

## **Использование техники «мнемотаблиц» в процессе обучения детей игре в шахматы**

Идеальный возраст для знакомства с шахматами это возраст детей 5-6 лет. С ранних лет шахматы помогают развивать память, логику, приучают к усидчивости и дисциплине. Как же быстро научить играть детей в шахматы? В работе с детьми по развитию речи, для заучивания стихотворений, я часто использую мнемотаблицы. И я решила использовать мнемотехнику в шахматах. Ведь, мнемотехника – это совокупность приемов и способов, запоминания нужных вещей, которые облегчают процесс освоения игры.

Эта методика создает условия, направленные на активизацию детского мышления в освоении шахмат.

В подготовительных группах создала шахматные центры, основной составляющей которых являются мнемотаблицы и карточки-задания.

Мнемотаблица - это схема, в которую заложена определённая информация. Как любая работа строится от простого к сложному, так и я начинала работу с простейших мнемоквадратов, последовательно переходила к мнемодорожкам, и далее к мнемотаблицам.

Для себя я разделила мнемотаблицы и карточки-задания на 3 категории.

### **1 КАТЕГОРИЯ.**

Мнемотаблицы позволяющие закрепить знания и ходы шахматных фигур (простые).

Используются в ДЕБЮТЕ (начало игры).

### **2 КАТЕГОРИЯ.**

Использование мнемотаблиц и карточек-заданий, позволяющих запомнить тактические приёмы («Двойной удар», «Вилка», «Связка»)

Используются в миттельшпиле (середина игры)

Цель использования таких мнемотаблиц и карточек-заданий, это развитие умения составлять описательный рассказ о тех или иных тактических приёмах (средний уровень сложности).

### **3 КАТЕГОРИЯ.**

Мнемотаблицы, карточки - задания помогающие решать шахматные этюды на этапе эндшпиля (конец игры)

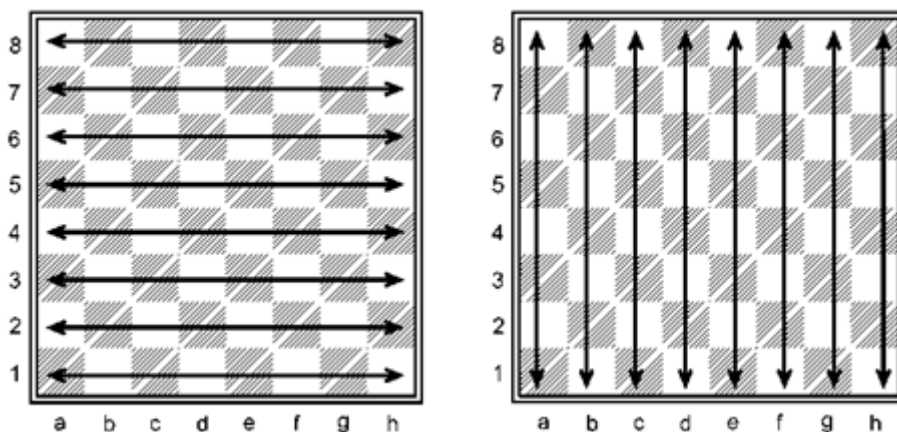


## 1 Категория.

Я Начала с изучения шахматной доски. В своей работе использую метод, по которому учу детей последовательно запоминать. Здесь не надо ничего придумывать. **Шахматная доска** отличная локация для того чтобы запомнить обозначение полей, так же обозначение фигур: например, «a1», «a3», «c5», «e4» изучить что такое центр, вертикали, диагонали, горизонтали

**Линии на шахматной доске**

Линия	Поля, составляющие линию	Обозначение линии
Вертикаль	a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8	<b>a</b>
Горизонталь	a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1	<b>1</b>
Диагональ	a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8	<b>a1 – h8</b>



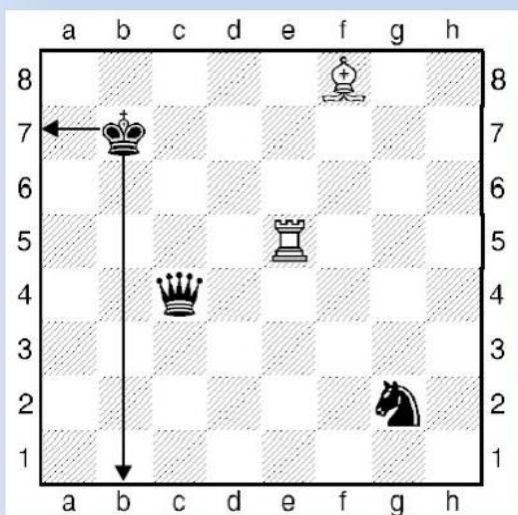
На этом этапе ребенок должен узнать и хорошо запомнить: из чего состоит доска (материал, цифры, буквы, особенности доски, центр, вертикали и т.д.), знать каждое поле на доске и какого оно цвета.

**Мнемотаблицы помогают** изучить доску так, что дети могут определять поля, не глядя на доску, называя на каком фланге находится фигура.

Игра «Почтальон».

Цель игры: доставить посылку по адресу.

### Шахматный город



Король живёт  
на улице «b» в доме № 7.  
Ферзь живёт  
на улице «c» в доме № 4.  
Ладья живёт  
на улице «e» в доме № 5.  
Слон живёт  
на улице «f» в доме № 8.  
Конь живёт  
на улице «g» в доме № 2.

## «Адреса»

- Закрепление материала с помощью дидактических игр и заданий



Далее перешла к знакомству с расстановкой фигур на доске, как «сражение черной и белой армии».

Познакомила со сказкой о мудреце.

