

МБДОУ «Детский сад «Колобок» с. Засосна»

# **Играя учимся**

## **Картотека дидактических игр по шахматам**



## *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.

# 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 домино

## Дидактическая игра

### Цель:

Повторить шахматные фигуры; развивать внимание и вызвать интерес к игре.

### Материалы для игры:

- Карточки с изображением шахматных фигур



### Правила игры:

Все участвующие в игре получают по шесть фишек, остальные фишки находятся в «банке», лицевой стороной вниз. Если участников игры 5 или 4, то можно, увеличить количество раздаваемых фишек до семи. Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди раскладывают свои фишки со схожими картинками. Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берет фишки из банка. Если фишки закончились и в банке этот игрок пропускает ход. Игрок, у которого раньше все закончатся фишки, становится победителем.

## *«Секретная фигура»*

Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».



## *«Большая и маленькая»*

Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.



## **«Шахматные часы»**

Цель: развитие памяти, формирование умения называть наклеенные на циферблате фигуры цифры по образцу и по словесному указанию; закрепление знания цветов и оттенков.

Дидактический материал: игровое поле в виде циферблата часов с наклеенными шахматными фигурами белого и черного цвета; значение фигур в группе соответствует времени на циферблате обычных часов.

Правила игры: ведущий (взрослый или ребенок) выставляет на циферблате стрелки и показывает часы участникам; участники называют шахматные фигуры в группе, на которую указывает стрелка; участники называют время, соответствующее сумме значений шахматных фигур в группе. Игровые действия: определение времени по часам.

Ход игры. Ведущий (взрослый) выставляет на циферблате стрелки и демонстрирует часы участникам игры. Участники должны назвать шахматные фигуры в группе, на которую указывает стрелка.

## ***Шахматный кубик***

Цель: закрепление умения различать и называть шахматные фигуры; развитие внимания, памяти, мышления, активизация речи детей.

Дидактический материал: кубик, на грани которого наклеены изображения шахматных фигур

Правила игры: дети бросают кубик по очереди, водящий (ребенок, бросивший кубик) должен назвать фигуру, которая выпадет на верхней грани кубика. Игровое действие: узнавание и называние шахматных фигур.

Ход игры. Участники игры по очереди подбрасывают кубик. Водящий (ребенок, подбросивший кубик) должен назвать фигуру, которая выпадает на верхней грани кубика.



### ***Дидактическая игра «Шахматная лесенка»***

Цель: формирование представлений о «стоимости» (значимости) шахматных фигур, закрепление в активном словаре детей дошкольного возраста названий шахматных фигур.

Дидактический материал: игровое поле (карточки - лесенки), карточки с изображением цифр от 3 до 8, шахматных фигур, разных по количеству множеств предметов (от 3 до 8).

Правила игры: в игре участвуют 1-2 ребёнка; игровые карточки раздаются игрокам по одной; игрок называет шахматную фигуру и кладёт карточку на игровое поле (ступеньку лесенки) в соответствии с её «стоимостью» (значимостью); выигрывает тот, кто первым правильно заполнит игровое поле (карточку - лесенку).

Игровые действия: заполнение игрового поля игровыми карточками.

Ход игры. Игровые карточки раздаются игрокам по одной. Каждый из игроков называет шахматную фигуру и кладёт карточку на ступеньку лесенки в соответствии с её «стоимостью» (значимостью). Выигрывает тот, кто первым правильно заполнит игровую карточку – лесенку.

### ***Дидактическая игра «Шахматная математика»***

Цель: формирование представлений о «стоимости» (значимости) шахматных фигур; расширение кругозора; активизация мыслительной деятельности; развитие памяти, наблюдательности, внимания.

Дидактический материал: игровое поле (карточки - таблицы), карточки с изображением цифр 1, 3, 5, 9, знаков «больше», «меньше», «равно», «+», шахматных фигур; карты-схемы «стоимости» шахматных фигур.

Правила игры: в игре участвуют 1-4 ребёнка; ведущий называет математический пример ( $2+3$ ), игроки должны на своих карточках таблицах составить этот пример карточками с шахматными фигурами в соответствии с их «стоимостью» (значимостью);

Игровые действия: решение «шахматных» примеров (сложение, вычитание, сравнение).

Ход игры. Участникам раздаются карточки с изображением шахматных фигур, знаками «больше», «меньше», «равно», «+». Воспитатель называет математический пример, либо демонстрирует пример на мольберте или доске. Игроки должны составить этот пример карточками с шахматными фигурами на своих игровых полях и решить его.

Вариант игры: можно предложить игрокам «обратный вариант» игры, показав пример из шахматных фигур, а участники игры должны будут назвать этот пример числами.

