

Проект с детьми 5–7 лет
«Шахматная школа Колдуньи Пешки:
приключения в чёрно-белом королевстве»

Актуальность:

Знакомство с шахматами в дошкольном возрасте способствует развитию у детей воображения и логического мышления, укрепляет память, учит сравнивать и планировать свою деятельность. Дети, обучающийся этой игре, становятся собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Удивительная любознательность малышей позволяет увлечь их игрой в фигуры. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает духовный мир. Эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения. Неоценимая роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Экспериментально подтверждено, что у детей, вовлеченных в волшебный мир шахмат в раннем возрасте, лучшая успеваемость в школе, особенно по точным наукам. Шахматы развивают логику, планирование и усидчивость, но дошкольников пугают сложные правила. Проект решает это через игровую сюжетно-ролевую форму – дети сами становятся фигурами и «оживляют» доску.

Цель: формирование у детей первоначальное представление о шахматной доске, фигурах и их ходах через театрализованные и подвижные игры.

Задачи:

1. Познакомить с шахматной доской (поля, горизонтали, вертикали, цвет).
2. Выучить названия фигур и их «характеры» (пешка – маленькая, но храбрая; конь – прыгает буквой «Г» и т.д.).
3. Научить передвигать фигуры в упрощённой игровой форме (без шах и матов).
4. Развить умение работать в паре и соблюдать очерёдность ходов.
5. Повысить уровень знаний у родителей по обучению детей игре в шахматы дома.

Этапы проекта:

1 этап.

- Подбор методической и художественной литературы.

- Ознакомление родителей с данной проблемой через методические рекомендации, памятки, консультации.

2 этап:

Основной этап

Процесс работы с детьми по ознакомлению с историей шахмат, шахматными фигурами, с основными шахматными понятиями, терминами. Дидактический материал используется так же при организации индивидуальной и подгрупповой работы. Изготовление атрибутов, перевоплощения детей в фигуры.

Используемые методы и приемы: Сюрпризный момент, дидактические игры, подвижные игры, проблемные ситуации, введение игрового персонажа, вопросы поискового характера, беседа, пальчиковые гимнастики, физ. минутки, самостоятельная деятельность детей.

3 этап:

«Живые шахматы» (игра в напольные шахматы).

Сроки проведения: сентябрь-май

1 Этап – подготовительный

Разработка проекта «Шахматная школа Колдуньи Пешки: приключения в чёрно-белом королевстве»

Сентябрь

- Собрать и изучить информацию о шахматной игре;
- Заинтересовать родителей для оказания помощи в организации проекта. –
- Изготовить дидактический материалов (Рассказы про шахматы.)

2 Основной этап.

Октябрь

- Ознакомление детей с историей шахмат.
- Беседы с детьми про шахматы «Что такое шахматы?»

- Создание обогащенной развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ:

- Организация шахматного уголка

Ноябрь

- Изготовление и оформление дидактических игр и пособий по обучению детей игре в шахматы;

- Подборка загадок про шахматные фигуры.

Октябрь – Апрель

- Обучение шахматам во время прогулки.

- Подвижные игры.

- Загадки про шахматы.

Чтение сказок:

Сказка про шахматную страну, «Шахматные государства», «Приключения шахматной доски».

Октябрь - Ноябрь

-Аппликация «Шахматная фигура»

Разработка памяток для родителей.

Декабрь- Февраль

- Рисование шахматных фигур.

- Конкурс «Рисунок шахматных фигур»

Консультации для родителей.

- Изготовление вместе с родителями шахматных атрибутов для перевоплощения

Март

- Прослушивание аудио сказки « Приключение пешки»

- Просмотр мультфильма «Смешарики в шахматном королевстве»;

- Решение задач «Динозавры учат шахматам»

3 Этап –заключительный.

Апрель - Май

- «Живые шахматы» (игра в напольные шахматы);

-Турнир по шахматам.

Сказки про шахматы

Сказка 1. «Как появилась шахматная страна»

(Знакомство с доской, полями, двумя армиями)

Давным-давно, когда ещё не было ни телевизоров, ни планшетов, жили-были две армии: Белые и Чёрные. Они очень любили порядок и красоту. И решили построить себе поле для тренировок – ровное, как торт, и расчерченное на маленькие квадратики.

