

# Всестороннее развитие детей посредством игры ДИП «Сонор».

---

*Оконешникова Варвара Дмитриевна, воспитатель МБДОУ д/с  
«Саьарба», Республики Саха(Якутия), г.Среднеколымск.*

---

В каждой хорошей игре есть, прежде всего, рабочее усилие и усилие мысли. Игра доставляет ребёнку радость. Это будет или радость творчества, или радость победы, или радость эстетическая-радость качества. Игры заставляют думать, рассчитывать, выбрать пути для достижения цели. Особенно важно приобщение детей к сложным интеллектуальным играм. К таким играм относится динамическая игра преследования «Сонор». В играх дети имеют все возможности реализовать свои интеллектуальные, психические, социальные, нравственные возможности в зависимости от возраста и индивидуальных способностей.

Интеллектуальные игры способствуют гимнастике ума, способствуют формированию культуры мышления и тренируют мозг, усиливают характер и воображение, дают большое эстетическое наслаждение и полезны для гармоничного развития личности. Особенно важно раннее приобщение детей к интеллектуальному спорту. Игра Сонор доступна детям с 5-6 летнего возраста. Поэтому в течении многих лет автор, известный математик, профессор Г.В. Томский, тестировал различные варианты ДИП (динамических интеллектуальных игр преследования), моделирующих реальные или вымышленные, например, сказочные или игровые, сцены и сюжеты преследования. В 1987 году были окончательно сформулированы правила игры «Сонор»- базовой версии ДИП, сочетающей простоту правил с большим стратегическим богатством.

Правила первой настольной игры

ДИП «Сонор» были разработаны в 1988 г. профессором кафедры математической кибернетики Якутского государственного университета, д.ф.-м.н. Г.В.Томским.

Президент Французской комиссии по преподаванию математики Андре Деледик в 1996 году распространил среди журналистов коммюнике об игре СОНОР, в котором он заявил: «Эта игра, кажется, имеет все качества, чтобы стать настоящей «классической» игрой, как шахматы, шашки, жак и т.п.» Интеллектуальная игра ДИП «Сонор» с первого взгляда, «очень простая», но если заниматься, она поведет вас по загадочной стране сказок. Чтобы одержать победу в сражениях, вам придется проявить свою волю и мудрость, смелость и точный расчет.

Интеллектуальная динамическая игра преследования «Сонор» интересна тем, что открывает новые пути к игровому использованию творческого подхода в воспитательном процессе, каждому дает возможность работать творчески. Игра «Сонор» развивает у детей речевую активность, умение мыслить, самостоятельно ставить перед собой определенные цели. Определять пути и способы их достижения и добиваться определенного результата, глубже знакомиться с бытом, фольклором и искусством своего народа. Так же эта игра способствует физическому развитию, формированию у детей положительного отношения к себе, веры в собственные силы и возможности. Во время игры у детей формируется игровая позиция, соответствующая принятым в обществе нормам, правилам, способам поведения в различных ситуациях; умение общения и взаимодействия, как со сверстниками, так и с людьми другого возраста, а также правильное полоролевое поведение. В игру входит раздел математики: количество, счет, геометрические фигуры, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени. ДИП «Сонор» способствует формированию: внимания, памяти, пространственного воображения, умения творчески и логически мыслить. Очень важно в процессе обучения игры научить детей преодолевать трудности, строя занятия по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от известного к неизвестному, время от времени внося в занятия элементы занимательности, новизны. С помощью игры «Сонор» можно сравнивать развитие мышления детей, достигаемого в процессе поэтапного обучения. Обучаясь этой игре, дети развивают логическое мышление и важные личностные качества: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, усидчивость, развивают конструктивные умения, учатся планировать свои действия, обдумывать их, размышлять в поисках результата, проявляя при этом творчество.

### Как играть в ДИП «Сонор»?

#### Базовые правила

Вы имеете 6 маленьких фишек «убегающих» (одна из которых является запасной) и 2 большие фишки для «преследователя» (одна из которых является запасной). Партия игры состоит из двух частей, в которых игроки поочередно играют за «убегающих» и «преследователя».

Цель игры: «убегающие» стараются перейти на противоположную сторону игрового поля до поимки их «преследователем». Тот стремится их поймать как можно дальше от своей стороны поля.

Ход фишки: чтобы передвинуть фишку на один шаг, необходимо слегка прижать ее сверху одной рукой (чтобы не сдвинуть с места), затем поставить другой рукой вплотную к ней запасную фишку в выбранном направлении, убрать фишку, которая превращается в запасную.

Поимка: «убегающий», которого коснулся «преследователь», считается пойманным и убирается с игрового поля.

