

# ***Играя, учимся играть***



*Картотека  
дидактических и  
подвижных игр по  
шахматам*

*Воспитатель д\с №18 Д.А.Бондарева*

## ***Пояснительная записка***

Шахматы живут и развиваются около двух тысячелетий. Их долголетию можно только позавидовать. Чем же они привлекательны? Прежде всего, тем, что шахматы предоставляют человеку возможность творческого соревнования. Сегодня шахматы – это и спорт, и искусство, и наука. Это активный культурный отдых и целый мир переживаний и ощущений. Каждый находит в них что-то своё. Красивые партии, комбинации, окончания, задачи восхищают нас порой не меньше, чем хорошее музыкальное произведение или талантливая игра актёра. Шахматы в системе общего образования, и в системе дополнительного образования, ещё очень «молоды» – остро ощущается недостаток внятных методологических и методических разработок. Я искренне надеюсь, что эта подборка игр поможет педагогам, а также может оказаться полезной родителям желающим обучить детей этой интересной игре.

*Желаем успехов! Удачного Вам творчества!*

# **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.



# 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***

*(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 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 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.



# **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:**

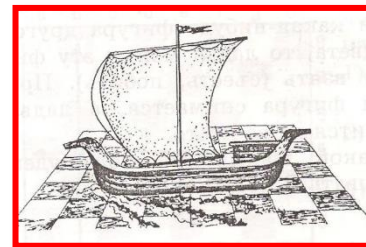
Играют по два ребенка. Берем две доски и фигуры каждой доске по одному цвету, сажаем детей друг от друга подальше. Предлагаем представить, что они стали адмиралами, руководящими мощными эскадрами кораблей, а доски будут у вас – морями, океанами.

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.



# Найди ошибку

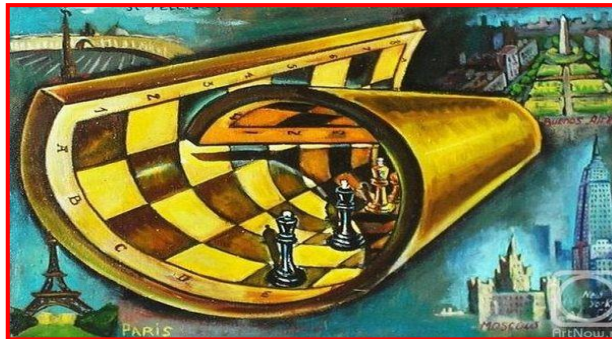
## Цель:

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 накидка
- ловушки из красного картона 64 шт.

### **Правила игры:**

*Вариант 1.* Игра начинается с угла a1 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 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:

- Чудокуб
- 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.