не толкаясь.

Правила: Детям надевают шапочки знакомых фигур, расстилается шахматное поле. По сигналу воспитателя дети встают на свои места.

Дидактические игры по обучению игре в шахматы детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Не все дети способны запомнить названия конкретных шахматных фигур сразу же. Даже не всегда можно проверить, усвоил ли их ребенок. Поэтому узнать какие из шахматных фигур запомнил ребенок, и закрепить пройденный материал на этапе знакомства с фигурами и расстановкой их на игровом поле, лучше всего в игре:

«Волшебный мешочек».

По очереди прячете в мешочек шахматные фигуры и просите детей на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Большая и маленькая».

Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом ребенок выбирает самую высокую из оставшихся и т. д.

«Белые и черные».

В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например, «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета и обязательно назвать ее. Например, «Черный король».

«Угадай-ка».

Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку угадать что это за фигура. Когда подбирая варианты, ребенок назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам.

«Прятки».

Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет другой ребенок.

«Над головой».

Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны быстро найти и поднять над головой названую фигуру.

«Войско из мешочка».

а) Спрячьте все шахматные фигуры в мешочек. Ребенок должен вынимать по одной и правильно ставить на шахматную доску. Если ребенок ошибся поправляете его.

б) По очереди со взрослым достают из мешочка называют и расставляют на шахматную доску.

«Соседи».

Покажите ребенку две любые шахматные фигуры и спросите у него: «Стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции?»

«Лови – не лови».

Задавая ребенку вопросы, связанные с начальным положением, бросает мяч ребенку. Если вопрос – утверждение верен, ребенку нужно поймать мяч. Если же нет, то мяч ловить нельзя.

Вопросы:

«В начальном положении у белых две ладьи?»

«Конь расположен между ладьей и слоном?»

«Ферзи стоят около королей?»

«Черный король находится на белом поле?»

«Шахматные классики».

Нарисовать фрагмент шахматной доски «две клетки на восемь», а затем нарисовать шахматные фигуры в начальном положении.

«Снайпер»

Дидактическая игра

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

Курица и зернышки

Дидактическая игра

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

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.

Морской бой

Дидактическая игра

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

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.

Город

Дидактическая игра

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

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 «c» в доме № 4 и т.д

Шахматное лото

Дидактическая игра

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.

Волшебный мешочек

Дидактическая игра

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.

«Волшебный мешочек»

По очереди прячете в мешочек шахматные фигуры и просите детей на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Большая и маленькая»

Поставьте перед ребенком шесть разных **шахматных фигур**. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом ребенок выбирает самую высокую из оставшихся и т. д.

«Угадай-ка»

Спрячьте в кулаке какую-нибудь **шахматную фигуру**. Предложите ребенку угадать что это за фигура. Когда подбирая варианты, ребенок назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам.

«Прятки»

Спрячьте в комнате несколько **шахматных фигур**. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет другой ребенок.

«Войско из мешочка»

А. Спрячьте все **шахматные фигуры в мешочек**. Ребенок должен вынимать по одной и правильно ставить на **шахматную доску**. Если ребенок ошибся поправляете его.

Б. По очереди со взрослым достают из мешочка называют и расставляют на **шахматную доску**.

«Соседи»

Покажите ребенку две любые **шахматные** фигуры и спросите у него: «*Стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции?*»

«Шахматные классики»

Нарисовать фрагмент **шахматной доски** «*две клетки на восемь*», а затем нарисовать **шахматные** фигуры в начальном положении.

«Лови – не лови»

Задавая ребенку вопросы, связанные с начальным положением, бросаете мяч ребенку. Если вопрос – утверждение верен, ребенку нужно поймать мяч. Если же нет, то мяч ловить нельзя.

«Белые и черные».

В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет.

Например: «*Белый ферзь*». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать **шахматную** фигуру иного названия и цвета и обязательно назвать ее.

Например: «*Черный король*».

«Над головой»

Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны быстро найти и поднять над головой названую фигуру.

«Запретная фигура»

Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметил вашу ошибку, сами укажите на неё.

«Куча мала»

Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берёте какую – нибудь из фигур и ощупываете её. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно вы называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребёнка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями

«Школа»

Переверните шахматная доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?... А этого?»

«Убери такую же»

Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т.д.

«Полна горница»

Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом с клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого малыш закрывает коробку или защёлкивает шахматную доску.

«Почта»

Детям предлагается с помощью цифр и букв шахматного алфавита, определить адрес фигуры на шахматной демонстрационной доске.

«Лото»

Дети достают из мешочка бочонок, на котором изображены цифра и буква, по ним определяют фигуру, которая стоит на этих координатах

«Составь доску»

Детям предлагается составить правильно, ориентируясь по буквам и цифрам, разрезанные шахматные доски.

«Шахматный алфавит»

Детям предлагается разложить в ряд быстро и правильно все буквы шахматного алфавита