

**Развитие интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством  
игры ДИП СОНОР**

Иванова Мария Петровна  
Студентка 3-Б ДО-22 2 курса

Руководитель:  
Максимова Лена Иннокентьевна  
кандидат педагогических наук.

*«Это не только игра, но и целостная педагогическая система по активизации творческих возможностей, в основе которой динамические интеллектуальные игры преследования».*

*(Г. В. Томский)*

В современном обществе целью развития дошкольников является всестороннее гармоничное развитие личности. Известный этнопедагог Г.В. Волков говорил о большом значении народных игр для всестороннего развития детей. В них интегрируются не только движение, слово, но и моторно-двигательные, психоэмоциональные, интонационные, вербальные и коммуникативные коды человека, что является наиболее важным для развития личности ребенка.

Тем ни менее, настольные игры уже давно уступили место компьютерным, за которыми дети готовы просиживать часами. Компьютер не заменит непосредственного живого общения. Дух партнерства, товарищества, а позже и соперничества, который возникает при обучении, а затем во время настольных интеллектуальных игр, сложно переоценить. И вот здесь, на помощь нам, приходят настольные игры, в наше время, кстати сказать, довольно многими забытые и не используемые для игр с ребенком. А ведь сейчас такое разнообразие игр, благодаря которым дети с увлечённостью, осваивают логику, риторику, счёт, развивают пространственное воображение, коммуникативные и сенсорные навыки, тренируют память и глазомер, попутно развивая как мелкую, так и крупную моторику. Одна из таких игр является национальная игра ДИП «Сонор», которая развивает у детей мышление, память, внимание, логику, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. На протяжении обучения, дети овладевают важными логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обобщением, обоснованием выводов.

Игра «Сонор» широко известна в Якутии как средство привлечения интереса учащихся к математике, информатике, компьютеризации и развитию творческих способностей. Простота правил делает игру доступной для всех возрастов и в любой ситуации. Вместе с тем – игра богата в интеллектуальном и стратегическом плане. Она дает темы для размышлений детям любого возраста и ученым высокого уровня знаний.

Комплекты для игры «Сонор» можно купить или каждый может сделать себе из дерева, картона, глины, пластмассы или из других подручных материалов, здесь необходимо ваше творчество и сообразительность.

Игра проходит на прямоугольной доске шириной 30 см и длиной 40 см; проведи 3 прямые линии на расстоянии в 1 см, 10 см. и 19 см от правого края. (III, II, I и 0).

В партии игры участвуют двое: один играет фигурами «убегающих», а второй «преследователя». В специальных наборах для игр фигуры «убегающих» делают часто в виде зайцев, а «преследователя» изображают волком или охотником, у всех фигур основание округлое. У «преследователя» диаметр основания на два размера больше.

В начале партии игры «преследователь» находится в середине отрезка III, а 5 зайцев расположены на противоположной стороне поля игры на отрезке 0 на расстоянии 6 см от центра соседней фишки. Причем один из «убегающих» находится в середине отрезка 0.

«Убегающие» фигуры при достижении каждой из прямых I – III получают по одному баллу. Таким образом, «убегающие» (зайцы) могли бы получить 15 баллов в сумме, если бы им не мешал преследователь (волк), который стремится их поймать.

#### **Фигуры «ходят» следующим образом:**

1. Слегка прижать фишку (зайца или волка) одной рукой к игровой доске, чтобы она случайно не сдвинулась с места.
2. Приставить к этой фишке вплитык запасную фишку, имеющую такие же размеры.
3. Убрать первую (основную) фишку, оставив на игровом поле запасную. Ход сделан.
4. прежде чем «ходить» необходимо оценить ситуацию и выбрать направление убления или преследования. Фишки могут ходить в любом направлении.
5. Сначала ходят все 5 зайцев по одному ходу, и волк делает 1 ход и т. д.
6. Цель зайцев достичь противоположного края поля и «заработать» как можно больше очков. Цель волка достичь зайцев.
7. Заяц считается пойманным и выбывает из игры, если будет прикосновение с фишкой волка.

После первой партии игроки меняются ролями, и разыгрывается вторая партия. Выигрывает тот, кто получил наибольшее количество баллов, играя «убегающими» фигурами. В случае ничьей выигрывает тот, кто вывел наибольшее число «убегающих» фигур. Если и в этом случае получается ничья, то могут быть использованы другие дополнительные критерии для выявления победителя.

При обучении детей установлено четыре варианта игры: настольная, графическая, подвижная и компьютерная.

Чтобы стать хорошим игроком по игре «Сонор» нужно пройти несколько этапов:

### 1. Подготовительный этап:

- освоить правила игры;
- изучить принцип перемещения фигур в игровом поле;
- выбирать наиболее удачный вариант для поимки убегающей фигуры;
- умело использовать хитрости;
- правильно выбрать жертву.

### 2. Основной этап:

- знать теорию игры «Сонор»;
- владеть тактикой и стратегией игры;
- уверенность в себе;
- психологический настрой к победе;
- уметь анализировать партии игр.

### 3. Заключительный этап

- уверенно играть партию игры;
- уметь считать свои набранные баллы;
- уметь контролировать свои эмоции в случае проигрыша;
- знать правила проведения соревнований;
- правильный психологический настрой.

После освоения базового варианта (настольной игры) переходим к графической версии игры «Сонор». Детям предлагается изобразить партию игры «Сонор» на листке бумаги с помощью специальных трафаретов (круга). Таким образом, мы стремимся приучить детей выбирать из нескольких возможных позиций самый наилучший ход.

При графическом изображении «Сонор» дети прослеживают свой ход игры, наглядно анализируют свои ошибки или наиболее удачные партии.

А также, чтобы детям игра была увлекательной и интересной можно использовать игру как мультипликационный фильм.

После освоения всех этапов подготовки к соревнованиям дети участвуют различных турнирах сначала внутри кружка, затем в улусных.

Проведение таких игр закрепляет, уточняет, восполняет знания детей. Игра по правилам игры «Сонор» развивает внимание, логическое мышление, выдержку, настойчивость, умение выходить из любой ситуации, а также волю к победе и умение достойно принять горечь поражения. Элемент соревнования повышает интерес детей к познанию, так как дети легко обучаются друг у друга, пополняют багаж своих знаний в свободном режиме подвижной игры.

Исходя из практических результатов и выводов на сегодняшний день игра «Сонор» является не только эффективным средством для развития интеллектуальных способностей детей, но и является связующим звеном при познании ребенком своего окружающего мира, национальной культуры.

#### Список литературы

1. Голиков «Сонор» в педагогическом процессе дошкольного образовательного учреждения и начальной школы. – Якутск: Бичик, 2000 – 32с.
2. Барахсанова условия использования якутских народных настольных игр в интеллектуальном развитии детей 4-11 лет - Якутск, 1995.
3. Оҕо ойун кыра эрдэбиттэн сайыннарыы. – Бичик, 1993г.
4. Богусловская З. М, Смирнова игры для детей младшего школьного возраста. – М., 1991
5. Голиков математического мышления средствами интеллектуальных игр преследования. Новосибирск: Наука, с.
6. Комплексная программа ДИП Сонор для детей от 5 до 7 лет по формированию логического мышления - Якутск, 2002
7. Савинов Т.Т., Ефимова Д.Г. «Сонор». Пособие для воспитателей детских садов, родителей, учителей начальных классов. Якутполиграфиздат, 1993г. С. -5-6.