Показала презентацию о великих шахматистах мира.

Предложила нарисовать шахматные фигуры (король похож на яблочко, ферзь ассоциируется с короной, ладья с прямоугольником, слон – треугольник).

Вечерами играли в интерактивные игры «Алладин», «Динозаврик».

# НАЧАЛО

ферзь  
любит  
свой  
цвет



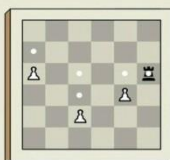
чёрные  
линия 7, 8

белые  
линия 1, 2

Начальная позиция: по 8 пешек, две ладьи по краям, затем два коня и два слона. По центру ферзь и король.

**Знакомство с фигурами.** Хочу обратить внимание на то, что мнемотаблицы чередуются с игровой практикой, дидактическими играми, физкультминутками и зарядкой. Так я стараюсь разнообразить шахматные занятия.

## ПЕШКА



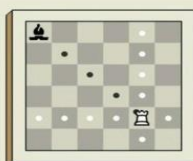
Ходит на одну клетку только вперёд. Бьёт по диагонали. Первым ходом может пойти сразу на две клетки. На последней линии превращается в любую фигуру.

## КОРОЛЬ



Делает по одному шагу в любом направлении. Короля нельзя оставлять под нападением.

## ЛАДЬЯ И СЛОН



Ладья ходит по прямой, слон по диагонали. На любое количество клеток (если на пути нет других фигур).

## КОНЬ



Прыгает на две клетки прямо и одну вбок. Как буква «Г». Перепрыгивает любые фигуры.



Следующий этап – это изучение пешек.

Повторюсь, что чередую использование на занятии мнемотаблиц и игровую практику, но всегда на занятиях дети играют в шахматы на досках.

Провожу различные игры-викторины («Шахматная матрешка», «Да-нет»), эстафеты, решаем шахматно-математические задачи.

**Шахматно – математические задачи**

	+		= 4		+		= 6
	+		= 10		+		= 12
	+		= 8		+		= 6
	+		= 6		+		= 14
			+		+		= 

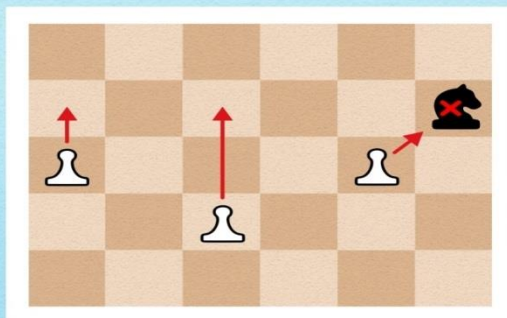
Упражнение: «Как можно при помощи мнемотехники тренировать память в шахматах?».

Один из приемов развития образной памяти - вести в уме все пешки по очереди вперед, изначально расположенные на разных вертикалях.

## Пешка

2

Ходит на одну клетку вперёд по вертикали, а бьёт на одну клетку по диагонали. Пешка ходит и бьёт только вперёд. Первым ходом может пойти сразу на две клетки.



На последней линии пешка превращается в любую фигуру, кроме короля.

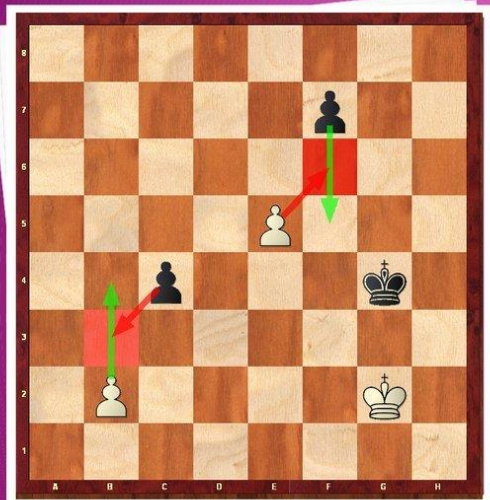
© vk.com/zaykinaskazka



В данном мнемоквадрате зашифровано не одно слово, а изображается то, о чём говорится в фрагменте. А именно, правило по которому может ходить или бить данная фигура.

Наглядность этих мнемоквадратов облегчает процесс освоения и запоминания правила пешки и применения этого правила на практических занятиях. Эта информация запоминается детьми механически, произвольно. Наглядные средства (схемы, зарисовки, записи) позволяют лучше запоминать необходимый материал.

## ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

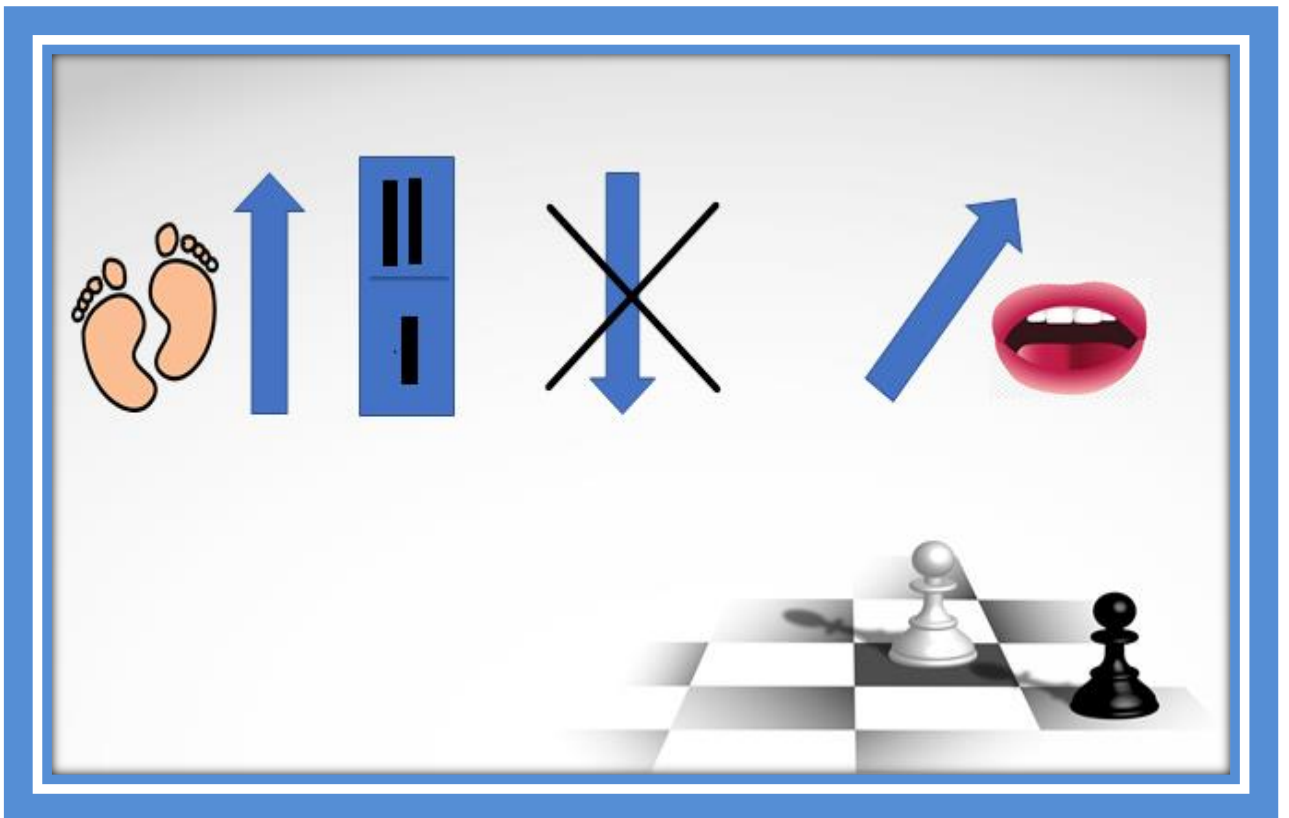


**Пешка** из первоначального положения делает ход на два поля и пересекает «битое» поле пешкой соперника. Двигавшаяся пешка «рубится» и снимается с доски, а бьющая становится на место «битого» поля.

После того как дети познакомились с пешками и поиграли пешками на шахматной доске, я ввожу мнемотаблицу. Дети, используя уже полученные знания, строят небольшой рассказ о пешке.

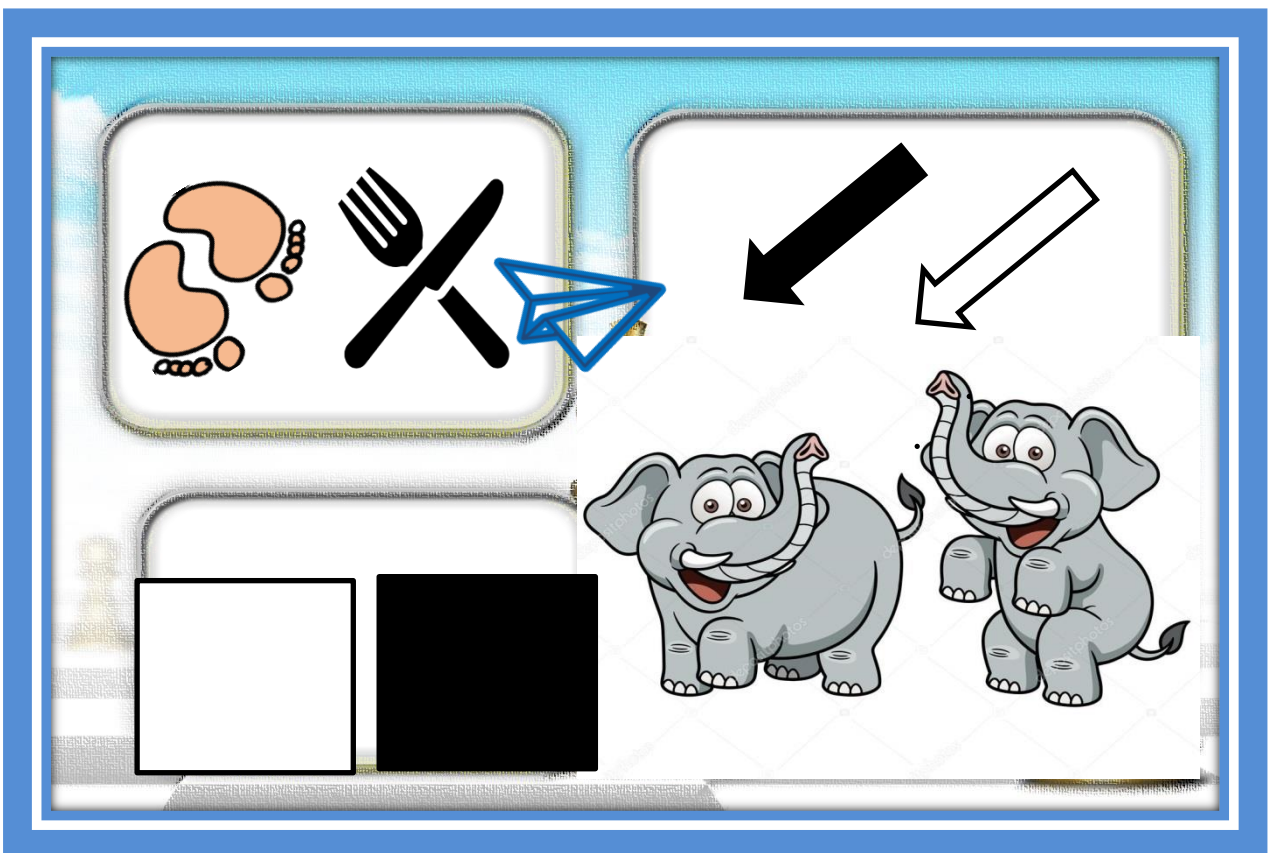
Дети старшего дошкольного возраста хоть и имеют довольно обширный запас слов, но зачастую испытывают трудности при составлении рассказа. Теряют логику, путаются или отвлекаются. Мнемоквадраты помогают планировать рассказ и воспроизводить правила в правильном порядке.





