

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД «КРАСНАЯ ШАПОЧКА» С.ПЕТРОВКА
КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

**ПРОЕКТ НА ТЕМУ:
«ШАХМАТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ»**



**Разработала:
Шамро Н.Н., старший воспитатель**

с.Петровка
2025

Предисловие:

Все малыши в дошкольном детстве проявляют способности в пении, танцах, рисовании и лепке. Но однажды возник вопрос: «А можно ли обучать дошколят игре в шахматы?» Проанализировав историю шахмат, убедились – многие выдающиеся шахматисты познакомились с этой игрой в достаточно раннем возрасте: А. Карпов – в 4 года, Г. Каспаров в 6-ти летнем возрасте.

Шахматы популярны во всех уголках нашего земного шара. С помощью шахмат многие люди начинают приобретать важные качества, необходимые в нашей жизни. Ведь согласитесь, без концентрации внимания, хорошего логического мышления, долговременной и оперативной памяти и самое главное без принятия решения нельзя представить себе качественную шахматную партию. Во время занятий шахматами у ребёнка развивается всё это, и впоследствии у него появляется возможность использовать эти навыки в повседневной жизни. Шахматы – это целый мир со своими законами, легендами и правилами. Игра является «королевским инструментом для развития логического мышления, памяти, пространственного воображения, умения прогнозировать свои действия и тут же проверять себя.

Неоценима роль шахмат в воспитании сильного характера, усидчивости, настойчивости, привычки к преодолению трудностей, уверенности в себе, выдержки, взаимопомощи. Перейдя от взрослых к детям, удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причём ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Участники проекта: дети 5-6 лет, воспитатели, родители.

Срок реализации проекта: 1 год.

Методы: подбор литературы, поиск информации

Объект: дети группы «Радуга».

Предмет исследования: история шахмат.

Тип проекта: информационный.

Цель: Познакомить дошкольников с миром шахмат, прививать интерес к игре.

Задачи:

Игра в шахматы решает несколько педагогических задач:

- **Образовательные:**
расширять кругозор дошкольников, развивать логическое мышление, внимание, память, сообразительность, находчивость, умение ориентироваться на плоскости.
- **Воспитательные:**
 - воспитывать усидчивость, дисциплинированность, настойчивость, самокритичность, умение самостоятельно принимать решение, не унывать при проигрышах.
- **Коррекционные:** помочь активным малышам стать спокойнее, усидчивее, умение сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Актуальность данного проекта состоит в том, что он направлен на организацию содержательного досуга дошкольника, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Игра – ведущий вид деятельности детей, в которой ребенок учится, развивается, растет.

Этапы проекта	Сроки реализации	Материалы	Работа с родителями
1 этап. Знакомство с историей шахмат	сентябрь	Чтение сказок: -«Сказка про шахматы и шаха» -«Шахматные государства» - «Шахматная сказка»	Разработка памятки для родителей на тему: -«Шахматы, как средство развития познавательного интереса у старших дошкольников»
2 этап. Знакомство с шахматной доской	октябрь	-«Удивительные приключения шахматной доски». -Аппликация «Шахматная доска»	
3 этап. Знакомство с фигурами	ноябрь	Фотовыставка «Герои мультфильмов играют в шахматы»	Разработка памятки для родителей на тему: «Ребенку о шахматах»
4 этап. Знакомство с фигурой Короля	декабрь	Просмотр мультфильмов - «Смешарики в шахматном королевстве»	
5 этап. Знакомство с фигурой Ферзя	январь	«Динозавры учат шахматам»	
6 этап. Знакомство с фигурой Ладьи	февраль	Выставка детских работ «Шахматный вернисаж»	Шахматная «ТУ-ВИ»(турнир-викторина) для педагогов
7 этап. Знакомство с фигурой Коня	март	Лепка из пластилина шахматных фигур	
8 этап. Знакомство	апрель	Раскраски шахматных фигур	

с фигурой Пешки			
9 этап. Знакомство с фигурой Слона	май	Инсценировка по мотивам русских народных сказок: - «Шахматная репка».	Презентация «Маленькие гении»

Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме.

***Шахматы** – игра сильнейших,*

Для ума заряд дает.

Волю, стойкость воспитает,

Логiku всем разовьет.

Процесс обучения азам игр в шахматы способствует также развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию логического мышления, суждений, умозаключений; учит ребёнка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; вырабатывает умение вести точные и глубокие расчёты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формирует волю к победе в напряжённой борьбе.

