|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИГРЕ В ШАХМАТЫ.****"'Куча мала**". Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берёте какую-нибудь из фигур и ощупываете её. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребёнка: "Так?" ребенок поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями."**Школа".** Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: "Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?.."**"Цвет**". Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, "по ошибке" поставьте там же одну-две чёрные шахматные фигуры. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.**"Ряд".** Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; "**Шахматный теремок\*'**. Сделайте из деревянной шахматной доски "теремок". Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на "теремок" и уронить его, а остальные фигуры помогут "теремок" "построить" - поднять."**Шахматный колобок**". Дидактическую игру-инсценировку сказки "Колобок" можно провести так: "дед" - король, "баба" - ферзь, "заяц" - пешка, "лиса" - конь, "волк" -слон, "медведь" - ладья, а колобок - шарик или клубок.Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки "лиса" колобка не съест - колобок от неё убежит."**Шахматная репка'**\*. Посадите "репку" - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: "дед" - это король, "бабка" - ферзь, "внучка" - слон, "Жучка" - конь, "кошка" - ладья, "мышка" - пешка. | ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания."**Пирамида".** Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур."**По росту".** Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры."**Догонялки**". Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура "бежит" не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями."**Прятки**". Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур **"Большая и маленькая**". Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д. "**Запретная фигура".** Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме "запретной", которая выбирается заранее. Вместо названия "запретной" фигуры надо сказать "секрет". Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда "ошибайтесь". Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё."**Что общего?".** Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: "Чем они похожи? Чем отличаются?" (цветом, формой).**"Белые и чёрные".** В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторон одну из фигур, называя её и её цвет. Например: "Белый ферзь". Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её.Например: "Чёрный король". Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д | "**Кто быстрее'?".** Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.**"Над головой".** Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. ребёнок должен быстро найти и поднять над головой."**На стуле".** Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет "три" бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.**"Волшебный мешочек".** По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматныефигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большегоэффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы "не угадаете", и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. ПодборкаДидактическихигр по обучениюдетей игре вшахматы Подготовила: Шевчугова З.И.,Воспитатель16.02.17. |