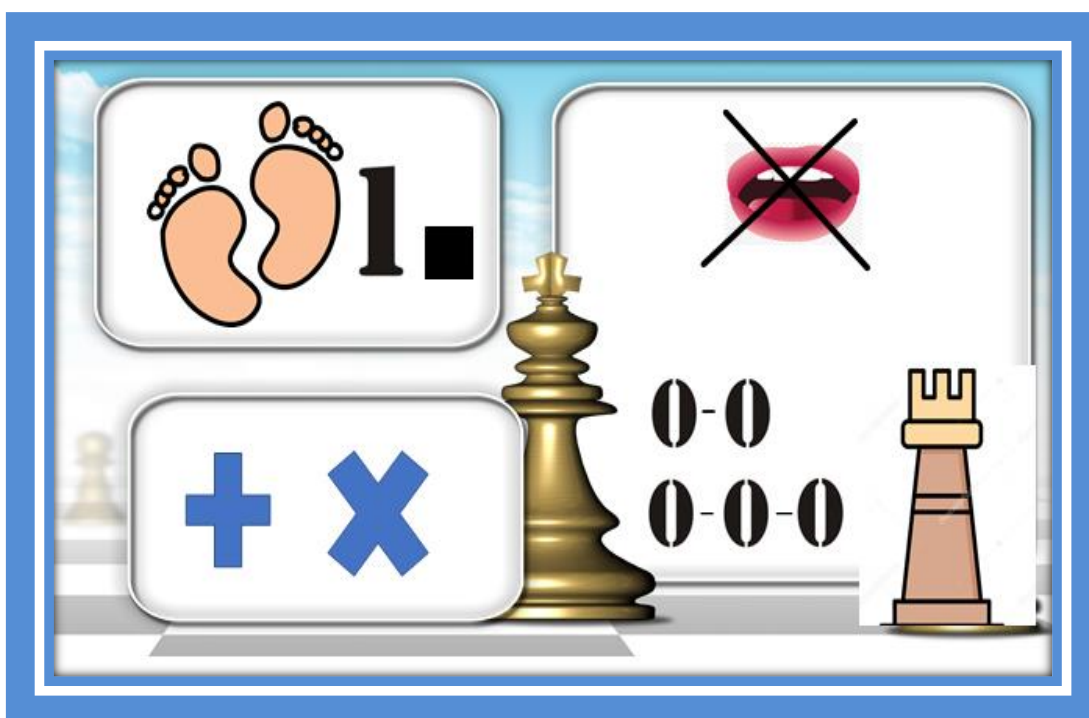
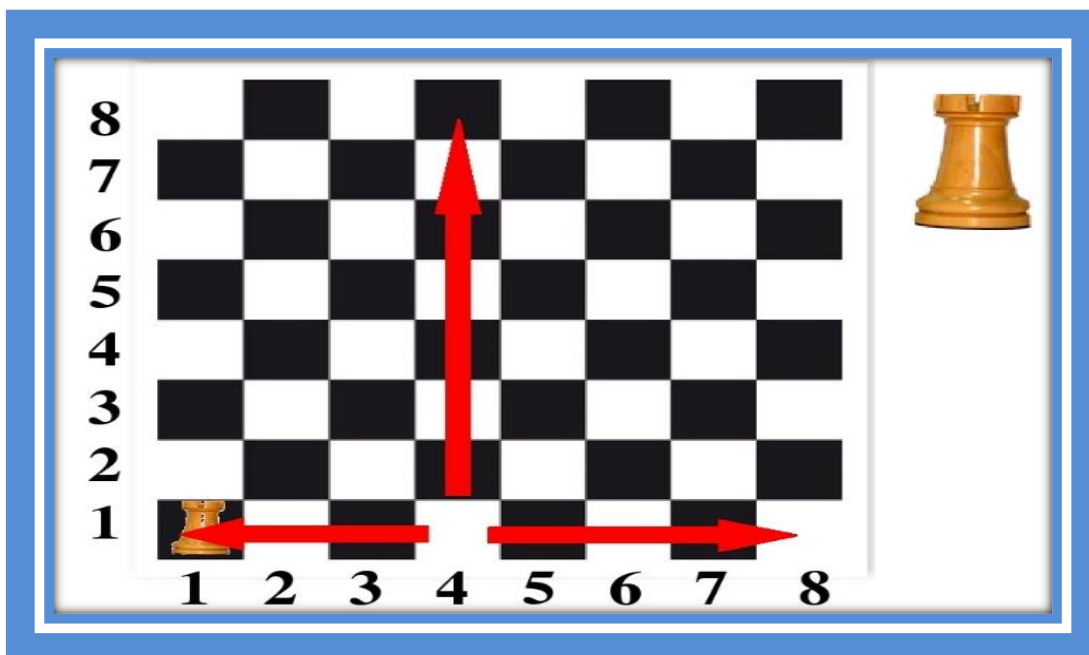
Например. Ходит пешка на одну клеточку в начале игры может пойти на две клетки. Назад пешка не ходит. Бьёт наискосок. По диагонали.

