

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД «АИСТ»

**Картотека игр по обучению игре
в шахматы «Учим, играя»**
(для детей 5-7 лет)



*Подготовила воспитатель:
Багманян М.М.*

Разноцветная дорожка

Цель:

Закрепление знаний о цвете полей.

Материалы для игры:

- ❖ Шахматная доска
- ❖ Карточки: белый квадрат, черный квадрат.

Правила игры:

Воспитатель показывает карточку. Дети по очереди называют поле этого цвета и ставят на него фишку.

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.

Что изменилось?

Цель:

Развитие внимания и памяти.

Материалы для игры:

- ❖ Шахматная доска
- ❖ Шахматные фигуры

Правила игры:

Фигуры расставляются на доске.

Дети запоминают расположение. Воспитатель убирает или меняет местами фигуры. Дети называют, что изменилось.

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.

Шахматный ковер

Цель:

Закрепить знания о шахматной нотации.

Развитие внимания и памяти.

Материалы для игры:

- ❖ Шахматная доска
- ❖ Карточки с названиями полей (например, “белое поле на линии ‘а’”)

Правила игры:

Воспитатель зачитывает название поля. Дети должны найти это поле на доске и накрыть его карточкой с изображением соответствующей шахматной фигуры.

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.

Шахматный городок(дидактическая игра)

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 горизонтали.

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 фигуры 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(дидактическая игра)

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.

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).

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 накидка
- ❖ 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.

Шахматный чудо-куб (подвижная игра)

Цель:

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

Материалы для игры:

- ❖ Чудо-куб
- ❖ Шахматное поле
- ❖ Шапочки шахматных фигур и накид
- ❖ Пластилины (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.

Литература:

- И. Г. Сухин "Удивительные приключения в Шахматной стране", М.: Поматур, 2000,
- И. Г. Сухин "Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет", М.: Новая школа, 1994.

Интернет ресурс:

Образовательная сеть nsportal.ru