

***Кружковая работа Динамическая интеллектуальная игра
преследования «Сонор».Из опыта работы руководителя
кружка Бускаровой Марии Даниловны.***

В кружок посещают дети старшей и подготовительной группы. Проводится два раза в неделю, в форме групповые и индивидуально для лучшего усвоения материала. На занятиях с детьми применяются разные методы и приемы обучения; гимнастика для пальцев, рассказ, показ, объяснение, беседа, отгадывание кроссвордов, ребусов, загадок, решение логических задач, конструирование, моделирование, составление фигур из плоскостного материала. При проведении занятий широко используются произведения устного народного творчества, национальные настольные и подвижные игры.

При обучении детей установлено четыре варианта игры: настольная, графическая, подвижная и компьютерная. Но я с детьми провожу два варианта игры: настольная и подвижнаят.е. напольная.

Настольный вариант является базовой частью игры. Партия игры проходит на прямоугольной , плоской доске шириной в 30см, длиной 40см. Имеются 8 игровых фигур, 2 «преследователя» и 6 «убегающих». Игровые фигуры могут быть сделаны из пластика, глины , дерева. Сюжеты для игр заимствованы из якутских и русских народных сказок. Воплощаясь в героев этих сказок, дети передают содержание сказок путем различных языковых средств. Вначале игры знакомим детей с содержанием сказки, учим слова. Также разучиваем различные народные пословицы, поговорки, придумываем свои сюжеты игр. Игра способствует формированию у детей способности «прослеживать» последовательность развития сюжета при различных приемах игры. Этот способ объяснения помогает легко усвоить правила игры «Сонор».

Цель игры:Пять «убегающих» пытаются перейти на противоположную сторону прямоугольного игрового поля до поимки их «преследователем». Тот находится в начале игры в середине противоположной к «убегающим» стороны и стремится их поймать как можно дальше от своей стороны.

Ход фигуры: Шагом фигуры называется перемещение на расстояние, равное ее диаметру. Шаг осуществляется следующим образом;

1. Слегка прижать фишку одной рукой к игровой доске, чтобы она случайно не сдвинулась с места.
2. Поставить другой рукой вплотную к ней запасную фишку.
3. Убрать фишку, оставив на игровом поле запасную.

Противники делают ходы своими фигурами поочередно, причем первыми ходят «убегающие». При наступлении очереди совершения хода игрок имеет право перемещать все свои фигуры или же часть из них может оставить стоять на месте.

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

Оценка результата игры. Для оценки результата используются линии 1, 2 и 3, начерченные на игровом поле. В результате партии «убегающие» получают А+В+С баллов, где;

А – число «убегающих», достигших линии -1балл.

В – число «убегающих», достигших линии – еще 1 балл,

С – число «убегающих», достигших линии – еще 1 балл.

После первой партии игроки меняются ролями и разыгрывается вторая партия. В паре партий выигрывает тот, кто получил больше баллов, действуя за «убегающих». В случае ничейного результата выигрывает тот, кто вывел наибольшее число «убегающих» 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 также подсчитать, кто играя за «преследователя», быстрее поймал последнего из настигнутых им «убегающих».

Образовательная программа по игре ДИП «Сонор».

Актуальность заключается в систематизации развивающих логико-математических игр и ДИП «Сонор» для развития у детей интеллектуального мышления с внесением элементов регионального компонента.

Цель: Познакомить детей с увлекательной игрой, вызвать у них чувство заинтересованности, формировать навыки игры. Смоделировать

образовательную среду, способствующую проведению игры «Сонор». Развивать коммуникативные навыки у детей дошкольного возраста.

Задачи программы:

Формирование у детей и родителей заинтересованности и умения играть в игру «Сонор», используя сказки. Развитие всех сторон устной речи с помощью сказок. Выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.

