

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования «Поиск»**

**Сценарий мастер-класса по шахматам для родителей  
«Обучение игре в шахматы детей старшего дошкольного  
возраста»**

Автор-составитель:  
Отт Иван Иванович,  
педагог дополнительного образования

**Цель:** познакомить родителей с приёмами, способствующими формированию навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

- познакомить участников мастер-класса с игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы;
- формировать умение играть в шахматы через ознакомление с правилами.

**Оборудование и материалы:** видеопроектор, компьютер, шахматное поле, магнитная шахматная доска, шапочки с шахматными фигурами, мольберт, «Волшебный мешочек», указка.

**Ход мероприятия**

**Педагог:** - Добрый вечер уважаемые родители. Я хотел бы вам рассказать одну древнейшую легенду, которую я рассказываю своим детям.

- 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.

**Педагог:** - 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, как мы это делаем с ребятами.

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

- 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 находится справа внизу.

## *Описание и рассмотрение настольной шахматной доски.*

2. **Педагог:** - 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.

- Предлагаю устроить парад шахматных фигур. Но мне нужен 1 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.

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!

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.

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.

А теперь без спешки

Идут на место пешки.

- Пешка может за один ход продвигаться на одно поле прямо вперед, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Добравшись 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.*

3. «Загадки из шахматной шкатулки».

**Педагог:** - 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?

- Какая фигура не может стоять рядом с такой же другого цвета и почему?

- Сколько линий на доске и как они называются?

- Где стоят ладьи на доске до начала игры?

- Какие слоны никогда не столкнутся?

- Как взаимодействует ферзь со своими пешками и фигурами?

- Между какими фигурами на доске стоит конь?

- Надеюсь, загадки не были для вас сложными. Спасибо за активность.

- 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!»?

- Тогда продолжим путешествовать в сказочном королевстве шахматных чудес!

4. **Педагог:**- Сейчас будем знакомиться с шахматными этюдами.

*Ведущий комментирует этюды, представленные на слайдах.*

5. Игра «Чудесный мешочек».

**Педагог:** - Друзья, у каждого из вас есть возможность сыграть роль одной из фигур шахматного театра. Я приглашаю 6 актёров.

- Но какая же роль достанется каждому из вас? Определить это нам поможет игра «Чудесный мешочек». Каждый игрок на ощупь выбирает себе фигуру из мешочка, называет её, а затем, надев маску.

6. Сама игра.

**Педагог:** - 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 даёт задания на обыгрывание этюдов, помогает, контролирует.*

**Педагог:** - Игра закончилась. Вы молодцы, очень славно поиграли.

- 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*).

**Педагог:** - Спасибо всем за ответы.

- Итак, следуя дидактическим принципам: от простого к сложному, от лёгкого к более трудному, от неизвестного к известному, внося элемент занимательности и новизны, процесс обучения шахматам осуществляю в несколько этапов.

1. Знакомство с шахматной доской. Цель: овладеть пространственным ориентированием на плоскости, познакомиться с такими понятиями как: горизонталь, вертикаль, диагональ, видеть всю доску, а также отдельное поле.

2. Знакомство с фигурами и пешками. Здесь можно использовала стихи, игры, сказки. Например - сказка о героической пешечке, пробившейся сквозь все преграды к заветному полю превращения в ферзя. Можно поиграть в «ладью», рассказать о ней сказку, показать на шахматной доске ее домик, нарядить ее, начать за ней охотиться. Для закрепления знаний о фигурах и пешках используются разнообразные игры с шахматным содержанием, такие как «Чудесный мешочек», «Кто быстрее расставит фигуры», «Что общего и чем отличаются».

3. Обучение правилам шахматной игры. Рассказывая детям сказку, ненавязчиво знакомя их с различными правилами: правилами квадрата и оппозиции, рокировкой, шахматной нотацией.

4. Решение шахматных задач и этюдов. На этом этапе учимся решать различные задачи и этюды, знакомимся с дебютом и волшебным миром комбинаций.

5. Игра в шахматы. Это практическая часть обучения, в ней подключаются сеансы одновременной игры и увлекательные турниры. Игроки познают дух соперничества и соревнования.

**Педагог:** - 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.