«Шахматы – нечто большее, чем просто игра. Это интеллектуальное времяпрепровождение, в котором есть определённые художественные свойства и много элементов научного. Для умственной работы шахматы значат то же, что спорт для физического совершенствования: приятный путь упражнения и развития отдельных свойств человеческой натуры...

Знаменитый советский педагог **В. А. Сухомлинский**, считал, что *«Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти...».*

Благодаря играм в шахматы дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию у детей способности действовать в уме и развитию морально-волевых качеств. Умные, талантливые и сильные духом дети — это залог будущего процветания нашей страны.

1 этап: Знакомство с историей развития шахмат

Однажды в гости пришел Кот Федот. После знакомства и обсуждения любимых занятий, Кот рассказал сказку о появлении шахмат.

«Жили-были два короля. Между собой они не ладили, часто воевали. Люди устав от постоянных войн, пошли к мудрецу. Тот немного подумав, достал из ящика шкафа небольшую коробочку в черно-белую клетку.

— Вот эта игра примирит ваших королев.

Он отправился в гости к одному из королей и велел пригласить другого в гости. Когда те оказались на месте, мудрец раскрыл перед ними коробочку, которая стала полем для сражения, и расставил фигуры.

Эта игра называется «шахматы». У каждого из вас будет своя армия. – сказал Мудрец. – Эта игра обладает магической силой, начав играть, вы забудете про все свои ссоры и обиды. И действительно, короли так увлеклись, что забыли о войне. И с этого момента вели только шахматные сражения. С тех пор люди в королевствах живут дружно и спокойно.

Знакомство с игрой Кот Федот предложил начать с шахматной доски.

2 этап: Знакомство с шахматной доской.

Кот Федот: Знакомьтесь дети – это шахматная доска. Посмотрите, как ровненько она расчерчена на равные клетки-квадратики (всего их 64: 32 – белые и 32 – черные) – это поля. Они одинаковые по размеру, но разные по цвету – черные и белые.

Цвет полей на шахматной доске может быть разный, но называются клетки: белые (светлые поля) и черные (темные поля). Например, желтые – это белые поля, а зеленые – это черные.

Затем Кот познакомил детей с центральными полями (2 белых и 2 черных кубика). Для разнообразия игр я воспользовалась черно – белыми кубиками. Но сначала кубики нужно было найти.

Кубики-поля «замаскировались» под свой любимый цвет. Ребятам пришлось искать их по всей группе. Там, где есть что-то черное, дети обнаружили черный кубик, где белое – белый.

Один из кубиков (полей) по имени Полик вызвался провести экскурсию по шахматной доске. Для начала Полик расположил правильно доску между детьми.

Полик рассказал детям, что шахматная доска располагается между противниками так, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета.

Затем несколько раз мы раскрутили доску. Когда она останавливалась, ребята определяли, где им нужно занять место. Заодно повторили право — лево. Задание оказалось легким, но очень веселым!

Когда дети расселись по своим местам Полик предложил разглядеть доску повнимательнее и обратил внимание на диагональ. Диагональ – это цепочка полей одного цвета, которые касаются друг друга уголками. Диагонали бывают черные и белые, а еще они разные по длине. Самая короткая — 2 клетки, а самая длинная – 8 клеток.

Из его волшебного кармашка Кота Федота ребята достали карточки с буквами. Эти карточки были «мами» буковок малышей на доске. Задачей детей было найти «маму» для каждой буковки. Это задание оказалось очень легким.

В кармашке у Кота дети обнаружили две полосы. С виду они были одинаковые, из восьми черно — белых полей.

Кот Федот рассказал, что это не просто полосы – это дорожки шахматной доски. Одна называется горизонталь, другая вертикаль.

Для того, чтобы понять, как расположить горизонтальную дорожку нарисовали два рисунка. Первый с изображением горизонта – горизонтальная линия, на втором рисунке изобразили дерево – это вертикаль. Затем Федот вразнобой показывал детям картинки горизонта и дерева, а мальчишки на полу выкладывали из бумажных квадратов горизонтальную или вертикальную линии.

Кот Федот: очень обрадовался, что теперь дети знают название дорожек. Он предложил ребятам покатать его друзей на машинках только по горизонтали, а потом только по вертикали.

3 этап: Знакомство с фигурами.

