



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ЛИПЕЦКА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №126

ПЛАН - КОНСПЕКТ

**блока совместной деятельности с детьми 4-5 лет по разделу «Обучение
игре в шахматы»**

«КОНИ ЧЁРНЫЕ И БЕЛЫЕ»

(Знакомство с ходом Коня)

Разработчики: воспитатель высшей
квалификационной категории Зюбан И.Н.

Липецк, 2017 г.

Цель: Активизировать познавательную деятельность детей в процессе обучения игре в шахматы в соответствии с возрастными возможностями и особенностями развития каждого ребёнка.

Программное содержание:

1. Закрепить названия шахматных фигур.
2. Упражнять в расстановке уже известных фигур в начальной позиции на шахматной доске.
3. Познакомить с местом Коня в начальном положении; упражнять в ходе Коня.
4. Активизировать речь детей, путем введения в активный словарь шахматных терминов: начальная позиция, шахматное поле, названия шахматных фигур.
5. Закреплять умение собирать целое из составных частей.
6. Формировать интерес к совместным играм, общению со сверстниками.

Создание предметно-развивающей среды

Демонстрационный материал: Кукла Незнайка; большие шахматы; репка, презентация «Мчатся кони удалые» для интерактивной доски.

Раздаточный материал: Комплект игры «Шахматы» (один комплект на двух детей); фишки красного цвета; конверты с разрезными картинками на каждого ребенка.

Литературный ряд: Загадка про Коня.

Музыкальный ряд: спокойная музыка для продуктивной деятельности.

План-конспект мероприятия

Этапы	Содержание материала
1 этап: Эмоционально-психологический настрой детей. <i>Мотивация к деятельности.</i>	Незнайка вбегает в группу и встревоженно начинает говорить: «Когда я был в гостях у моего друга –коротышки Пилюлькина в Цветочном городе, то он познакомил меня со всеми его жителями – и с Гуслей, и с Тюбиком, и со Знайкой и т.д. А теперь Доктор Пилюлькин приехал ко мне в Шахматный город, а я – Незнайка такой! – забыл всех жителей Шахматного города!» Проблемная ситуация: Чем мы можем помочь Незнайке?
2 этап: Основной этап	
Дидактическая игра «Шахматный кубик»	Описание игры: Бросивший кубик должен назвать фигуру, которая выпадет на верхней грани кубика.
Сюрпризный момент	Незнайка зовет Пилюлькина: «Пилюлькин, иди сюда скорее! Я всех вспомнил! Мне ребята подсказали!» Пилюлькин: «У вас очень необычный город! Вокруг черные и белые дома! Я сейчас шел по Шахматному городу и такое увидел! Такое увидел! Шахматная фигура с короной на голове

	<p>бегают вокруг вот такушей (разводит руками) репки, за голову держится, охает, ахает – она такая большая выросла! Никак он её вытянуть не может!»</p> <p>Незнайка: «Так это же Король!»</p> <p>Проблемная ситуация: Чем мы можем помочь Королю?</p>
<p>Дидактическая игра–инсценировка «Шахматная репка» (Игра с большими шахматами)</p>	<p>Описание игры: Наша шахматная сказка начинается. Итак, посадил Король репку. Выросла репка большая-пребольшая. Пошел Король репку тянуть, тянет-потянет, не может вытянуть. Позвал Король Ферзя, Ферзь за Короля, Король за репку, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвал Ферзь Ладью, Ладья за Ферзя, Ферзь за Короля, Король за репку, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвала Ладья Коня. Конь за Ладью, Ладья за Ферзя, Ферзь за Короля, Король за репку, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвал Конь Слона. Слон за Коня, Конь за Ладью, Ладья за Ферзя, Ферзь за Короля, Король за репку, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвал Слон Пешку, Пешка за Слона, Слон за Коня, Конь за Ладью, Ладья за Ферзя, Ферзь за Короля, Король за репку, тянут-потянут - вытянули репку. Замечательная сказка у нас получилась!</p>
<p>Новый материал. Работа с интерактивной доской Начальная позиция Коня на шахматной доске. Освоение передвижения Коня по шахматной доске</p>	<p>Фрагмент речи воспитателя: Ребята, а сейчас послушайте мою загадку!</p> <p>Он не цокает, конечно, Но легко перешагнём Через ряд фигур и Пешек Этим шахматным ... (Конём) Верно! Загадка про Коня.</p> <p>Слайд 1: фигура Конь Мы уже знаем в каких домиках живут Пешки и Ладья!</p> <p>Слайд 2: Начальное положение уже известных фигур (Ладья, Пешки) Незнайка: «А в каком доме в Шахматном городе живет Конь?»</p> <p>Фрагмент речи воспитателя: Конь живет рядом с Ладьей. На доске по два Коня у каждого войска – два черных Коня и два белых Коня. Всего четыре Коня. Посмотри, Незнайка, и вы, ребята, где живут Кони.</p> <p>Слайд 3: «Начальное положение Коня на шахматной доске» (Знакомство детей с расположением Коня)</p> <p>Фрагмент речи воспитателя: Конь – это очень проворная фигура и как настоящие кони - Шахматный Конь тоже скачет по шахматному полю. Его ход – это два поля вперед и одно поле влево или вправо. Показ на доске (1,2 – прыжок в сторону) Конь может перепрыгивать даже через любые шахматные фигуры!</p> <p>Слайд 4: «Ход Коня» (Знакомство с ходом Коня)</p> <p>Фрагмент речи воспитателя: Нас ждет большое превращение – в шахматную фигуру Конь и мы будем ходить по Шахматному городу как фигура Конь.</p>
<p>Дидактическая игра «Похождения Коня»</p>	<p>Описание игры: Ребенку одевается шапочка – Шахматный Конь и он показывает ход Коня на большой шахматной доске. Игра происходит по очереди.</p>
<p>Практическая часть Дидактическая игра «Ход Коня»</p>	<p>Описание игры: Воспитатель предлагает детям выбрать из шахматных фигур Коня и поставить ее в начальное положение на шахматной доске. Далее дети на шахматном поле красными</p>

	фишками выкладывают ход Коня.
Практическая часть за столами Разрезные картинки «Шахматный Конь»	Незнайка: Ребята, вы такие сегодня замечательные и дружные! И я приготовил для вас настоящий подарок - разрезные картинки! Из нескольких частей можно собрать настоящую картину! А что у вас получится, мы увидим, когда вы их соберете! Дети собирают разрезные картинки «Шахматный Конь»
Открытый конец блока совместной деятельности	