– Пусть квадратики будут чёрные и белые, – сказал командир Белых, – чтобы все видели, где чья территория!

Так появилась шахматная доска. На ней 64 клетки – ровно столько, сколько дней в двух месяцах, если считать без выходных.

Но на пустом поле скучно. Тогда мудрый волшебник по имени Гроссмейстер подарил каждой армии особых воинов. У каждого воина свой характер и своя походка.

– Запомните, – сказал волшебник, – без правил нет игры. Кто нарушит – того клетки укусят!

И армии начали учиться ходить. А вы хотите познакомиться с этими воинами? Тогда слушайте дальше.

Сказка 2. «Про то, как фигуры спорили, кто главнее»

(Ходы фигур через образы и диалоги)

Однажды на шахматной доске поднялся шум. Фигуры заспорили: кто из них самый важный?

Пешки (их аж 8, они в первом ряду) запищали:

– Мы самые смелые! Мы первыми идём в бой! Правда, только на одну клетку вперёд, а первый ход можем прыгнуть сразу на две. И бьём мы не прямо, а

наискосок. Зато если дойдём до края доски, то превратимся в любого героя – хоть в ферзя!

Ладья (похожа на башенку) прогудела басом:

– Эх вы, малышня! Я хожу на сколько захочу – прямо и вбок, через всю доску! Без меня ни одна крепость не устоит.

Слон (у него шапка остроконечная) важно заметил:

– А я хожу только наискосок. Зато мой слон-брат ходит по белым клеткам, а я – по чёрным. Нас не перепутаешь!

Вдруг откуда ни возьмись – Конь. Он заржал и прыгнул буквой «Г»: два шага вперёд, один вбок. Все ахнули:

– Ты как заколдованный! Перепрыгиваешь через других и не толкаешься.

– А кто же главный? – спросил Король. Он был маленький, пузатый, в короне. – Я хожу медленно, только на одну клетку, но в любую сторону. И если меня поймают – война проиграна!

Тут вышла вперёд самая высокая фигура – Ферзь. Она улыбнулась и сказала:

– Я умею ходить и как ладья, и как слон. Я самая сильная. Но главный – всё-таки Король. Потому что его надо беречь. А мы все – одна команда!

С тех пор фигуры не ссорятся. Они знают: важны все, каждый по-своему.

Сказка 3. «Как пешка спасла короля»

(Пример партии для самых маленьких – как проявить смекалку)

Жил-был на доске маленький Белый Король. Он был добрый, но рассеянный. Однажды он забрёл на чужую половину доски, а Чёрные фигуры его окружили.

– Попался! – закричал Чёрный Ферзь.

Но тут вперёд выскочила самая обычная Белая Пешка. Она загородила собой дорогу Чёрному Ферзю и сказала:

– Я хоть и маленькая, но я умею бить наискосок!

Она сделала шаг и... съела злую фигуру? Нет, так просто не получилось. Зато она отвлекла врагов. А в это время Белая Ладья пришла на помощь Королю и увела его домой.

– Спасибо, Пешка! – сказал Король. – Ты оказалась храбрее всех.

Пешка покраснела (она была белая, но покраснеть может любая) и ответила: – Мы, пешки, не сдаёмся. Даже если нас много, мы одна семья.

С тех пор Король никогда не ходит один в гости к Чёрным, а пешки всегда держатся вместе.

Сказка 4. Храбрая пешка.

