Т.В.Куканова, педагог дополнительного образования МОАУ ДОД «Центр детского творчества»,

г.Пыть-Ях, Тюменская обл.

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИГРЕ В ШАХМАТЫ**

**Аннотация**

**«Шахматная сказка»** разработана с целью развития интереса у детей 5 – 10 лет к игре в шахматы, популяризации шахматного образования. Использовать её целесообразно как и для знакомства с названиями фигур и их игровыми возможностями на занятиях обучения игре в шахматы, так и на мастер – классах. При чтении этой сказки необходим показ на магнитной демонстрационной доске.

Что за армия такая?

В ней слоны и кони есть

Офицеры, генералы,

Короли и пешки здесь.

Все построены рядами,

Ждут команды –

Сразу в бой!

Но сраженья не кровавы,

Та игра известна всем.

В некотором царстве, в некотором государстве было некогда одно королевство. Состояло оно из чёрных и белых полей. Их насчитывалось 64.

В одном краю королевства жил белый король, а в другом краю жил чёрный король. Они были очень важные и ленивые, поэтому ходили в любом направлении, но только на одно поле, если никто не стоял на пути.

У белого короля была белая королева и звали её Белый ферзь и жила она в белой комнате, а у соседа королеву звали Чёрный ферзь и жила она в чёрной комнате. Обе королевы были очень любопытны, поэтому ходили по любым полям в любом направлении.

Как у всех знатных особ, были у них телохранители – слоны. Слон белого поля двигался по диагонали белых полей, а слон чёрного поля двигался по диагонали чёрных полей, если на пути никто не стоял.

Как у всех настоящих рыцарей – телохранителей, у слонов были свои кони, резвые и быстрые. А кони не простые, волшебные, потому что могли перепрыгнуть через всё и всех, стоящих на пути. И скакали они по – особенному: только на 3 поля, и то в форме буквы «Г».

По границам королевства строили защитные башни–ладьи. Они тоже были не простые, а передвижные. При необходимости, их можно было передвинуть на любое количество полей, но только по прямой, если никто не стоял на пути.

Все эти фигуры прятались за простыми солдатами – пешками. Только пешки не могли отступать назад. При атаке они умели делать рывок на 2 поля, а затем двигались только вперёд и только на одно поле. А если на пути встречали врага, то сразить могли его только по диагонали.

Однажды стало королям тесно, и решили они захватить соседние земли. С тех пор ведут сражение между собой. Только Вы, игроки, можете помочь одержать победу одному из них.