муниципальное казённое дошкольное образовательное

учреждение – детский сад №12 г. Татарск

# Мастер-класс для педагогов «Шахматы — это просто!»

 Выполнила: Волохова

Елена Александровна

 2024г.

Цель мастер-класса: познакомить педагогов с приёмами, способствующими формированию навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Обучающие:
	* познакомить педагогов с шахматными терминами;
	* научить ориентироваться на шахматной доске: правильно помещать шахматную доску между партнерами, различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
	* познакомить с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, король, конь, пешка, правилами хода и взятия каждой фигуры, расстановкой фигур перед игрой;
2. Развивающие: развивать и совершенствовать мыслительные операции, интеллектуальные способности;
3. Воспитательные: воспитывать коммуникативные навыки, стремление к преодолению трудностей, уверенности в себе.

Материалы и оборудование: компьютер, шахматная доска с фигурами, мольберт, «Волшебный мешочек», указка, бумажные шахматные фигуры.

Ход мероприятия.

Ведущий: Я хотела бы вам рассказать одну древнейшую легенду:

«Когда-то давным-давно в Персии жил Хан. Он провёл много войн. И наконец-то понял, что все ближайшие территории завоёваны. Что же делать? Ему стало скучно. Он созвал визирей и дал им задание придумать для него интересное занятие. Пустились визири во все страны искать занятие для своего господина. И вот, наконец, первый визирь приехал и привёз Хану необыкновенную птицу с золотым оперением и чудесным голосом. Хан обрадовался, но птица ему быстро надоела. Тогда второй визирь привёз хану кеглю золотую с камнями и научил новой игре, но и эта забава быстро наскучила Хану. Третий визирь вышел вперёд, положил перед Ханом необычную доску с чёрно- белыми квадратами и начал расставлять перед ним фигурки, объясняя:

«Хан, больше всего тебе нравится воевать, но все территории завоёваны, и много твоих подданных потеряно, много крови пролито.

Вот тебе твоё войско. «Снова в бой ведёт войска - деревянная доска». Здесь есть всё: и твой визирь и башни и конница и слоны, попробуй выиграть сражение.»

И начал объяснять правила игры. На квадратиках доски

Короли свели полки Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков.

Ведущий: Дорогие друзья, я думаю и среди вас есть те, кто ещё не знаком с шахматами или забыли правила игры, потому что давно не играли. Предлагаю вам отправиться путешествовать по шахматному королевству.

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

Ведущий: 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 находиться справа внизу.

Описание и рассматривание настольной шахматной доски. Ведущий: 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.

1. Ведущий: Предлагаю устроить парад шахматных фигур. Но мне нужен помощник. Я прошу самых больших любителей шахмат или людей, заинтересовавшихся шахматами, поиграть со мной.

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

Ведущий:

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! Ведущий:

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.

Ведущий:

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.

Ведущий:

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.

Спасибо огромное моему помощнику! Вы мне очень помогли. Помощник уходит.

1. «Загадки из шахматной шкатулки»

Ведущий: 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?
	+ Сколько линий на доске и как они называются?
	+ Где стоят ладьи на доске до начала игры?
	+ Какие слоны никогда не столкнуться?
	+ Между какими фигурами на доске стоит конь?

Надеюсь, загадки не были для вас сложными. Спасибо за активность. Ведущий: Друзья, давайте послушаем продолжение легенды.

Король проигрывал партию за партией, но интерес его к игре не угасал. И вот наконец-то долгожданная победа! Король вскочил от радости и провозгласил: «Шах-мат!», что в переводе с персидского означает: «Король – умер!» Отсюда и пошло название ШАХМАТЫ. Хотите и вы воскликнуть «Шах-мат!»?

Ведущий: Тогда продолжим путешествовать в сказочном королевстве шахматных чудес!

1. Игра «Чудесный мешочек»

Ведущий: Определить это нам поможет игра «Чудесный мешочек». Каждый игрок на ощупь выбирает себе фигуру из мешочка, называет её, а затем ставит на шахматную доску на свое место.

1. Сама игра.

Ведущий: 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: 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.

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

Пускай сегодня вы не приняли решения обучать детей игре в шахматы. Но вы с уверенностью можете сказать, что вы «прикоснулись к прекрасному». 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.