



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧЕРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ КУЙБЫШЕВСКОГО РАЙОНА -
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
(МБОУ ДО «КУЙБЫШЕВСКИЙ ДДТ»)

**Тема «Ролевые и дидактические игры по
шахматам для детей 5-7 лет»**

Автор:
Смирнова Наталья Николаевна,
педагог дополнительного
образования

Игра «Непослушные фигурки».

Педагог, обращаясь к детям, говорит: «У нас есть непослушные фигурки. Они не могут стоять не на своих местах. Все закрыли глазки. Не подсматривайте!» В это время поменять местами одну белую и одну черную фигуру. «А теперь откройте глаза. Какие фигурки стоят не на своих местах? Кто догадался?» На первых занятиях меняем местами фигурки белого и черного цвета. На втором – фигурки одного цвета, постепенно усложняя задание. Очень полезная игра. Развивает внимание.

Дети очень любят эту игру. Если дети сидят по двое за одним столом, можно по очереди одним переставлять фигурки, а другим угадывать.

Игра «Фигурки-путешественники».

Педагог расставляет в произвольном порядке фигурки на демонстрационной доске и говорит о том, что шахматные фигурки любят путешествовать. Они с удовольствием покидают свои дома и уходят в дальние или ближние поля. Ученикам предлагается ответить на вопрос: На каком поле (название) «приземлились» фигурки?»

Игра «Волк и семеро козлят».

Белая ладья – волк, 7 черных пешек – козлята. Шесть пешек расставить так, чтобы белая ладья каждым ходом могла побить одну пешку (съесть козленочка), а одну – так, чтобы не смогла. «Один козленочек спрятался в печи. Где же этот козленочек, которого не найдет серый волк?» Можно вызывать по одному ребенку, чтобы он срубило одну пешку на демонстрационной доске.

Игра-задание «К зайчику в гости».

Пригласил зайчик в гости ладью. Путь в гости осложнен препятствиями. На доске расставить магнитики – высокие заборы, непроходимые реки и озера, хищных драконов и т. д. Ладья должна обойти все препятствия и прийти к зайчику в гости. Вызывать детей по одному, каждый должен сделать один ход.

Игра «Курочка и зернышки».

Курочка – ферзь, зернышки – разные фигурки и пешки. «Курочка склевала зернышко (побила фигуру) и вернулась в свой домик». Можно вызывать по одному ребенку, чтобы он побил одну фигуру на демонстрационной доске и поставил ферзя на место.

Игра «Пешки и король».

На доске расставляются белый и черный короли, белая и черная пешки. Цель игры – подойти королем и побить пешку соперника. Пешки «замерли» (не ходят). Посчитать, сколько ходов потребуется каждому королю, чтобы побить пешку. Короли ходят по очереди (белый начинает).

Игра «Такси».

Собачка пригласила ладью в гости. На улице шел дождь. И ладья решила поехать в гости к собачке на такси (нужен игрушечный телефон, по которому будем такси для ладьи, и маленькая машинка – такси; телефон дается ребенку, который будет заказывать такси от имени ладьи).

Написать диалог:

- Это такси?

- Да.

- Я ладья, мне нужно заказать такси. Я поеду в гости к собачке.

Происходит диалог между «ладьей» и диспетчером такси:

- По какому адресу подать такси?

И ребенок называет сначала букву, а потом цифру – g2.

- А куда доставить ладью? По какому адресу живет собачка?

Ребенок называет поле, где разместились собачка, - a8.

Затем приглашается ребенок-таксист и везет ладью к гости к собачке.

Таким образом в игровой форме дети очень быстро усваивают название вертикалей и обозначение полей.

Ролевая игра «Разведчики – советники».

Рассказ педагога с элементами ролевой игры используется на уроках, где изучаются матовые позиции, пат и элементы простейшего анализа. «Отправил белый король своих воинов на разведку узнать, что задумал черный король. Где находится его крепость, надежно ли эта крепость защищена? Можно найти ход, подобраться к нему и захватить в плен? Какое у него войско?» Спрашиваем детей: «Кто пойдет в разведку?» Можно условно разделить группу на две. Одна будет разведчиками, а другая – советниками короля. Затем расставляем позицию на доске.

Убедились, что дети все осмыслили и спрашиваем: «Кто готов доложить королю и его советникам позицию черных фигур?» Разведчики в игровой форме будут заниматься анализом позиции черных фигур. Крепость черного короля – на краю доски, на восьмой горизонтали. У короля много солдат (пешек), черный слон и ладья. Есть форточка на h7, куда король может сбежать. Затем король обращается к своим советникам с просьбой доложить обстановку в армии белых фигур: «Какими силами можно поставить мат черному королю?» Дети в игровой форме анализируют позицию белых. Они рассказывают, что у белого короля есть пешки, ладья и слон. Далее определяют, какие фигуры могут матовать короля.

Например, ладья ставит мат, а слон не пускает короля улизнуть в форточку h7.

Следующее действие – анализ хода (правильно/неправильно). «Давайте убедимся, что наш план будет правильным (правило «Раз, два, три! Кулачок»). Раз – королю некуда бежать, нет фигур и пешек, которые могли бы побить атакующую ладью! Кулачок!»

Затем меняются ролями разведчики и советники короля и повторяется алгоритм анализа на другой шахматной позиции.

Подвижная игра «Шахматные линии»

Покажем руками горизонталь – развести руки в стороны, вертикаль – поднять руки вверх, диагональ – руки развести по косой. Затем педагог может специально путать детей. Называть слово «горизонталь», а показывать руками другой жест, например, поднять руками вверх. Но дети должны развести руки в стороны. То есть они должны сделать жест руками, который соответствует тому, что педагог сказал, а не тому, что показал.