**Далее подробно изучаем с детьми легкие фигуры.** Это слон, конь. Играем на шахматных досках (слоны, пешки). И после практических упражнений рассматриваем с детьми мнемотаблицу, по которой дети строят описательный рассказ.

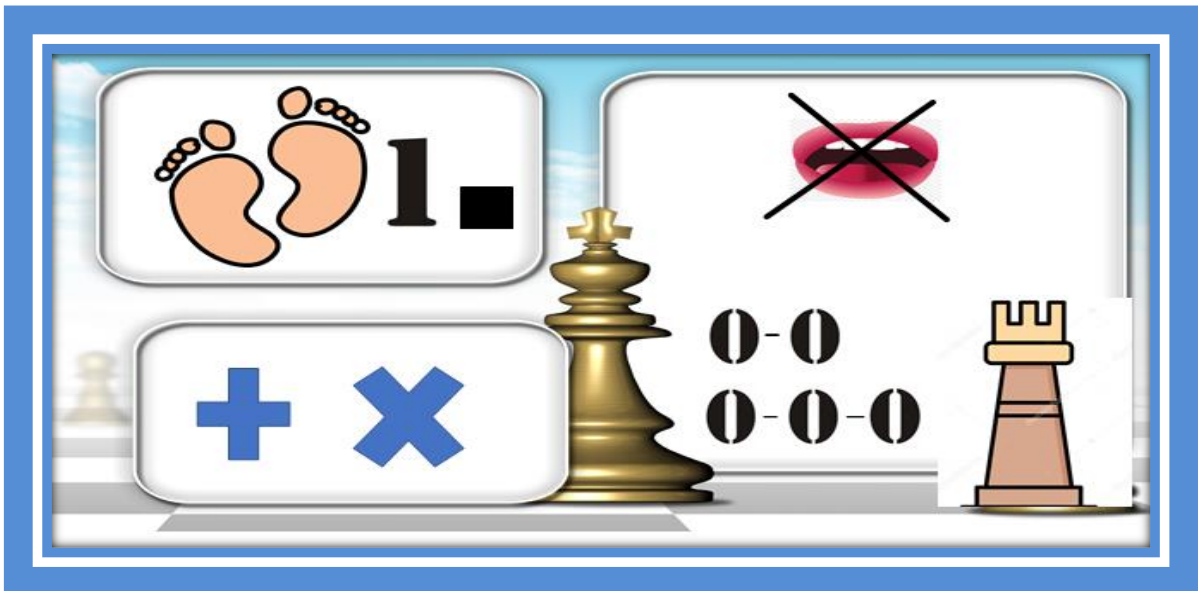
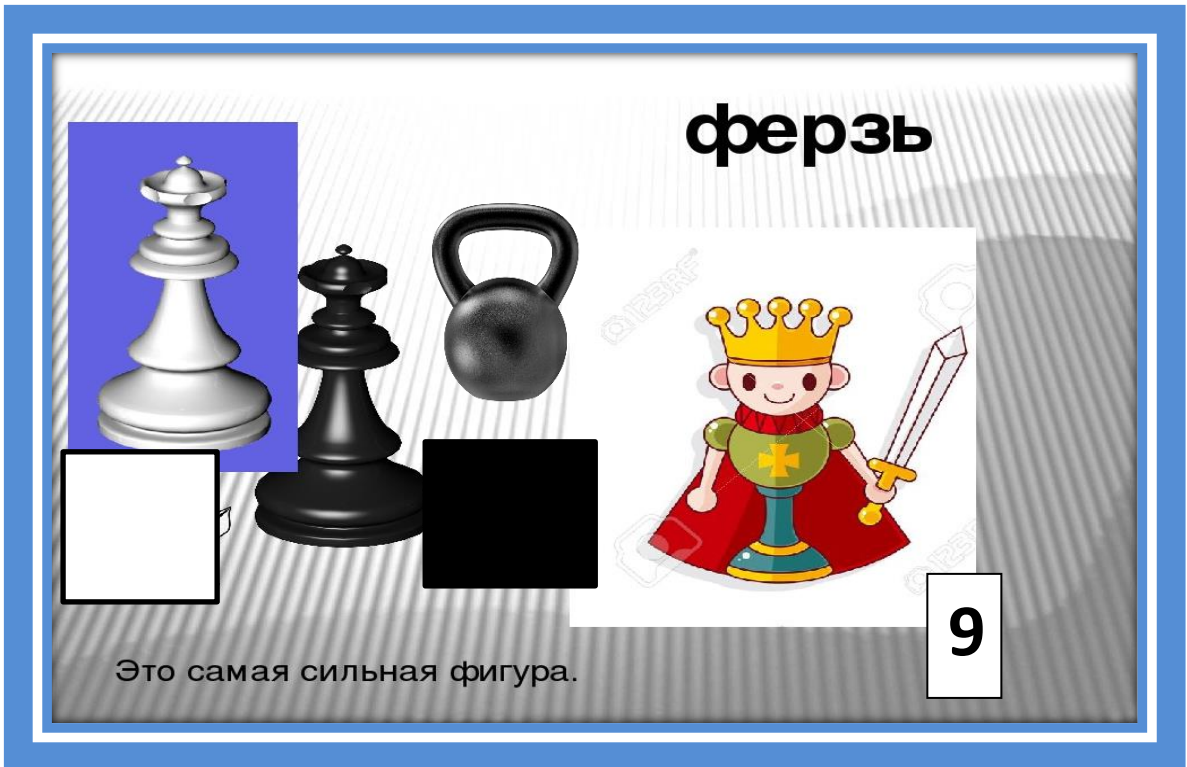


Следующий этап, это изучение **тяжелых фигур**. Ладья.

