

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

**Сценарий открытого мероприятия с участием родителей
Шахматный КВН «Путешествие в Шахматное королевство»**

Автор-составитель:
Отт Иван Иванович,
педагог дополнительного образования

Цель: обобщить, полученные знания детей на шахматном кружке «Белая ладья» в процессе игровой практики с шахматными фигурами и шахматной доской.

Задачи:

- Обобщить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы; уметь решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске.
- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение. Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольников через решение простых шахматных задач.
- Воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решения.

Методические методы и приемы:

Словесные:

Вопросы

Беседа

Рассказы

Анализ

Оценка

Обмен мнениями

Рассматривание наглядности

Наглядные:

Задания творческого характера

Работа с картинками-пазлами

Видео запись шахматного турнира

Демонстрационная шахматная доска

Практические:

Наблюдения

Решение шахматных задач

Указания

соревнование

Предварительная работа:

- Команда из детей, посещающих шахматный кружок «Белая ладья» и команда «Офицеры» (или Тёмный рыцарь) из пап которые умеют играть в шахматы;
- Провести шахматный турнир между командами;
- Выбрать состав жюри из 3 человек

МАТЕРИАЛЫ и ОБОРУДОВАНИЕ:

Шахматная доска - 2 штуки.

Шахматные фигуры - 2 комплекта

Большая демонстрационная доска с двумя пешками (чёрная и белая)

Музыкальное сопровождение

Картинки - пазлы «конь», «слон»

Зашифрованные слова «ладья», «ферзь»

Заморочки из бочки

«Волшебная доска»/ уникуб

Волшебный мешочек-2

Стол для каждой команды - 2штуки.

Подарки для пап и дедушек, изготовленные детьми «Шахматы» из разного материала: доска из плетения цветной бумаги, фигуры из солёного теста.

Ход мероприятия:

1. Вступительное слово.

Здравствуйте! Мы рады вас видеть в нашем зале. Хотим поздравить вас с праздником защитника Отечества! И пригласить вас в путешествие в Шахматное королевство. Все знают, что игра в шахматы – это тоже маленькое сражение между двумя армиями с солдатами, офицерами, со своими правилами, и также есть кого защищать.

2. Представление команд.

Звучит марш.

Ведущий: Я приглашаю команды противников «Белая ладья» и «Тёмный рыцарь».

Пойми, не враг-противник твой,

И в правилах, заметьте-ка,

Чтоб честно биться за доской,

Раздел такой есть – этика.

Ведущий: Ребята, Какие правила этики мы должны соблюдать?

Дети: /нельзя мешать противнику думать, нельзя разговаривать, нельзя подсказывать; по любым вопросам обращаться к арбитрам; перед началом игры надо пожать руку противнику, а в конце поздравить с победой/.

Итак, поприветствуйте друг друга, пожмите руки противникам.

Ведущий:

3. Гейм № 1. Отгадайте:

-На каких полях ничего не растёт?

-В каких клетках не держат зверей?

Я объявляю первый гейм «Волшебная доска».

Задание. У каждой команды составные части шахматной доски. Кто быстрее соберёт?

Итоги подведут судьи. За каждую победу ваша пешка будет перемещаться на одно шахматное поле вперёд. Чья пешка раньше доберётся до последней горизонтали, та команда будет победителем.

Ведущий:

4. Гейм № 2. «Тёмная лошадка»

-Что знаете о фигуре «Конь»?

Задание. Расшифруйте слово, используя ход конём.

-Что знаете об этих фигурах (ферзь и ладья)?

-Какая фигура сильнее?

Слово жюри.

Ведущий:

5. Гейм № 3. «Ты-мне, я-тебе» /Морской бой

Задание. Расставьте пешки на доске, используйте кодировку без ошибки. Противники друг другу загадывают координаты.

Судьи наблюдают за правильностью расстановки фигур. Подводят итог.

6. Гейм № 4. «Шахматный задачник».

Конкурс для капитанов. Приглашаю командиров за шахматный стол.

Задание. Вы должны выбрать лучший ход для короля в предложенной позиции и объяснить: почему это направление лучшее.

Итог гейма подводит судья.

Ведущий:

7. Гейм № 5. «Волшебный мешочек».

Музыкальное сопровождение.

Прошу построиться команды для весёлого состязания. У каждой команды по «Волшебному мешочку», в которых лежат фигуры.

-Считается ли пешка фигурой?

/ нет, это солдат, но она может стать любой фигурой, если дойдёт до последней горизонтали

Задание. Чья команда правильно и быстро составит фигуры на своё место на шахматной доске?

Судьи подводят итог состязания.

Ведущий: Мы продолжаем наше путешествие по Шахматной стране.

8. Гейм № 6. «Конверт с секретом».

Задание. В каждом конверте части картинок, вам надо собрать в одну целую. Кто быстрее соберёт?

-Что знаете об этих фигурах?

-Какая фигура сильнее?

Итог конкурса.

Ведущий:

9. Гейм № 7. «Заморочки из бочки»

Сейчас у вас будет возможность догнать лидера игры.

Зад. За 1 минуту ответить на большее количество вопросов.

Судьи ведут подсчёт правильных ответов и подводят итог.

Ведущий:

10. Гейм № 8. «Шахматный турнир»

Внимание! Я объявляю последний гейм нашего путешествия.

По итогам дружеского шахматного турнира между нашими командами вышла победителем команда, ей и присуждается последний ход пешкой.

Ведущий:

11. Итоги викторины. Награждение.

Слово нашим арбитрам. Узнаем победителей нашей викторины. Поздравим победителей, пожмите друг другу руки.

Дети дарят подарки- самодельные шахматы.

/ Музыкальное сопровождение.