Обучающие:

- Дать обучающимся теоретические знания по развивающим логико-математическим играм и ДИП «Сонор»
- научить правилам проведения соревнований и правилам турнирного поведения
- познакомить детей с историей развития игры ДИП «Сонор»
- научить самостоятельно создавать комплекты по игре «Сонор»
- научить выбирать из множества решений единственно правильное
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них
- научить правильно относиться к собственным поражениям

Развивающие:

- развивать логическое мышление
- расширить представление об окружающем мире
- развивать интеллектуальные и творческие способности

Воспитательные:

- привить любовь и интерес к развивающим логико-математическим играм «Сонор»
- воспитывать в обучающихся чувство ответственности за свои действия
- воспитывать внимание, усидчивость, коммуникабельность и другие положительные качества личности.

Структура проведения занятий.

1. Гимнастика для пальцев рук.
2. Объяснение нового материала или повторение пройденного
3. Практическая часть
4. Повторение и закрепление.

Игры условно были разделены на две группы: обучающие и развивающие.

В обучающие игры входят раздел математики: количество, счет, величина, геометрические фигуры, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени, логические задачи, кроссворды, математические ребусы.

Развивающие игры способствуют формированию – внимания, памяти, пространственного воображения, умения творчески и логически мыслить. Среди развивающих игр особое место занимают игры формирующие способность к логическому мышлению: игры-головоломки – «Танграм», «Пифагор», «Волшебный круг», «Колумбово яйцо», «Сонор», шашки, домино, национальные настольные игры – «тырыынка», «тыксаан», «күөрчэх» «дугда». Все эти игры содержат в себе элементы, способствующие развитию логического мышления.

Ребусы, кроссворды – занимательный материал, развивают память, логическое мышление.

Фольклор – загадки, пословицы, поговорки создает эмоциональный настрой, активизирует умственную деятельность ребенка, наблюдательность, умения самостоятельно решать логические задачи, тренирует память ребенка.

Обучаясь этой игре, дети развивают логическое мышление и важные личностные качества; сообразительность, самостоятельность, наблюдательность, находчивость, усидчивость, развивают конструктивные умения, учатся планировать свои действия, обдумывать их, размышлять в поисках результата, проявляя при этом творчество. Способствует развитию интеллектуальных умений рассуждать, анализировать, планировать, делать

выводы, эффективно развивает математические представления, формирует устойчивые навыки общения, терпимости.

Посредством «Сонор» можно успешно интегрировать различные виды детской деятельности детей, различной сложности дидактические и развивающие задачи. Для успешной коррекционно-развивающей работы по данной проблеме необходимо использовать эту игру, опираясь на творческий потенциал и на природные способности детей. Речевое развитие ребенка показатель его развития в целом, и основа для дальнейшего обучения. Сказки – составляющая повседневной жизни детей. Игра «Сонор» легко вписывается в воспитательный и педагогический процесс.

План проведения кружка ДИП «Сонор».

Настольный вариант игры «Сонор».

№	Название разделов и тем	Форма занятий	Возраст детей
1.	Знакомство с настольным вариантом игры «Сонор». История создания игры «Сонор».	групповые	Старшая гр. Подг.гр.
2.	Счет ходов	групповые	Стар.подг.гр.
3.	Обучение техники игры «Сонор»	групповые	
4.	Определение победителей	групповые	
5.	Повторение техники игры, анализ тактики и стратегии	групповые	
6.	Игра «Сонор» и творчество		

Игры – головоломки.

1.	Квадрат Пифагора	групповые	Старшая гр. Подг.гр.
2.	Составление по силуэтному изображению.	Групповые и индивидуальные	Старшая гр. подг.гр.
3.	Танграм	Групповые и индивидуальные	Стар.гр.подг.гр.
4.	Составление силуэтов	групповые	
5.	Игра Пифагора и Танграм, определение победителей	групповые	
6.	Собери поле игры «Сонор»	коллективно	
7.	Составление поле игры «Сонор» с различными формами	коллективно	

8.	Игра Волшебный круг	групповые	Подг.гр
9.	Составление силуэтов	групповые	Подг.гр
10.	Определение победителей по играм головоломки	групповые	Стар.грподг.гр

В конце учебного года проводятся соревнования. В игре «Сонор» дети имеют все возможности реализовать свои интеллектуальные, психические, социальные, нравственные возможности в зависимости от возраста и индивидуальных способностей.