С помощью мнемотаблиц дети легко запоминают место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Это наглядно для детей и хорошо видно на таблице. Таблицы должны быть яркими, красочными, с красивыми рисунками. Глядя на яркие изображения в мнемотаблице дети с удовольствием высказывают свои мысли, учатся отвечать на вопросы, отстаивать своё мнение.



Когда легкие и тяжелые фигуры будут хорошо изучены детьми, тогда можно знакомить детей с самыми важными фигурами «Королем» и «Ферзем».



Шахматные фигуры имеют вес, цвет, размер, структуру, название. Это готовый образ, на который мы можем закрепить информацию и тем самым запомнить больше.

Это были мнemosаблицы, которые я условно для себя обозначала как «простые», то есть, направленные на закрепление знаний и ходов

шахматных фигур. Такие мнемотаблицы эффективно используются мною как вспомогательное средство на этапах дебюта и миттельшпиля.

## 2 КАТЕГОРИЯ.

Мнемотаблицы очень нужны при совершенствовании навыков игры в шахматы путем изучения разных тактических приёмов.

Демонстрация в мнемотаблице приёма «связка» помогает закрепить знания детей, чтобы потом применять их на практике, в игре с другом, или рассказать родителям.....

**Шахматная связка**  
является грозным оружием в шахматах

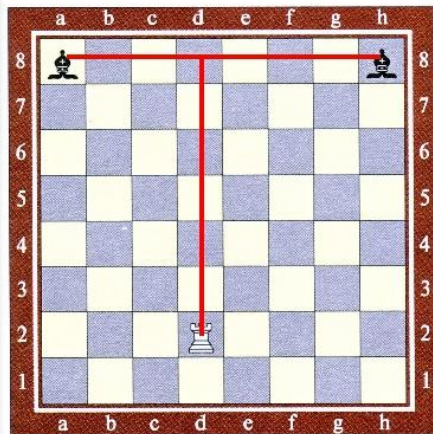
Связка – это нападение линейной фигуры (ладья, слона, ферзя) на фигуру неприятеля, которая закрывает собой либо другую фигуру (обычно более ценную), либо важное поле.

Связка происходит только по прямой линии – горизонтали, вертикали, диагонали. Связку могут осуществить ладья, слон и ферзь.

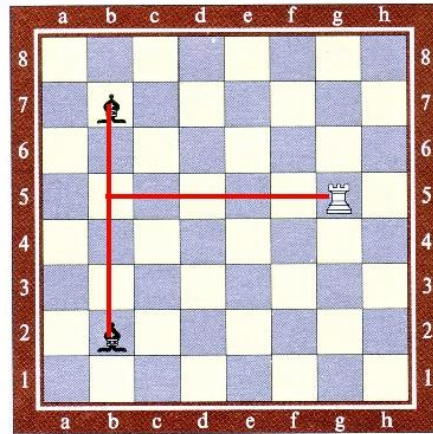
	a	b	c	d	e	f	g	h
8			♔		♞			
7		♖				♖		
6	♙							
5								♘
4	♙		♞	♖				♚
3								
2						♖		
1					♘			
	a	b	c	d	e	f	g	h

Следующая категория мнемотаблиц и карточек – заданий – это Мнемотаблицы, которые помогают наглядно увидеть и запомнить такие приёмы в шахматах, как «Двойной удар», «Вилка».

# Двойной удар

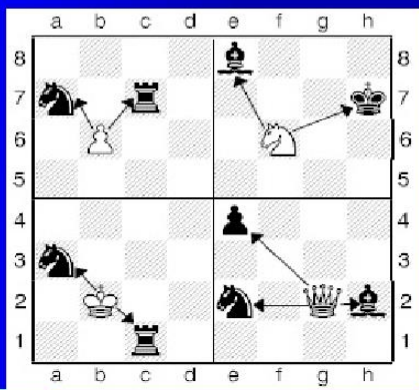


№1



# Вилка

## Двойной удар, вилка



**Двойной удар**

Ситуация, когда на одну фигуру нападает несколько вражеских.  
Пример

Исходная позиция. Ладья белых находится под ударом пешки.

Ход белых. Черная пешка находится под ударом ладьи и слона белых. Итак, двойной удар возникает, когда фигура делает атакующей и другую. В этом случае ладья сделала атакующей фигурой слона.

MyShared

Мнемотаблицы используются мной активно, но не всегда могут «встраиваться» в содержание занятия, все зависит от конкретных задач. Тем не менее, каждое моё занятие всегда подчиняется определенной структуре:

1. Ознакомление с новым материалом.
2. Практическая работа на доске
3. Мнемотаблицы.

Цель шахматной игры? Конечно же не запомнить всё и пересказать, а научиться играть в шахматы и поставить мат королю! Как поставить мат королю? Нужно получить преимущество или разыграть комбинацию. Как получить преимущество? Для это необходимо получить такую позицию на доске, где мы будем знать основной план игры как за белые фигуры, так и за черные и как в ней добиться нужного нам результата.

А вот это нам как раз и надо! То есть мы должны запомнить расстановку фигур на доске (это будет опорное слово) и присоединить к нему план игры, при этом все будет расставлено на шахматной доске. В результате мы будем выбирать такие ходы, которые приведут к нужному нам результату, получения преимущества или проведение комбинации.

### **3 КАТЕГОРИЯ (эндшпиль – конец игры)**

Цель в эндшпилье - добиться победы. Если перевес противника, добиться ничьи.

