

**Муниципальное административное дошкольное образовательное
учреждение города Когалыма «Берёзка»**

Мастер-класс «Обучение игре в шахматы»



**Подготовили и провели:
воспитатель МАДОУ «Берёзка»**

Климина А.А.

Педюра О.А.

г.Когалым

2017 г.

Мастер-класс «Обучение игре в шахматы»

Авторы: А.А.Климина, Педюра О.А. воспитатели МАДОУ «Берёзка» г.Когалыма.

Цель: Познакомить воспитателей ДОУ с приёмами, способствующими формированию навыков игры в **шахматы** у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Познакомить участников **мастер-класса** с игровыми ситуациями, используемыми для **обучения детей игре в шахматы**.
2. Формировать умение играть в **шахматы** через ознакомление с правилами.

- Добрый день, уважаемые участники мастер-класса!

На квадратиках доски

Короли свели полки

Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков. *(О какой игре идет речь?)*

Дорогие друзья, предлагаю нам отправиться путешествовать по **шахматному королевству**, как мы это делаем с ребятами.

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

Посмотрите внимательно на нее и скажите, из чего состоит **шахматная доска**. 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. Горизонтали проходят слева - направо, вертикали сверху - вниз, а диагонали наискосок. Правильное положение доски, когда белое поле находится справа внизу.

Описание и рассматривание настольной **шахматной доски**.

(Проводится дидактическая игра «Собери шахматную доску»).

2. 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**. Предлагаю устроить парад **шахматных фигур**.

Прежде, чем мы приступим к выполнению задания, нам необходимо размять наши пальчики.

Пальчиковая гимнастика:

Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки)

Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу)

Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе)

А куда ему спешить? (разводят руки,жимают плечами)

Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперед и хлопок)

Необычен каждый шаг! (указательный палец)

А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу)

Ходит только прямо! вперед)

Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе)

Им начинать этот сказочный бой.

Я буду читать стихотворение, а вы будете выставлять на шахматной доске шахматные фигуры.

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. (Ферзь любит свой цвет).

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»

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? (*только вперед*)
- Как называются линии на доске? (*вертикали, горизонталы, диагонали*)
- Где стоят ладьи на доске до начала игры? (*по краям*)
- Какие слоны никогда не столкнутся? (*белопольные и чернопольные*)
- Между какими фигурами на доске стоит конь? (*Между слоном и ладьей*)

Надеюсь, загадки не были для вас сложными. Спасибо за активность. Детям для запоминания названий шахматных фигур советую изготовить «Шахматный ряд».

«Шах-мат!» в переводе с персидского означает: «Король – умер!» Отсюда и пошло название **ШАХМАТЫ**.

Хотите и вы воскликнуть «Шах-мат!»?

Тогда продолжим путешествовать в сказочном королевстве **шахматных чудес!**

4. Сейчас будем знакомиться с шахматными этюдами.

Ведущий комментирует этюды, представленные на слайдах.

(*практическая игра*)

5. Игра «Чудесный мешочек»

Друзья, у каждого из вас есть возможность сыграть роль одной из фигур **шахматного театра**. Я приглашаю 6 актёров.

Но какая же роль достанется каждому из вас? Определить это нам поможет игра «Чудесный мешочек». Каждый игрок на ощупь выбирает себе фигуру из мешочка, называет её, а затем, надев маску (шапочку, играет роль этой фигуры).

6. Сама игра.

Ну, что ж фигуры занимают свои позиции на **шахматном поле**. Пора приступить к **шахматному сражению**. Вы уже узнали и поняли, как передвигаются фигуры и пешки. И сейчас я предлагаю вам попробовать свои силы.

Ведущий даёт задания на обыгрывание этюдов, помогает, контролирует:

Игра закончилась. Вы молодцы, очень славно поиграли.

В заключение предлагаю вам поучаствовать в литературно-шахматной викторине:

- Какой знаменитый коротышка играл в Солнечном городе в **шахматы с шахматным автоматом**? (*Незнайка*).
- Электронный мальчик, двойник Сережи Сыроежкина, предложивший шести экс-чемпионам мира по **шахматам** сеанс одновременной игры (*электроник*.)
- Девочка из будущего, которая обыграла гроссмейстера в сеансе одновременной игры. (*Алиса Селезнева*)
- Человек из театра Карабаса Барабас – «*весь клетчатый, как шахматная доска*» (*Арлекин*)
- Девочка, которая испытала много **шахматных** приключений в Зазеркалье. (*Алиса*)
- Коротышка, который всегда ходил в клетчатых костюмах. Увидев его издали, другие коротышки говорили: «*Глядите, вон идет шахматная доска*», (*Сиропчик*).

Спасибо всем за ответы.

Итак, следуя дидактическим принципам: от простого к сложному, от лёгкого к более трудному, от неизвестного к известному, внося элемент занимательности и новизны, процесс **обучения шахматам** осуществляю в несколько этапов:

1. Знакомство с **шахматной доской**. Цель: овладеть пространственным ориентированием на плоскости, познакомиться с такими понятиями как: горизонталь, вертикаль, диагональ, видеть всю доску, а также отдельное поле.
2. Знакомство с фигурами и пешками. Здесь можно использовала стихи, игры, сказки. Например – сказка о героической пешечке, пробившейся сквозь все преграды к заветному полю превращения в ферзя. Можно поиграть в «*ладью*», рассказать о ней сказку, показать на **шахматной доске** ее **домик**, нарядить ее, начать за ней охотиться. Для закрепления знаний о фигурах и пешках используются разнообразные игры с **шахматным содержанием**, такие как «*Чудесный мешочек*», «*Кто быстрее расставит фигуры*», «*Что общего и чем отличаются*», «*Разрезные фигуры*».
3. **Обучение правилам шахматной игры**. Рассказывая детям сказку, ненавязчиво знакомлю их с различными правилами: правилами квадрата и оппозиции, рокировкой, **шахматной нотацией**.
4. Решение **шахматных задач и этюдов**. На этом этапе учимся решать различные задачи и этюды, знакомимся с дебютом и волшебным миром комбинаций.
5. Игра в **шахматы**. Это практическая часть **обучения**, в ней подключаются сеансы одновременной игры и увлекательные турниры. Игроки познают дух соперничества и соревнования.

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

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.