








Дивовижна подорож новачків-шахістів до Королівства Шахів

Подані вправи допомагають ознайомлювати вихованців з цією цікавою, хоч і не простою, грою, а також сприяють розвитку мислення, вміння орієнтуватися в просторі, закріпленню математичних уявлень.

Робота з таблицею “Мандри шаховою дошкою”

Такі завдання допомагають дітям засвоїти “адреси” клітинок на шаховій дошці, зорієнтуватися у їх взаємному розташуванні

- Які предмети розташовані у клітинках a2, b5, c8, d3, f7, g1, h6?
- Назвіть клітинку, де “живе” дівчинка (сонечко, хлопчик, зірочка, потяг тощо).
- Якого кольору клітинки a1, f8, c6? Назвіть усі клітинки білого (чорного) кольору навколо кожної з них.
- Від клітинки a1 зробіть два кроки по діагоналі та один вправо по горизонталі. Назвіть клітинку на шаховій дошці, куди ми потрапили. Який предмет розташований на цій клітинці? У якій клітинці розташований найближчий предмет? Назвіть цю клітинку. Вище чи нижче клітинки a1 вона розташована?
- Ми зараз “стоїмо” на клітинці e5. На які клітинки ми можемо потрапити, ходячи по вертикалі (діагоналі)? Які предмети розташовані на цих клітинках?
- Як потрапити від дівчинки до хлопчика? По яких клітинках і куди нам потрібно йти?

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

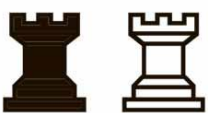
Вправа “Мешканці Королівства шахів”



Король



Ферзь



Тура



Слон



Кінь



Пішак

Допомагає закріпити знання назв шахових фігур.

- Ведучий (дорослий) довільно розставляє 12 шахових фігур на дошці (по 6 білих і відповідних їм чорних). Під час гри ведучий обирає одну фігуру, називає її колір та промовляє правильну назву. Дитина вибирає таку саму фігуру іншого кольору, називає її.
- Для гри потрібні два кубики, чорного та білого кольорів, із зображеннями шахових фігур на кожній грані. Діти по черзі кидають кубик. Той, хто кинув, називає фігуру, яка випала на верхній грані, й передає кубик товаришу. Якщо гравець назвав фігуру неправильно, він кидає кубик іще раз і знову називає фігуру.

- Ведучий (дорослий) кладе до торбинки шахові фігури, передає її гравцю. Дитина наосліп намагає фігуру, називає її й дістає. Якщо гравець назвав фігуру правильно, він ставить її на дошку, якщо ні — кладе назад до торбинки і передає торбинку наступному гравцеві (можна запропонувати ще одну спробу).

Вправа “Правила Королівства шахів”

Допомагає засвоїти малятам розташування шахових фігур на початку гри та правила ходів.

- Де стоїть тура до початку гри? (На клітинках a1 та h1 — білі, a8 та h8 — чорні). Поставте туру чорного кольору на клітинку d5, а білу — на e4.
- Де до початку гри розташовуються слони? (На c1 та f1 — білі, на c8 та f8 — чорні).
- На яку клітинку слон c1 може потрапити за один хід?
- Чому ферзь любить свій колір? (До початку гри він розташовується на клітинці свого кольору: білий — на d1; чорний — на d8).
- Яку шахову фігуру мають захищати всі інші фігури? (Короля).
- На яку літеру схожий хід коня? (“Г”).
- Яка шахова фігура може перескакувати через фігури свого кольору? (Кінь).
- Які шахові фігури можуть ходити на будь-яку кількість клітинок? (Слон, тура, королева).
- Яка дуже поважна фігура ходить, як пішак? (Король).