В этой категории дети выполняют практические задания в рабочих шахматных тетрадах, т.к. имеют уже опыт работы с мнемотаблицами и для них не составляет затруднения разбираться с простой схемой – задачей, этюдом в рабочей тетради.

**Какой бывает шах?**

Любая фигура и пешка могут напасть на короля. Король выбирает одну из имеющихся возможностей спастись.

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	♔		♘	♙			♔	
7							♖	♞
6			♙					♞
5	♖	♔						
4				♘			♔	
3			♞					
2						♙	♙	
1	♔					♖	♔	
	a	b	c	d	e	f	g	h

1. Конь с h6 атакует короля противника даже через фигуры. **Это шах.** Поэтому приходится от шаха уходить.

2. Сразу две фигуры (слон и ладья) атакуют короля чёрных – **двойной шах.** От двойного шаха можно только уйти королём.

3. Если пешка чёрная с3 пойдёт вперёд, то она вскроет дорогу слону d4, и он нападёт по диагонали на белого короля – получится **вскрытый шах.**

4. Чёрный ферзь с полей g4–f3 может вечно нападать на белого короля – **вечный шах,** так как королю с полей g1 и h1 никуда не убежать.

2.

1.

3.

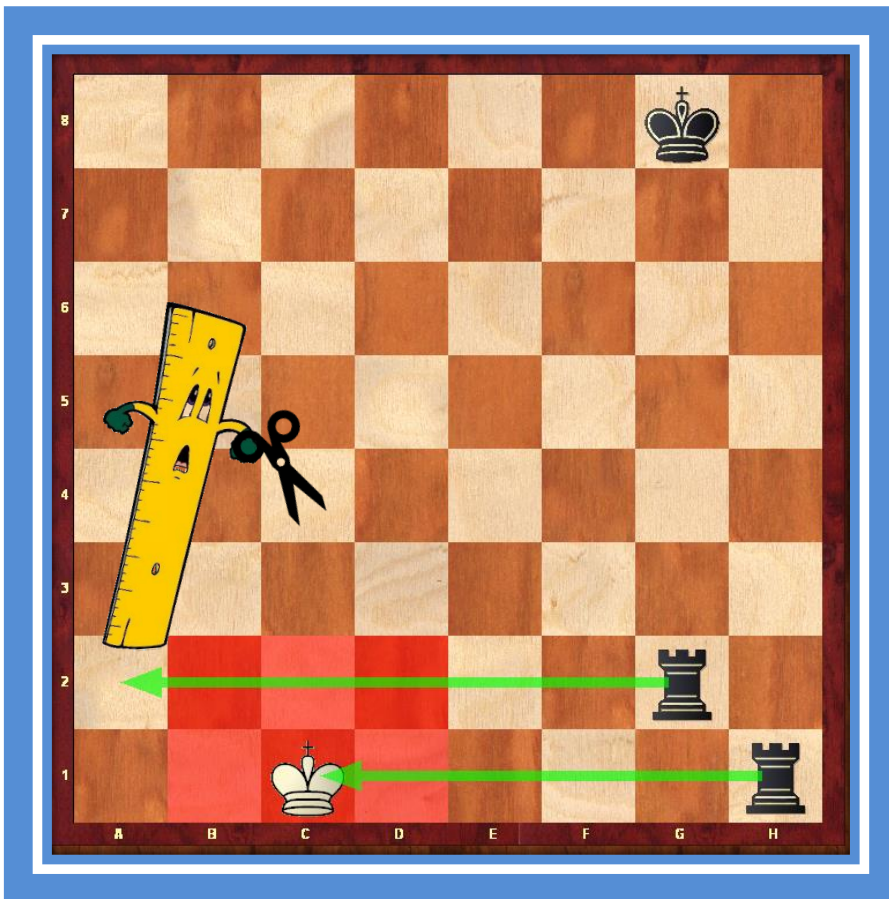
4.

Разыгрывание позиций по пешечным ладейным окончаниям, изучение шаха, мата, детского мата. Закрепление правила проходной пешки, правила квадрата, пат, оппозиция.

Изучение эндшпильных позиций по схемам и карточкам-задачам, работа в тетрадах развивает в детях не только мышление, но тренирует руку, подготавливает к школе, воспитывает усидчивость и познавательный интерес.

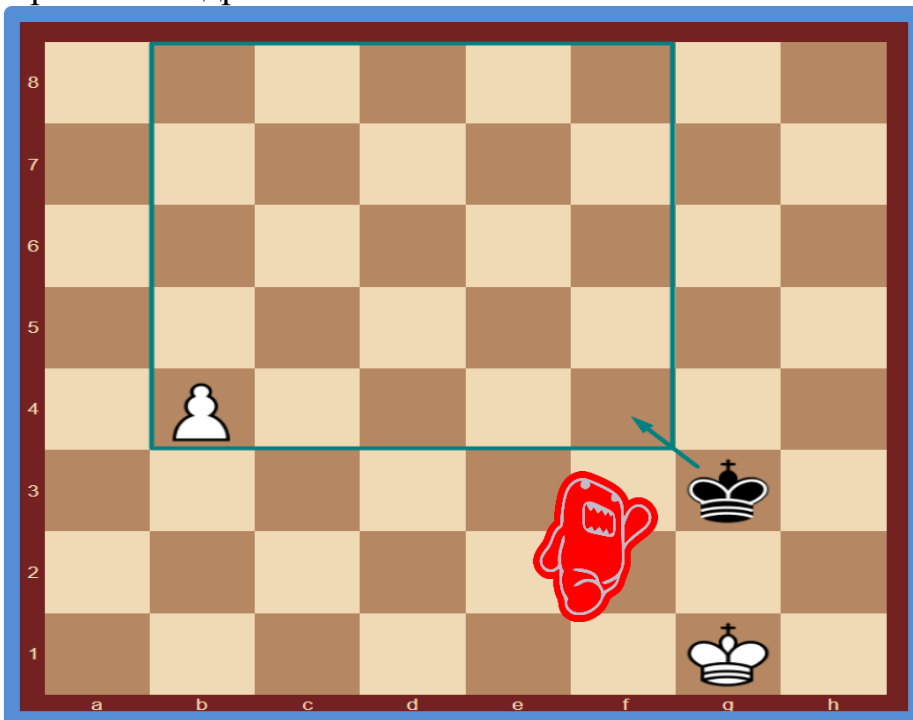
Например. Изучение линейного мата.





