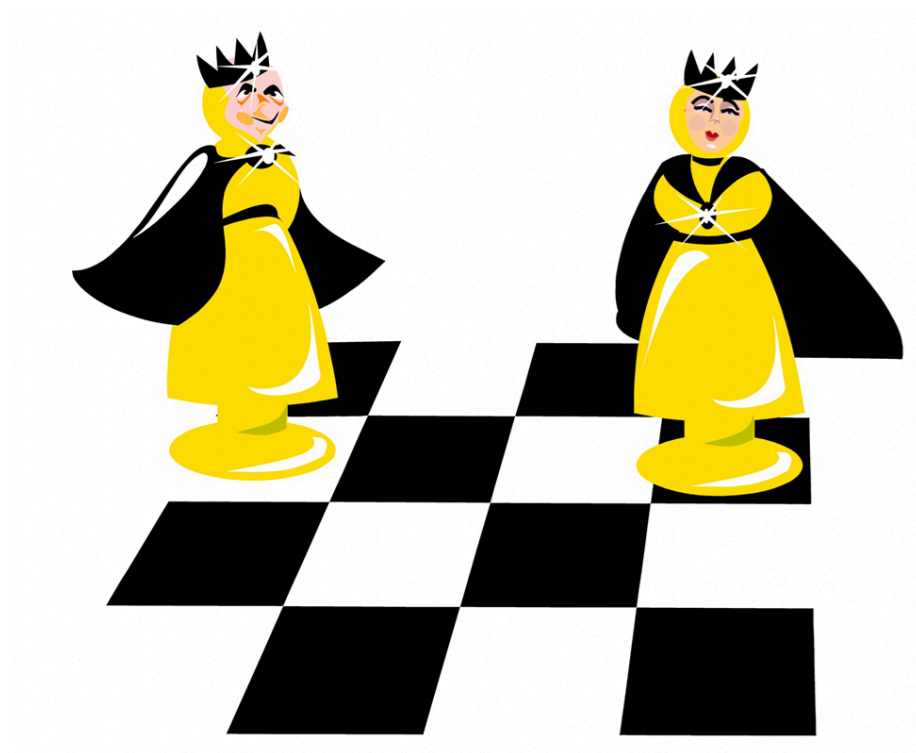


МБДОУ ДС №67 «УМКА»

Дидактические игры

(картотека)



«Шахматная репка».

Игра проводится аналогично «Шахматному колобку». Дети инсценируют сказку репка, используя шахматные фигуры. Около «репки», воспитанники по росту выстраивают белые или чёрные фигуры, поясняя: дед-это король, бабушка-ферзь, внучка-слон, Жучка-конь, кошка-ладья, мышка-пешка.

«Большая и маленькая».

Перед ребенком выставить шесть разных шахматных фигур. Предложить выбрать самую высокую, назвать её и отставить в сторону. Затем, ребенок, последовательно выделяет самую высокую фигуру из оставшихся перед ним и т.д.

«Волшебный мешочек».

Воспитатель прячет в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и предлагает ребенку на ощупь определить, какая фигура спряталась, и поздороваться с ней, назвав ее по имени.

«Запретная фигура».

Перед ребёнком в один ряд выставляются шахматные фигуры. Ребенок называет и показывает фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры необходимо сказать «секрет». Возможен другой вариант игры, взрослый и ребенок меняются ролями и, называя фигуры, на которые указывает ребенок, взрослый иногда может ошибаться. Если ребёнок не заметит ошибку, указать на неё.

«Белые и чёрные».

На столе перед ребенком в разброс выставить шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная игру, отставить в сторону одну из фигур, называя её по имени и цвету. Например: «Белый ферзь». Ребёнок продолжает игру и выбирает шахматную фигуру иного названия и цвета, обязательно называя её. Например: «Чёрный король». Затем следующую шахматную фигуру представляет взрослый и т. д.

«Угадай-ка».

Воспитатель прячет шахматную фигуру в руке и ребёнку предлагает догадаться, что это за фигура. Можно использовать подсказки (эта фигура похожа на..., ходит...). Когда ребёнок называет спрятанную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Куча мала».

На столе перед ребенком шахматные фигуры стоят в разброс. Взрослый закрывает глаза, берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно. Затем открывает

глаза и спрашивает у ребенка: так ли называется данная фигура? Ребенок поправляет взрослого. Игру можно продолжить, поменявшись ролями.

«Цвет».

Взрослый предлагает ребенку поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяться ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставить там же одну-две чёрные шахматные фигуры. Ребенок при обнаружении ошибки указывает на неё.

«Ряд».

Воспитатель предлагает ребёнку выстроить в один ряд пешек, коней, слонов, ладей, ферзей, королей. Видоизменяем игру, ребёнок предлагает взрослому выстроить фигуры в ряд и контролирует выполнение задания.

«Шахматный теремок».

Воспитатель устанавливает деревянную шахматную доску в виде «теремка». Следуя сюжету сказки, в «шахматный теремок» по очереди поселятся шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» поднять.

«Шахматный колобок».

Воспитатель предлагает воспитанникам инсценировать сказку «Колобок», используя шахматные фигуры: дед-король, баба – ферзь, заяц-пешка. Лиса-конь, волк-слон, медведь-ладья, а колобок шарик или клубок. Дети называют все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки лиса колобка не съест – колобок от неё убежит.

«Убери такую же».

Воспитатель расставляет шахматные фигуры на столе, одну из фигур убирает в коробку. Затем предлагает ребенку назвать эту фигуру и убрать в коробку аналогичную шахматную фигуру и т. д.

«Полна горница».

Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур).

Предложить ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить “спать” в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

«Угадай-ка 2».

Взрослый словесно описывает одну из шахматных фигур, дети догадываются, что это за фигура. Когда названия всех шахматных фигур уже

известны, можно переходить к освоению шахматной нотации. В этом тоже помогут дидактические игры

«Горизонталь».

Двое играющих детей на шахматном поле по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками фишками, пешками и т. п.

«Вертикаль».

Двое играющих детей на шахматном поле по очереди заполняют одну из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ».

Двое играющих детей на шахматном поле по очереди заполняют одну из диагоналей шахматной доски.

«Мешочек».

Воспитатель предлагает детям вынимать из мешочка по одной шахматной фигуре, и постепенно расставлять начальную позицию.

«Да и нет».

Педагог демонстрирует детям две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и уточняет, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч».

Взрослый произносит фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из детей. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«Игра на уничтожение».

Взрослый играет с детьми ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин».

Педагог предлагает воспитаннику белой фигурой побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, неподвижными).

«Лабиринт».

Белой фигуре необходимо добраться до определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Выиграй фигуру».

Белые фигуры должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности».

Это разновидность игры на уничтожение, но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Шах или не шах».

Приводится ряд положений, в которых детям необходимо определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах».

Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Защита от шаха».

Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат».

Приводится ряд положений, в которых детям необходимо определить: дан ли мат черному королю.

«Рокировка».

Детям необходимо определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

«Два хода».

Для того чтобы ребенок обучился создавать и реализовывать угрозы, он играет со взрывным следующим образом: на каждый ход взрослого ребенок отвечает двумя своими ходами.

«Перехитри часовых»

Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых».

Белая фигура должна побить все черные фигуры, выбирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь».

Ребенку необходимо за минимальное количество ходов белой фигурой достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля».

Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Атака неприятельской фигуры».

Ребенку необходимо белой фигурой за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар».

Белой фигурой необходимо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие».

Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

Литература: И.Г. Сухин «Шахматы полный курс для детей. Тренажер по правилам игры и развитию логического мышления»