В некотором царстве, в шахматном государстве жила-была Пешка. Это была самая обыкновенная белая Пешка, такая же, как семеро её братьев и сестёр. Пешка была ещё совсем маленькая и ни разу не участвовала в настоящей шахматной партии. «Ты ещё слишком мала!» - говорили ей старшие фигуры. А ей так хотелось! И вот однажды её мечта сбылась. Все фигуры выстроились в ряд на шахматной доске. Пешка увидела напротив себя чёрное войско – кони, слоны, ладьи... Пешка испугалась, но потом вспомнила, что пешка – это Пеший Воин, и сделала первый ход. Следом за ней в бой вступили её братья-пешки, потом конь, ладья и остальные фигуры. Разыгралась настоящая битва! Чёрные наступали, и вот уже соседняя пешка попала в плен. Не раздумывая, наша Пешка атаковала чёрного коня и победила его. Шаг за шагом продвигалась Пешка по шахматной доске. Вокруг кипела битва. Вот уже побежден белый Ферзь. Все белые фигуры загрустили. Что они могут без Ферзя, маленькие слабенькие Пешки! А тем временем храбрая Пешка добралась до края шахматной доски. Она огляделась вокруг и заметила сбоку Чёрного Короля. - Шах тебе, шах! – крикнула Пешка. - Не боюсь я тебя! – ответил Король. – Ты ведь обычная пешка! И тут как по волшебству наша Пешка превратилась в ферзя. Ведь пройдя через всё шахматное поле пешка может стать любой фигурой. Чёрный Король испугался и сбежал с поля боя. А наша Пешка стала настоящим героем. Ведь если не отчаиваться и храбро сражаться, то обязательно победишь!!!

Сказка 5. Сказка про шахматную страну.

Педагог рассказывает историю: «В чёрно-белом королевстве жили фигуры. Но злая Колдунья Пешка заколдовала их – они забыли, как ходить. Надо им помочь!»

Игра «Прыг-скок по клеткам»: дети прыгают на ковре с расчерченными квадратами (мелом на линолеуме или скотчем на полу). Ведущий называет цвет – дети бегут на чёрное или белое поле.

Дидактические игры

♁ Знакомство с доской и фигурами

- «Собери доску из частей»: Цель — закрепить знание чередования цветов. Дети получают пустое поле и набор чёрных квадратов. Задача — заполнить только чёрные клетки, чтобы получилась правильная доска.
- «Найди адрес»: Цель — научить ориентироваться на доске. Ребёнок получает конверт с «адресом» (например, E2), кладёт фигуру на нужную клетку, объясняя: «Улица E, дом 2».
- «Горизонталь, Вертикаль, Диагональ»: Цель — выучить названия линий. Игроки по очереди выкладывают пешки (фишки) вдоль названной ведущим линии.

♁ Знакомство с фигурами и их свойствами

- «Волшебный мешочек»: Цель — закрепить названия фигур и развитие мелкую моторику. Ребёнок на ощупь определяет фигуру в мешочке, называет её и ставит на правильное место.
- «Кто быстрее?»: Цель — развитие внимание и быстроту реакции. По сигналу нужно собрать определённые фигуры, например, найти двух белых коней и поставить их рядом.
- «Запретная фигура»: Цель — запомнить названия фигур. Ведущий показывает фигуры по порядку, и игроки их называют, кроме одной заранее выбранной «запретной» (вместо неё нужно хлопнуть в ладоши).

♁ Развитие логики и мышления

- «Игра на уничтожение»: Цель — понять силу фигур. Дети играют на ограниченном участке доски: пешка против ферзя, слон против коня и т.д. Игра даёт понять относительную силу каждой фигуры.
- «Шахматный веер»: Цель — тренировать память и внимание. На одном веере изображены схемы ходов фигур, на другом — ответы. Задача — правильно соединить фигуру с её ходом.

Подвижные игры

1. «Живые шахматы» (самая эффективная)

Цель: понять, как ходят фигуры, ощутить «роль».

Подготовка: На полу размечается сетка 4×4 или 5×5 клеток (размером примерно 50×50 см). Каждый ребёнок — фигура. У него на груди карточка (пешка, ладья, слон, конь, король). Ферзя пока можно не брать, он сложен.

Правила:

- Водящий (воспитатель) командует: «Пешки, шаг вперёд!» — дети-пешки делают шаг на одну клетку вперёд.
- «Ладья, ходи прямо!» — ребёнок-ладья проходит по прямой столько клеток, сколько скажет ведущий (но не бьёт).

· «Слон, ходи наискосок!» — слон переступает по диагонали на одну-две клетки.

· «Конь, прыгай буквой Г!» — ребёнок прыгает: два шага вперёд, один вбок (можно хлопнуть в ладоши на каждый шаг).