Вдоволь наигравшись за 2 недели разными игрушками на шахматной доске, Кот Федот предложил играть уже с шахматами. Пора познакомить ребят с названиями фигур и показать, как они ходят по «полю в клеточку».

Кот Федот: рассказал ребятам что главные действующие лица на шахматной доске – шахматные фигуры. На шахматном поле сражаются две армии шахматных фигур – белая и черная.

4 этап: Знакомство с Королем

Вот это Король – самый главный, высокий и заметный на доске. А на голове у него корона (остроконечная пика или крест).

Король – самая важная фигура на поле. Невозможность защитить короля от противника может привести к мату, а значит и к проигрышу. Ходит король только на одно поле по вертикали, горизонтали или диагонали. Шахматный король во всех языках обозначает верховного правителя.

Котик выставил перед мальчишками белого и черного королей, чтобы лучше рассмотрели.

Затем Федот показал детям, как изображается король в книгах и шахматных учебниках. Для этого я заранее нарисовала каждую фигуру на отдельных карточках.

Предложил детям зарисовать его в тетрадках: Король похож на яблочко, лежащее на тарелочке.

5 этап: Знакомство с Ферзем

Кот Федот: А эта фигура называется Ферзь. Это самая сильная фигура на доске. Ферзь – вторая по важности фигура на поле.

Слово «ферзь» в русский язык пришло из персидского. Предположительно, оно переводится как «мудрец, советник, визирь». Из Европы пришло к нам разговорное название ферзя – «королева».

У этой фигуры самые большие возможности в плане передвигаться по полю. Ходит на любое число полей по вертикали, горизонтали или диагонали. Фигура обычно увенчана небольшим шариком в отличие от короля, который, как правило, увенчан крестом. Нарисовать ферзя в тетради можно, как корону, именно так его обозначают в учебниках.

Когда дети зарисовали Ферзя, котик предложил немного размяться и поиграть в официантов.

Расположили два детских столика в разных концах комнаты. На один стол составили все фигуры вперемешку. За другим столиком сидел Федот –

клиент ресторана. Он заказывал фигуры (Короля или Ферзя) на обед. Задачей детей было быстро найти на противоположном столике нужную фигуру и принести заказ клиенту.

Так как Артем хорошо знаком со всеми фигурами, ему задания давались труднее: принести за один раз 3-4 разные фигуры (например: белые пешка и слон, черные Король и Ладья и т.д.).

6 этап: Знакомство с Ладьей

На следующий день Федот предложил продолжить знакомство, так как вчера мы узнали название только двух фигур. А их на доске целых 32 по 16 у каждой армии!

Для начала вспомнили, с какими фигурами познакомились вчера.

Кот Федот рассказал, что эту фигуру называют Ладья. Она напоминает по внешнему виду крепостную башню. Всего Ладей – четыре, две белых и две черных. Ладью можно нарисовать, как треугольник, сверху которого лежит небольшой прямоугольник.

Ладья в индийской игре — это боевая колесница. Она изображалась вместе с упряжкой коней и правящей ею возницей. Видимо, отсюда произошло персидское название колесницы — Рух. Та самая Птица Рух из сказок «Тысячи и одной ночи». И изображать фигуру тоже стали в виде птицы. А на Руси фигуру стали называть ладьёй, потому что изображением птицы Рух украшали нос древнерусского судна — ладьи. В Европе же эту фигуру принято называть ладьёй, что значит «башня». Ходит ладья на любое число полей по прямой, то есть только по вертикали или горизонтали. Фигура обычно имеет вид круглой крепостной башни.

7 этап: Знакомство с Конем

Следующая фигура — Конь, очень даже похожа на настоящего, даже грива есть. И нарисовать его труднее всего. Коней тоже четыре, два черных и два белых.

Конь. В древних шахматах эта фигура изображала собою «кавалера» — всадника на коне. Со временем ее изображение упростили, оставив только коня. Но во многих европейских языках шахматного коня продолжают называть наездником. Ходит конь русской буквой «Г». Коня называют «прыгающей» фигурой, так как при ходе он может перешагивать через свои и чужие фигуры. Фигура имеет вид головы коня на подставке.

8 этап: Знакомство с Пешкой

Кот Федот: Вот эта малышка называется пешка. Их в каждой войске 8 штук, не зря это название произошло от слов пехотинец, солдат. В течение игры эта кроха может, если ей повезет стать Ферзём.