### ***Дидактическая игра «Шахматный веер»***

Цель: закрепление в активном словаре названия шахматных фигур, развитие фонематического слуха, памяти, внимания.

Дидактический материал: веер с изображением букв и шахматных фигур.

Правила игры: ведущий показывает карточку с буквой и спрашивает, какая шахматная фигура начинается со звука, который обозначается этой буквой; участник игры отвечает (например, буква «к» – король, «п» – пешка); участник игры подбирает карточку с изображением соответствующей шахматной фигуры.

Игровое действие: узнавание букв, подбор слов на заданную букву.

Ход игры. Ведущий (взрослый) показывает участникам игры карточку с буквой. Спрашивает, какая шахматная фигура начинается со звука, который обозначается этой буквой. Участники игры отвечают (например, буква «к» - король и т.д.). Далее участник игры должен подобрать карточку с изображением соответствующей шахматной фигуре.

### ***Дидактическая игра «Собери шахматную фигуру»***

Цель: закрепление представлений детей дошкольного возраста о шахматных фигурах, формирование умения правильно называть их.

Дидактический материал: конверты с карточками, на которых изображены шахматные фигуры, и соответствующие разрезные картинки – 12 комплектов.

Правила игры: в игре может играть от 1 до 12 детей, конверты с комплектами карточек раздаются по количеству игроков, выигрывает тот, кто первым правильно соберёт разрезную картинку и назовёт изображённую шахматную фигуру.

Игровые действия: собирание частей разрезной картинки.

Ход игры. Конверты с комплектами карточек раздаются по количеству игроков или вытягиваются участниками. По команде дети начинают собирать каждый свою разрезную картинку на скорость. Ребёнок, собравший разрезную картинку, называет изображённую шахматную фигуру.

### ***Дидактическая игра «Шахматные пазлы»***

Цель: закрепление умения различать шахматные фигуры, называть их; развитие логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти.

Дидактический материал: деревянные пазлы (из 2 частей) с изображением шахматных фигур.

Правила игры: участникам необходимо собрать пазл с изображением шахматной фигуры, отыскав среди предложенных вариантов необходимую часть изображения фигуры. Победу одерживает тот, кто первым справится с заданием.

Игровые действия: играющие, соревнуясь, собирают пазл с изображением шахматной фигуры, подбирая из предложенных вариантов необходимую часть изображения фигуры.

Ход игры. В игре могут принимать участие неограниченное количество участников. Для каждого игрока предлагаются деревянные пазлы (из 2 частей) с

изображением шахматных фигур в количестве 5- 6 штук. По команде ведущего игроки подбирают недостающую часть пазла с изображением шахматной фигуры. Победу одерживает тот, кто первым справится с заданием и правильно назовет собранную шахматную фигуру. Вариант игры. Предложить участникам угадать шахматную фигуру по фрагменту ее изображения на пазле.

### ***Дидактическая игра «Собери шахматную доску»***

Цель: знакомство воспитанников с шахматной доской; развитие логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти.

Дидактический материал: шахматное поле из пустых квадратов, набор черных и белых квадратов.

Правила игры: участникам необходимо собрать шахматную доску, заполняя черные поля и оставляя белые пустыми.

Игровые действия: играющие, соревнуясь, собирают шахматную доску. Ход игры. В игре могут принимать участие неограниченное количество участников. Для каждого игрока предлагается шахматное поле из пустых квадратов и набор черных и белых квадратов. По команде ведущего участники собирают шахматную доску, чередуя белые и черные квадраты. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием. Вариант игры. Предложить участникам по очереди заполнить одну из горизонтальных, вертикальных

линий или любой из диагоналей шахматной доски. Игру можно проводить в виде соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит квадраты на заданные линии.

## **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.

## ***Дидактическая игра «Шахматный фотоаппарат»***

**Цель игры:** развитие зрительной памяти, произвольного внимания.

Правила игры. Можно играть как с группой, так и с одним ребенком. Задание состоит в том, что ребенка просят внимательно посмотреть на карточку с изображением шахматных фигур. Потом 30 секунд ребенок смотрит, запоминает какие именно фигуры изображены и как они размещены. Потом ребенок фотографирует карточку вымышленным фотоаппаратом. Воспитатель закрывает карточку и ребенок должен назвать фигуры которые были изображены на карточке, какая слева, какая справа, внизу, вверху и тд.

## **«ЧЬИ СЛЕДЫ?»**

**Цель:** упражнять в знании ходов шахматных фигур, развивать воображение, смекалку, умение ориентироваться в схемах.

**Описание:** ведущий показывает одну за другой карточки-схемы ходов шахматных фигур. При правильном ответе карточка разворачивается обратной стороной, где фигура обозначена буквенно или изображена.