Усложнение: Ведущий называет клетку (например, «Белый слон, на С2!»), и фигура должна допрыгать до неё своим ходом.

2. «Пешечная эстафета»

Цель: запомнить, что пешка ходит вперёд, бьёт наискосок, и превращается в ферзя.

Разметка: Дорожка из 6–8 клеток (нарисованных на асфальте или из обручей). В конце дорожки — стул с короной.

Правила:

Дети делятся на две команды. Первый ребёнок — «пешка». Он должен пройти по клеткам только вперёд (прыжки на двух ногах с клетки на клетку).

Когда доходит до последней клетки, надевает корону (становится ферзём) и бежит назад, передаёт эстафету следующему.

Если ведущий крикнет «Бой!», пешка делает шаг наискосок влево или вправо (один прыжок в сторону), а потом продолжает вперёд.

Смысл: Дети запоминают: пешка не ходит назад, только вперёд, и в конце превращается в сильную фигуру.

3. «Конь-прыгун» (игра на внимание и координацию)

Цель: отработать ход конём («буква Г»).

Правила:

На полу разложены «кочки» (подушки или листы бумаги) в виде шахматных клеток. Ребёнок — конь. Он должен допрыгать до указанной цели (стул, игрушка), делая прыжки точно по схеме: два шага вперёд + один вбок.

Если ошибся (прыгнул иначе), возвращается на старт.

Вариант для группы: Водящий показывает карточку с направлением (вперёд-вправо, вперёд-влево и т.д.). Дети хором кричат «Г!» и делают такой прыжок.

Кто устоял на одной ноге после прыжка — молодец.

4. «Ладья и стена» (игра на прямолинейность)

Цель: понять, что ладья ходит только по прямым линиям (вертикаль/горизонталь).

Разметка: На полу скотчем выделены длинная прямая дорожка (вертикаль) и поперечная (горизонталь).

Правила:

Дети выстраиваются в шеренгу — это «стена». Водящий — «ладья». Он стоит в начале вертикали. Задача: пройти до конца дорожки, не сходя с

прямой. Если он пытается свернуть, «стена» (дети) кричит «Нет! Ладья только прямо!».

Как только ладья доходит до конца, она может пойти по горизонтали (вдоль стены).

Весёлый момент: Воспитатель путает детей: «А теперь ладья идёт наискосок?» — дети должны дружно сказать «Нет!» и объяснить почему.

5. «Шахматный мяч» (игра на быстроту реакции)

Цель: закрепить названия фигур и цвет полей.

Правила:

Дети встают в круг. Воспитатель бросает мяч и называет фигуру (например, «Слон!»). Ребёнок ловит мяч и должен сделать движение:

- Пешка — присесть (маленькая).
- Ладья — вытянуть руки вперёд (как башня).
- Конь — подпрыгнуть и цокнуть языком.
- Слон — наклониться и провести рукой по полу наискосок.
- Король — важно поднять голову и шагнуть на месте.
- Ферзь — покружиться (самый сильный, может всё).

Если ошибся — выбывает на один круг.

Другой вариант: Вместо фигуры называют цвет поля («Чёрное!»). Дети должны коснуться пола рукой, если «Белое» — поднять руки вверх.

6. «Поймай короля» (командная игра)

Цель: понять, что короля нельзя оставлять под боем, но двигается он медленно.

Правила:

Выбирается «король» (ребёнок в короне). Остальные — «пешки» (3–4 человека). Площадка — 5×5 клеток.

Король ходит только на одну клетку в любую сторону (медленные шаги).

Пешки ходят по одной клетке вперёд (прыжки). Задача пешек — дотронуться до короля (взять в плен). Король убегает.

Если пешка коснулась короля, она кричит «Шах!» и замирает. Если король оказался в углу и ему некуда идти — пешки победили.

Важно: Король не может ходить под удар (если пешка рядом, он поворачивает в другую сторону). Так дети на интуитивном уровне осваивают правило «короля нельзя оставлять под шахом».

Загадки

Про шахматную доску и клетки

1. Чёрно-белая дорожка,
Разлинована в горошек.