Баллы: каждый «убегающий», достигший одной из линий I, II или III,

получает по одному баллу на каждой линии.

После первой части партии игроки меняются фишками и разыгрывается вторая часть. Победитель определяется сравнением количество баллов «убегающих» в двух частях.

Правила игры настольного варианта

Игра проходит на прямоугольной плоской доске шириной 30 см и длиной 42 см. Игровое поле расчерчивается тремя горизонтальными линиями: первая линия находится на расстоянии 9 см от верхнего края поля; вторая линия расположена в 9 см от первой; третья линия отстоит от второй на 20 см. В игре участвуют 8 фишек: две фишки «преследователя» (фигурки диаметром 2 см) и шесть фишек «убегающего» (фигурки диаметром 4 см). Фишки могут быть сделаны из пластмассы, глины, дерева, кости и других материалов. Ход игрока. Шагом игрока называется перемещение фишки на расстояние, равное ее диаметру. Шаг осуществляется следующим образом: 1) слегка прижать фишку к игровой доске, чтобы она случайно не сдвинулась с места; 2) поставить другой рукой вплотную к ней запасную фишку; 3) убрать исходную фишку, оставив на игровом поле запасную. Противники делают ходы фишками поочередно, причем первыми ходят «убегающие». При наступлении очередности хода игрок имеет право перемещать все свои фишки или же часть из них оставить на месте.

Правила игры:

- «убегающие» стремятся достигнуть противоположной стороны до того, как их поймают;
- «преследователь» ловит убегающих. Если их фишки соприкоснулись – «убегающий» пойман;
- для осуществления хода (перемещения фишки) достаточно поставить одну фишку вплотную к другой;
- каждая фишка «убегающего» дает игроку по одному баллу на каждый из линий.

Поимка. «Убегающий», который мешает осуществлению шага «преследователя» или соприкасается с его фишкой после осуществления шага, считается пойманным.

Оценка результата игры. «Убегающий», если его фишки преодолели (прошли) первую линию, получает 1 балл за каждую фишку; за прохождение второй линии игрок получает 2 балла; преодоление третьей линии дает 3 балла. Суммируется общий балл всех фишек. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество баллов.

Выигрывает тот, кто получил больше баллов, играя за «убегающих». В случае ничейного результата выигрывает тот, кто вывел наибольшее число «убегающих» фишек на линию 3. Если и в этом случае получается ничья, то побеждает тот, кто вывел больше «убегающих» на линию 2. Чтобы не допустить ничьей, можно подсчитать, кто, играя за «преследователя», быстрее поймал последнего из настигнутых им «убегающих». Двое игроков играют пару партий. Тот, который играл в первую партию за «убегающих»,

во вторую партию играет за «преследователя».

Правила подвижного варианта игры:

Такие же, как в настольном варианте, только вместо игровых фигурок дети сами становятся героями игры.

Оборудование: Игровое поле с длиной 630 см, шириной-450 см каждому ребенку по два кружочка. Кружочки «убегающих» с диаметром 25-30 см, а «преследующих»- 38-40 см. По теме игры можно в атрибутах использовать разные костюмы и шапочки.

1 Игроки по полю передвигаются по игровому полю по кружочкам.

2. Кто начинает игру выбирают жеребьевкой. «Убегающие» стоят на своей стороне игрового поля как хотят, «преследующие» тоже.

3. У каждого игрока по два кружочка. Один кружок ставит на поле (землю) и встает туда, второй – держит в руках. Ходы выполняют по кружочкам. Если «преследующий» делает 1 шаг, то «убегающие» тоже все вместе делают шаг. Иногда по ходу игры могут пропустить ход (стоят на месте).

4. Если «убегающего» поймали, то он стоит на месте, не делает ход. При этом если другой «убегающий» дотронется до его кружочка, то он дальше может выполнять ходы.

5. Очки засчитываются так же, как и в настольной игре.

Такое разнообразие игры дает больше возможности воплотить себя в игре. Каждый год педагоги нашего детского сада «Саьар5а» проводят среди ДООУ нашего улуса эту игру. Дети легко раскрываются в образе, игра становится еще интересней и азартней. Можно использовать потешки, загадки, знакомые стихотворения, отрывки из произведений, ответы на вопросы. В таком варианте у детей развивается грамотная речь, умение отвечать на вопросы, развивается математическое представление: умение считать, думать, ориентироваться в пространстве. Одним словом, такая игра как «Сонор» развивает ребенка всесторонне. Дети учат напрягать свою волю, преодолевать конкуренцию, учат вести себя достойно в любых обстоятельствах: не плясать от радости и не злорадствовать при выигрыше, а при проигрыше не паниковать, не падать духом, не терять веру в себя.