Ладьи отрезают свободные линии для передвижения короля, тем самым заводят в тупик и ставят мат.

Правило квадрата.



Для начинающих шахматистов играя в шахматы ещё трудно оценить правильность выбора своего хода психологически. А решение шахматных задач с использованием мнемотаблиц заметно облегчает детям выбор правильного ответа и повышает способность не только прогнозировать следующий ход, но и возвращаться назад, оценивая правильность выбранного ими действия. Дети научились на примерах картинок-задач оценивать слабость или перевес в положении фигур. Мнемотаблицы, картинки-задачи помогают проанализировать складывающуюся в игре проблемную ситуацию, которая может сложиться на любой стадии шахматной игры (дебюте, миттельшпиле, эндшпиле).

Таким образом, хотелось бы отметить, что использованные мной методы и приёмы показали положительный результат.

Работая с мнемотаблицами и карточками - схемами дети научились находить ответ на вопрос самостоятельно и решать проблемные ситуации.

## Осваиваем правила игры в шахматы с помощью различных дидактических игр

1. **Чудесный мешочек.** В непрозрачном мешочке по очереди спрячьте все шахматные фигуры и попросите ребенка на ощупь определить, какую фигуру вы спрятали. Для большего эффекта позвольте и малышу прятать фигуры, а сами угадывайте, какая шахматная фигура в мешочке.
2. **«Найди отличия».** Попросите ребёнка перечислить все отличия одной фигуры от другой.
3. **«Что пропало».** Выставляете на стол всех представителей шахматных фигур и, когда ребёнок отворачивается, то убираете одну фигуру. Малыш должен отгадать, какую фигуру вы спрятали. Эта игра отлично развивает зрительную память.
4. **Лепка** шахматных фигур из пластилина или глины.
5. **«Кубик».** Возьмите один из старых кубиков, нарисуйте на бумаге каждую из шести шахматных фигур и приклейте рисунки к граням кубика. Или склейте кубик из ватмана. Бросайте кубик по очереди. Бросивший должен назвать фигуру, которая выпадет на верхней грани кубика.
6. **«Угадайка».** Словесно опишите ребенку какую-нибудь шахматную фигуру и предложите догадаться, что это за фигура. Потом поменяйтесь ролями.
7. **«Запретная фигура».** Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть все показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия запретной фигуры надо сказать: «Секрет».
8. **«Поиграем — угадаем».** Загадайте ребенку какую-нибудь шахматную фигуру. Малыш перечисляет фигуры, пока не назовет задуманную. Потом поменяйтесь ролями.
9. **«Буква».** Спросите ребенка, названия каких шахматных фигур начинаются с букв К, Л, П, С, Ф.
10. **«Что общего?».** Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите ребенка: чем они похожи? Чем отличаются? (Цветом, формой).
11. **«Большая и маленькая».** Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур, попросите выбрать самую высокую, назвать ее и отставить в сторону. Затем ребенок определит самую высокую из оставшихся фигур и т.д. В конце игры все шахматные фигуры возвращаются на место, и начинается новая игра, в которой выбирается самая низкая шахматная фигура.
12. **«Шахматный теремок».** Постройте из кубиков домик-теремок, в который будут по одной, от самой маленькой до самой большой, забегать шахматные фигуры. Ребенок должен назвать каждую из них.
13. **«Шахматная репка».** Посадите «репку». Около нее ребенок по росту выстраивает шахматные фигуры, поясняя: «Дед — это король, бабка —

- ферзь, внучка — слон, жучка — конь, кошка — ладья, мышка — пешка».
14. **«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. Ребенок должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. В конце сказки пусть лиса колобка не съест, колобок от нее убежит.
  15. **«Белые и черные».** В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и черных шахматных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте одну из фигур в сторону, назвав ее и указав ее цвет, например: «Белый конь». Ребенок продолжает игру и выбирает шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя ее, например: «Черный ферзь». Далее новую шахматную фигуру представляете вы и т.д.
  16. **«Школа».** Переверните деревянную шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика? А этого? А этого?..»
  17. **«Цвет».** Попросите ребенка поставить в один ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями, и, к примеру, располагая друг около дружки белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные шахматные фигуры. Ребенок должен заметить вашу ошибку и указать на нее.
  18. **«Пирамида».** Посоветуйте ребенку на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх — белого короля. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других шахматных фигур.
  19. **«Догонялки».** Выберите одну из белых фигур, к примеру ферзя, и имитируйте его бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашим ферзем. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура ребенка ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.
  20. **«Прятки».** Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти и назвать их. В этой дидактической игре, в отличие от прочих, весьма опасно меняться ролями, так как вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.
  21. **«Над головой».** Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ребенок должен ее выбрать и поднять над головой.
  22. **«На стуле».** Поставьте на стул одну из шахматных фигур. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