Две армии стоят в строю,
Я поле боя узнаю.
(Шахматная доска)

2. То чёрный, то белый —
Прыжок то там, то тут.
Все клетки посещаю,
А зовут меня... (Поле, клетка)

♟ Про пешку

3. Я маленькая, невысока,
Хожу вперёд, а бью — в бочок.
Много нас, мы первый ряд,
Звать нас всех солдатом... (Пешка)

4. Дойду до края — стану важной,
Превращусь я в сильного ферзя!
Кто я, догадайся, отважный?
Ну конечно, это... (Пешка)

Про ладью

5. Я похожа на башню,
Прямо хожу и вбок.
Не сверну ни на шаг,
Моё имя — ... (Ладья)

6.
Стою на углах, как стена,
Прямая дорога у меня.
Через всю доску пройду легко,
Угадал? Я — ... (Ладья)

Про слона

7. По диагонали шагает,
Косой дорожкой летает.
У меня есть брат-близнец,
Только он — другой подлец.
Вместе ходим крест-накрест,
Как зовут нас? Это... (Слоны)

8. Я хожу наискосок,
Не на запад, не восток.

По одной хожу я цвете,
Догадались? Я — ... (Слон)

Про коня

9.Прыг да скок, прыг да скок —
Буквой «Г» мой каждый шаг.
Через головы друзей
Перепрыгну поскорей.
Кто я? Быстрый, озорной?
Это — ... (Конь)

10.У меня копыта, грива,
Не корова, не красива.
Два вперёд, один в сторонку —
На доске я чемпионка!
(Конь)

Про короля

11.Я важнее всех в игре,
Хоть хожу лишь по шажке.
Если я попался в плен —
Проиграла вся игра.
Кто же я? Скажи скорей!
Это — ... (Король)

12.Ходит очень не спеша,
Только на одну клетку,
А в короне и с плащом,
Угадали? Это... (Король)

Про ферзя

13.Я сильнее всех фигур,
Хожу и прямо, и наискосок.
Меня берегите, я ваш командный курок.
Кто я? Высокий и важный?
Это — ... (Ферзь)

14.Могу как ладья, как слон,
Куда захочу — шагаю.
Меня в бою беречь должны,
Ведь я — ... (Ферзь)

Про шах и мат

15.Королю сказали: «Ах!
Ты под боем!» Это... (Шах)

16.Король в беде — спасенья нет,
И никуда ему ходить.
Это значит, ты, мой свет,
Объявил ему... (Мат)

Игровые упражнения

1. Пешка «Муравей – только вперёд, по одному шагу» Дети ползут на четвереньках на один квадрат вперёд

Ладья «Тяни-толкай – ходит прямо, как по линейке» Бегут прямо через всю доску (ковёр), не сворачивая

Слон «Ходит наискосок, как краб» Делают боковые шаги по диагонали

Конь «Прыгает буквой Г – раз-два и поворот» Прыжки: два шага вперёд, один вбок

Ферзь «Самый сильный – ходит как ладья и слон вместе» Комбинированные движения

Король «Медленный дедушка – только на один шаг, но в любую сторону» Шаг в любом направлении

2. Дети по очереди надевают маски фигур и под музыку двигаются по расчерченному полю. Воспитатель командует: «Ладья, марш прямо!», «Конь – прыгай буквой Г!».

3. Игра-путешествие «Поможем пешке дойти до короля»

Упрощённые правила (адаптация для дошкольников):

- На доске 4×4 клетки (только чёрные и белые поля).
- Играют 2 ребёнка: у одного белая пешка, у другого – чёрный король.
- Задача пешки – дойти до последней горизонтали (стать ферзём). Король ходит на один шаг в любую сторону.
- Никаких взятий – только движение. Игра заканчивается, когда пешка касается противоположного края.

4. «Что даёт Игровая активность после чтения»

№1

Доска, две армии

Нарисовать свою доску (чередование чёрных и белых квадратов – отличная подготовка к школе)

№2

Ходы фигур

Дети встают в круг и под команду «Ладья – вперёд!» двигаются по залу, изображая ходы

№3

Тактика и взаимопомощь

Разыграть сценку с масками: «Спаси короля!» (один ребёнок – Король, двое – пешки, один – враг)