



ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ХАНТЫ-МАНСИЙСК
ХАНТЫ-МАНСИЙСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА - ЮГРЫ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАНТЫ-МАНСИЙСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 23
«БРУСНИЧКА»

Игры на развитие логического мышления (шахматы)

Старший воспитатель:
Буданова И.М.

Ханты-Мансийск, 2020

Игры на развитие логического мышления

«Шахматный мешочек»

1-ый вариант

В матерчатый шахматный мешочек кладу фигуру и называю ее, затем ребенок, говорит: «Ускакал от меня конь», «Убежала ладья» и т.д.

2-ой вариант

В мешочке прячутся все фигуры сразу, и по заданию дети по очереди на ощупь ищут определенную фигуру, или достают любую фигуру, называя ее сначала, а затем показывают всем детям.

«Что изменилось»

Расставить на магнитной доске или поставить на столе 5-6 шахматных фигур. Дети закрывают глаза, я убираю одну фигуру или меняю местами. Ребята говорят, что изменилось. Если ребята не справляются, то надо начинать игру с маленького количества фигур, например 3-х – 4-х, затем добавляя по одной.

«Правильно, неправильно»

Расставляю черные фигуры в 8-ом ряду или белые фигуры на 1-ой горизонтали. Спрашиваю: «Правильно ли стоят фигуры?». Дети отвечают, называя, какая фигура стоит не на своем месте и где она должна находиться.

«Найди сходство и разницу»

1 вариант

Предлагаю ребятам сравнить по внешнему виду 2 шахматные фигуры, отметить их сходство и различие.

2 вариант

Сравнить две фигуры или группу по тому, кто как ходит, например, ладья и ферзь.

«Узнай по описанию»

Воспитатель: Просит отгадать, что это за фигура.

Описывает: «Она ходит и бьет по вертикали и по горизонтали на любое возможное количество клеток. Она не имеет права ходить по диагонали».

Дети: – ЛАДЬЯ

Воспитатель: «Начинает движение в одном направлении, а заканчивает его в другом. Получается след на доске, похожий на букву «Г».

Дети: – КОНЬ.

«Шахматная загадка»

Я загадываю фигуру, ребята задают вопросы: например, это фигура? Ходит она по диагонали? Это он или она? Стоит он (она) на 1-ой горизонтали? Фигура ходит на одну клетку во всех направлениях.

Воспитатель: отвечает «да» или «нет», пока дети не отгадают.

Эстафета: «Кто вперед»

Дети делятся на 2-е команды. По сигналу «Начали» ребята бегут и ставят одну фигуру, одна команда – белые, вторая – черные, и так по очереди расставляют все фигуры и пешки. Подвести итог: кто правильно и быстро расставил фигуры, тот победитель.

«Кто в домике живет»

Ребенок берет любую фигуру, ставит ее на место и говорит, в каком домике она живет. Например, ладья белая живет в домике А1, конь Б2, слон – С3 (Слон живет в домике С3).

«Угадай, о какой фигуре я думаю»

Он (конь, ферзь, король, слон)

Она (ладья, пешка)

Или: «Раньше она могла плавать, ходить может только прямо...»

Далее: «Начинает он ходить с белого поля, а попадает на черное...»

«Что лишнее?»

а) Конь, ладья, пешка, слон. (Пешка),

- (Все – фигуры, а пешка – нет)
б) Три белые фигуры, одна черная.
в) Три деревянные, одна пластмассовая.
г) Три пешки и ладья.

Дидактические игры

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

«Горизонталь»

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль»

То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ»

То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

«Волшебный мешочек»

В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из воспитанников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадайка»

Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура»

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

«Угадай»

Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?»

Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает воспитанников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая»

На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

«Мешочек»

Воспитанники по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет»

Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч».

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

4. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

«Игра на уничтожение» – важная игра курса.

У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с воспитанниками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин».

Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт».

Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«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, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь».

За минимальное число ходов белая фигура должна 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.

«Защита контрольного поля»

Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры»

Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар»

Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие»

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

«Защита»

Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру»

Белые 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.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

«Шах или не шах»

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

«Дай шах»

Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов»

Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха»

Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат»

Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах»

Игра проводится всеми фигурами из начального положения.

Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка».

Воспитанники должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

«Два хода»

Для того чтобы воспитанник научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога воспитанник отвечает двумя своими ходами.