Пешку нарисовать легко — треугольник, а на верхушке у него «сидит» шарик, можно еще ручки пририсовать. Пешка. Слово «пешка» однокоренное с «пеший», «пехота». Это название означает «пеший солдат». Ходит пешка на одно поле по вертикали только вперёд. Из исходного положения может сделать один ход сразу на два поля вперёд. Бьёт на одно поле по диагонали тоже только вперёд. Если в процессе игры пешка достигает последней

горизонтالي, то она превращается в любую фигуру, по желанию игрока, кроме короля.

После того, как мальчишки зарисовали в тетради новую знакомую, котик предложил поиграть с пешками в прятки.

По очереди прятали и выставляли фигурки пешек (сколько было и сколько стало, сколько не хватает), тренируя счет, сложение и вычитание.

Дети с удовольствием принялись считать – это они любят! После нескольких примеров ребята решили в игру добавить все другие фигуры, чтобы сложнее посчитать было.

Время в игре летит незаметно, а у нас последняя фигура осталась.

9 этап: Знакомство со Слоном

Кот Федот: Это слон. У него нет ни ушей, ни хобота. Зато он похож немного на пешку, которая росла – росла и выросла! Слонов, так же, как и ладей, и коней четыре, два белых, два черных.

В книжках и учебниках слон похож на капельку с двумя ножками, сверху маленький кружочек.

Слоном в древних шахматах была фигура, изображающая боевого слона с наездником. Ее название на Руси перевели дословно, получилось «слон».

Но в Европе название не знали такого животного, поэтому перевели с персидского, как шут. В древних европейских шахматных книгах можно увидеть, что эту фигуру изображали как человечка в шляпе с бубенчиками.

Позже в разных странах эта особа, приближенная к королю, получила более почетные звания: епископ, гонец, стрелок, охотник. В России раньше эту фигуру тоже принято было называть «офицер». Только потом за ней официально закрепили древнее русское название «слон». А вид фигурки оставили прежний, европейский. Поэтому шахматный слон похож не на слона (зверя с хоботом, а на человека в высокой шляпе (епископа, офицера).

Ходит слон на любое число полей по диагоналям. В начале игры у игрока два слона, и каждый ходит по своим диагоналям, один по светлым, второй по темным. Верхняя часть имеет вид капли с заострением вверх, напоминая собой одежду священника.

Далее Федот предложил игру чтобы лучше запомнить названия фигур, мы играли в дидактические игры («Чудесный мешочек», «Приглашение на бал», «Большая и маленькая», «Запретная фигура», «Школа», «По росту», рисовали шахматные фигуры и предметы – ассоциации, на которые они похожи, создавая «Шахматный альбом».

Дома вместе с родителями мы изготавливали атрибуты для инсценирования пьесок из «Шахматного театра». Для этого мы переделали известные всем народные сказки «Колобок», «Репка» и «Теремок».

Закрепляя знания о шахматной доске, мы выкладывали на доске линии, по которым двигаются фигуры; играли в игры «Кто быстрее расставит фигуры», «Какой фигуры не хватает», «Первый-второй» (придумали сами); из кубиков двух цветов выкладывали фрагмент шахматной доски; раскрашивали часть листа тетради в клетку, как для игры в шахматы.

На итоговом этапе мы участвовали в постановке сказок из «Шахматного театра», используя изготовленные вместе с родителями атрибуты, оформляли уголок любителей игры в шахматы.

Вывод

Дети дошкольного возраста познакомились с историей игры в шахматы, выучили фигуры, узнали строение шахматной доски и научились правильно расставлять фигуры на ней.

Продуктом нашей работы стало создание «Шахматного уголка», куда вошли собрание книг о шахматах, «Шахматная копилка» с загадками, стихами, играми, сказками о шахматах, «Шахматный альбом» с нарисованными детьми шахматами, «Шахматный театр» с атрибутами для костюмированных шахматных игр и сделанные своими руками из кеглей фигуры для игры в шахматы.

Итак, цель работы была достигнута. Нам удалось заинтересовать детей этой интересной игрой и обогатить развивающую среду детского сада.

Научить играть в шахматы можно каждого, но для этого необходимо запастись терпением. Наша главнейшая цель – прививать интерес к мудрой игре.

Важным достижением проекта можно считать возросший у детей и их родителей интерес к шахматной игре и желание научиться играть в эту интеллектуальную игру. Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться.