**Игра, которая учит быть счастливым**

Психологи и педагоги отводят игре детей дошкольного возраста значительную роль в процессе формирования личности. Игра – это деятельность, эмоционально насыщенная, требующая от ребёнка определенного настроя и вдохновения*.* А народные, национальные игры являются отличным способом повышения их умственной и двигательной активности, способствуют повышению общей работоспособности, улучшению психоэмоционального состояния.

Через этику народных игр воспитывается уважение, развивается чувство товарищества и доброты, справедливого отношения к сопернику.

Интеллектуальная динамическая игра преследования «Сонор», впервые предложенная известным якутским математиком, доктором физико-математических наук, профессором ЯГУ Г.В. Томским, интересна тем, что открывает новые пути к использованию творческого подхода в воспитательном процессе, каждому дает возможность работать творчески.

Основной целью игры «Сонор» является развитие у детей интеллекта, внимания, памяти, логики, мышления, систематизация жизненного опыта, активизация творческой деятельности, воспитание интереса к математике, информатике. Каждый педагог, усвоивший методику этой увлекательной игры, может использовать её как эффективный прием совершенствования воспитательного процесса.

**Правила игры**

В игре участвуют два противника: один играет белыми фигурами, изображающими убегающих, а второй – черной фигурой, изображающей преследователя. В специальных наборах фигуры изображают национальных сказочных героев, убегающих часто делают в виде зайцев, а преследователя – в виде волка или охотника. Все фигуры должны иметь круглое основание; причем диаметр основания у фигуры преследователя должен в 1,5-2 раза превышать диаметр основания у фигур убегающих.

Партия проходит на прямоугольной доске (42\*30 см). На расстоянии 2,11,20 и 40 см от одной из сторон доски расположены прямые: III, II, I и 0.В начале партии черная фишка (преследователь) находится в середине отрезка III, а пять белых фишек (убегающие)расположены на отрезке 0 на расстоянии 6 см от центра соседней фишки; причем одна из белых фишек находится на середине отрезка 0. Белые при достижении убегающими каждой прямой из прямых III – Iполучают по одному баллу. Таким образом, белые могли бы получить в сумме 15 баллов, если бы им не мешал преследователь, который стремится их поймать.

**Ход фигуры**

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

1.слегка прижать фишку одной рукой к игровой доске так, чтобы она случайно, не сдвинулась с места;

2.поставить другой рукой плотно к ней запасную фишку;

3.убрать фишку, оставив на игровом поле запасную.

Для ускорения игры в начале партии фигуры делают ход в два шага. Для удобства совершения первого хода на игровой доске рисуют соответствующие полуокружности, в пределах которых совершается этот ход. В дальнейшем игроки делают ходы по одному шагу.

Противники делают ходы своими фигурами поочередно; причем первые ходят белые. При наступлении очереди белых для совершения хода игрок имеет право перемещать все свои фигуры или часть оставить на месте.

**Взятие белой фигуры**

Любая белая фигура, которая мешает шагать черной фигуре или соприкасается с ней после осуществления шага, считается пойманной и снимается с доски.

**Определение победителей**

В результате партии белые получают сумму баллов A+B+C, где A,B,C – количество белых фигур, достигших, соответственно, III, II, I.

**Модули комплексной программы «Сонор»**

**Модуль 1**

В нем даются правила игры, атрибуты, стратегии преследователя и убегающих, проведение соревнования внутри группы, анализ партий ДИП «Сонор».

**Модуль 2 «Сонор» и образовательная деятельность «Познание»**

Ребенок овладевает такими основными математическими понятиями, как число, пространство, время, порядковый счет и т.д. Например, с самого нала дается понятие о том, что фигуры обязательно имеют круглое основание, прямоугольное игровое поле, по которому они передвигаются и которое делится на сектора. Фигура преследователя имеет основание в 2 раза большее основания убегающих. Играющие плотно приставляют одну фигуру к другой – так они передвигаются по всему полю: убегающие с целью достичь противоположного края поля, а преследователь – с целью пресечь их ход и заставить выйти из игры. Решая игровые ситуации, ребенок развивает творческое мышление. Доступность, простота правил, разнообразие содержания и атрибутов делают игру наиболее продуктивной в математическом образовании детей.

**Модуль 3 и «Художественное творчество»**

Руководствуясь игровыми мотивациями, дети творчески подходят к изготовлению атрибутов для игры: игровых полей и фишек для настольных игр, шапочек.

«Сонор» помогает развивать художественно-изобразительные способности у детей в кругу семьи. Изготовление атрибутов к игре объединяет всю семью от мала до велика. В результате совместного творчества дети приобщаются к художественной деятельности, творчеству. Таким образом, дети помогают или сами изготавливают необходимое количество атрибутов: фигуры убегающих и преследователя, игровое поле из бумаги, картона, ткани, природного и бросового материала. При этом они знакомятся со свойствами различных материалов, овладевают способами действия в игре.

**Модуль 4 и «Художественное творчество», «Коммуникация»**

Этот модуль предназначен для развития художественной образной речи. Чтобы обогащать и расширять лексический запас детей, в настольные игры вводятся стихотворения, отрывки из сказок, используются пословицы, образные высказывания. Чтобы обучать детей второму языку - якутскому, учитывая, что ребенок быстрее усваивает язык в игровой форме, происходит заучивание и повторение новых слов и стихов в процессе игры.

В основе модуля лежит цель развития речи. В соответствии с этим ставятся требования и задачи: совершенствовать монологическую и диалогическую речь, учить придумывать загадки, сказки, рассказы (описательные и сюжетные), формулировать мысли, строить фразы, делать выводы; совершенствовать речевые интонации; обогащать словарный запас; обучать словообразованию, умению образовывать слова, используя суффиксы, приставки, сложение корней; составлять предложения с заданным количеством слов и их последовательностью.

**Модуль 5 и «Сонор» - подвижная игра»**

Игры проводятся в спортивном зале или на свежем воздухе. Используются различные виды деятельности, которые позволяют удерживать внимание детей.

Дети в соответствии с содержанием исполняют роли, например персонажей подвижных игр, переодеваются в костюмы, становятся персонажами сказок; их привлекают музыкальное сопровождение и разнообразные движения.

**Примерная тематика игр для детей:**

1.младшая группа (3-4 года) – «Дети и медведь» В.П.Васильевой, «Пастух и коровы», «Кот и мыши» З.Ф.Федоровой, «Лягушка и вороны» Е.Г.Кривогорницыной, «Кот и воробьи», «Цыплята и орел».

2.средняя группа (4-5 лет) – «Игрушки», «Пчелиный улей», «Бабочки на лугу» О.П.Черкашиной, «Как собака хозяина своего нашла», «Ловишки», «Кот и мыши» Р.В.Аммосовой, «Угадай, чей голос?».

3. старшая группа (5-6 лет) – «Курочки и лиса», «Волк и зайчата», «Рыбак» Р.В. Аммосовой, «Белки и охотники» А.А.Белолюбской, «Волк и жеребята», «Прилет птиц».

4.подготовительная группа (6-7 лет) – «Встреча великих богатырей», «Прилет птиц», «Медведь и рыбки», «Охота» Р.В. Аммосовой, «Лиса и петухи» А.К.Заболоцкой.

**Литература**

1.Игра «Сонор» (из опыта работы Соттинского детского сада Усть-Алданского района). - Якутск – 1993.

2. Дошкольное воспитание в Республике Саха (Якутия) №11 – 2010.

3.Развитие одаренности детей в условиях реализации национальной инициативы «Наша новая школа» Троева – Лугинова Л.Д. – Якутск – 2011.

**Конспект проведения игры для детей 3-4 лет на тему: «Волк и козлята» по мотивам русской народной сказки «Волк и семеро козлят»**

**Цель:**

-познакомить детей с якутской подвижной игрой «Сонор»;

- закрепить представление детей о понятиях «один – много», умения считать до 3-х, закрепить знания цифр от 1го до 3х;

- закрепить умение ориентироваться в пространстве (вперед- назад, налево – направо - посредине).

-закрепить знания детей о домашних и диких животных (особенности внешнего вида и образа жизни);

-активизировать и обогащать словарный запас детей;

- развивать зрительное восприятие, память и мышление.

-воспитывать через игру умение быть честными и внимательными.

**Оборудование:** игровое поле – лес, маски - волка и козлят, круги серого и белого цвета.

**Ход игры:** Воспитатель собирает детей вокруг себя, и загадывает загадку про волка и козлят:

Ждали маму с молоком,  
А пустили волка в дом.  
Кто же были эти

Маленькие дети?  
(Семеро козлят)

**-**Как называлась сказка, где волк хотел съесть всех козлят?

(вспоминают сюжет сказки).

**-**А теперь посмотрите на экран (показ 1го слайда)

**-**Это у нас игровое поле. Что нарисовано на поле? (ответ детей)

**-** Сколько козлят нарисовано? Посчитайте. А сколько волков?

- Кто слева стоит? А справа кто? (ответ детей)

**-** Сначала делает ход первый козленок – посмотрите. Делает шаг вперед, а волк тоже делает шаг в любое направление, при этом не должен выходить за пределы своего поля (показ 2го слайда)

**-**Потом делает шаг второй козленок, волк в это время тоже выполняет ход (показ 3го слайда)

**-**Затем идет третий козленок, а волк идет направо (показ 4го слайда)

**-**Второй козленок идет вправо и становится перед первым козленком. А волк двигается справа налево (показ 5го слайда)

- Первый козленок идет налево, и волк делает ход налево (показ 6го слайда)

- Второй козленок идет вперед и волк делает ему навстречу шаг и ловит козленка.

Кого поймает волк, тот выбывает из игры (показ 7го слайда)

-Затем ход делает третий козленок вперед, а волк идет слева направо (показ 8го слайда)

-Третий козленок идет вперед. Волк идет справа налево (показ 9го слайда)

-Первый козленок идет вперед, а волк идет слева направо к нему и ловит первого козленка. Первый козленок выбывает из игры (показ10го слайда)

-Третий козленок идет вперед, а волк делает ход справа налево. Третий козленок доходит до третьей черты и выигрывает (показ 11го слайда)

-Выигрывает тот козленок, который дойдет до третьей черты поля, не попадая волку.

**Физминутка – Пальчиковая гимнастика**

**-** А теперь немножко отдохнем, давайте с помощью пальчиков расскажем сказку про волка и козлят. Жила-была коза. Вот она попаслась на лугу и пошла к своим козлятам.

Внутренняя сторона ладони опущена вниз. Указательный палец и мизинец выставлены вперед, и рука покачивается из стороны в сторону. Средний и безымянный пальцы прижаты к ладони и обхвачены большим пальцем. Сопроводительный текст:

Идет коза рогатая

За малыми ребятами.

Покормила коза своих деток и опять пошла на луг пастись (пальцы обеих рук шагают). А козлятам разрешила погулять, только, сказала, если завидят волка, пусть сразу в дом бегут (дети поочередно разгибают все пальцы, начиная с мизинца, затем сгибают их в обратном порядке).

Раз – два – три – четыре – пять –

Козлята вышли погулять.

Раз – два – три – четыре – пять –

В домик спрятались опять.

- А теперь надеваем маски, волку мы даем серые круги, а козлятам – белые. Круг у нас обозначает ходы. Начинаем нашу игру.

Дети выстраиваются на исходную линию рядом с воспитателем:

А пойдемте с вами в лес,

Где много сказочных чудес

И так за мной, не отставайте

И песню дружно запевайте.

Волк начинает:

Раз, два, три, четыре, пять!

Волк идет козлят искать!

Я большой и злой совсем!

Кто не спрятался – всех съем!

Первый ход делает воспитатель, комментируя в какую сторону он пойдет. Выкладывает свой круг на поле и встает на него, а второй держит в руках. На следующий ход выкладываем второй круг, который держали в руках. Первый обратно забираем.

Следующий ход навстречу козленку делает волк.

И так дети, продумывая ход своей игры, стараются дойти до третьей черты.

Во время игры, когда дети выполняют свои ходы, закрепляем с детьми счет, ориентировку в пространстве:

- Сколько шагов ты сделал?

-В какую сторону ты будешь шагать?

-Теперь в какую сторону надо идти, чтоб не попасть волку?

Рефлексия:

-В какую игру сегодня играли?

-Как игра называется? (если дети затрудняются ответить, напомнить им название игры)

-Вам понравилась игра?