**Обучение детей в ДОУ динамической игре -преследовании «Сонор»**

***Пахомова Анна Николаевна,***

*воспитатель*

*МБДОУ Д/с №61 «Тропинка», г. Якутск*

**Актуальность:**

Одной из основ воспитания интеллекта дошкольника является формирование и развитие математического мышления. Психолого-педагогической наукой обоснована целесообразность раннего развития интеллектуальных сил детей, но недостаточно разработаны механизмы ее реализации.

В настоящее время динамические игры в системе ДОУ являются важным компонентом интеллектуальной подготовки дошкольников в плане их развития, содействия максимальному проявлению их способностей, дарований, раскрытия уникальности каждого ребенка как индивида, служит фактором саморазвития личности дошкольника, развития его творческого потенциала.

Среди таких игр в последнее время особо выделяются интеллектуальные игры преследования. ДИП «Сонор» официально признана народным видом интеллектуального спорта в Республике Саха (Якутия). Система решения задач этой игры, основанная на маневрировании ходов преследования убегающих и преследователя, развивает пространственное воображение, логические рассуждения, гибкость, глубину, рациональность мышления, навыки счета и успешно пользуется на познавательно-речевой области НОД в условиях ДОУ.

**Цель:** развитие и формирование интеллектуального и логического мышления, внимания, совершенствование речи детей посредством внедрения игры «Сонор» в педагогический процесс ДОУ.

**Задачи:**

* научить детей динамической игре «Сонор», умение работать с игровым полем;
* развитие логической, интеллектуальной и творческой способности детей;
* развитие мелкой моторики;
* способствовать развитию памяти, внимания, пространственную ориентацию;
* воспитывать навык работы в паре.

Исходя из этого, мы в своей группе создали уголок развивающей среды по якутским настольным играм, в том числе и ДИП «Сонор». Раз в неделю проводится кружок по ДИП «Сонор», направленное на формирование познавательной активности.

Программа по обучению ДИП «Сонор» построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей дошкольного возраста. Дети в кружке занимаются один раз в неделю по расписанию. Образовательная деятельность по настольным играм и ДИП «Сонор» осуществляется в ходе совместной деятельности педагога и детей, а также в режимных моментах и самостоятельной деятельности детей.

Программа рассчитана на 1 учебный год.

К концу учебного года дети должны:

* освоить настольный вариант (базовый) ДИП «Сонор».
* уметь подсчитывать очки в играх в уме и определять победителя.
* играть в партии ДИП «Сонор» в соревнованиях разного уровня.
* самостоятельно ставить, принимать и решать игровые задачи.

Структура проведения занятий:

1. ДИП «Сонор» с дидактической игрой по областям образовательного процесса.

2. Динамической паузы.

**Перспективный план на 2017-2018 учебный год**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Цель** | | **Содержание** |
| **Сентябрь** | | |
| 1. Выявить у детей познавательный процесс  2. Вызвать у детей интерес к якутским настольным играм | | Рассмотреть слайд о развитии ЯНИ |
| **Октябрь** | | |
| 1.Знакомство с новой игрой. Научить детей делать ход. Учить ставить фишки впритык друг к другу.  2.Активизация речевых процессов. | 1.Дидактическая игра по окружающему миру.  Отгадывание загадок об овощах и фруктах.  2.Динамическая пауза «Капуста» |
| 1.Развитие математических способностей. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  Закрепить геометрические фигуры, развивать память, мышление.  2.Формирование слухового внимания, восприятия и памяти | 1.Д/И по ФЭМП  «На что похожи геометрические фигуры»  Показать геометрические картины круг, квадрат, прямоугольник.  2.Динамическая пауза «Подняться, потянуться» |
| 1.Активизация словаря. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  2.Воспитание чувства ритма и темпа. | 1. Д/И по развитию речи   «Назови три слова»  2.Динамическая пауза «Буду маленьким, большим» |
| 1.Работа по формированию количественных представлений у детей. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  2.Развитие физиологического и речевого дыхания. | 1.Дидактическая игра по формированию количественных представлений «Кто первый назовет?»  2.Динамическая пауза «Веселые прыжки» |
| **Ноябрь** | | |
| 1.Формировать представления дикие и домашние животные. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  2.Формирование слухового внимания, восприятия и памяти | | 1.Дидактическая игра по окружающему миру  Отгадывание загадок про диких и домашних животных.  2. Динамическая пауза «Заинька» |
| 1.Упражнять в воспроизведении определенного количества хлопков, упражнять в умении считать предметы. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  2.Упражнять в прямом счете в пределах до 5 | | 1.Дидактическая игра по ФЭМП  «Сделай столько же хлопков, сколько игрушек на столе»  2.Динамическая пауза «Веселые прыжки» |
| 1.Учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; Активизировать усвоенные ранее слова. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  2.Формирование слухового внимания, восприятия и памяти. | | 1.Дидактическая игра по развитию речи  «Какая, какой, какое?»  2.Динамическая пауза «Мячик мой» |
| 1.Упражнять в счете на слух. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  2.Развитие ориентировки в пространстве и в собственном теле. | | 1.Дидактическая игра по формированию количественных представлений «Скажи цифру, сколько хлопков услышишь».  2.Динамическая пауза «Аист, Аист» |
| **Декабрь** | | |
| 1.Задачи преследования. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  2.Воспитание чувства ритма и темпа. | | 1.Рассматривание преследования на карточках.   1. Динамическая пауза   «Буду маленьким, большим» |
| 1.Задачи преследователя. Продолжать учить детей делать ход приставляя фишки впритык друг к другу.  2.Закрепить название геометрических фигур. | | 1.Рассматривание преследования на карточках. (варианты)  2.Динамическая пауза  «Геометрические фигуры» |
| 1.Версии с рокировками фигур убегающих. Обучение подсчету набранных очков.  2.Развивать ориентировку в пространстве. | | 1.Рассматривание ходы убегающих на карточке.  2.Динамическая пауза «Правая, левая» |
| 1.Версии с рокировками фигур убегающих. Продолжить обучение подсчету набранных очков.  2.Развитие внимательности, счета в пределах | | 1.Рассматривание ходы убегающих на карточке.  2.Динамическая пауза«Посчитай-ка» |
| **Январь** | | |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор».  2. Формировать представление о днях недели. Закрепить название. | | 1. Игра на базовом варианте игры ДИП «Сонор».  2. Динамическая пауза  «Ориентация во времени» |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор».  2.Развить произвольное внимание у детей. | | 1.Игра на базовом варианте игры ДИП «Сонор». Подсчет набранных очков. Выявление победителя в партии.  2.Динамическая пауза«Белка» |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор».  2. .Развивать произвольное внимание у детей. | | 1.Игра на базовом варианте игры ДИП «Сонор». Подсчет набранных очков. Выявление победителя в партии.  2.Динамическая пауза «Яблоки» |
| **Февраль** | | |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор». Подготовка к соревнованиям.  2.Развитие внимательности, памяти, реакции. | | 1.Игра на базовом варианте игры ДИП «Сонор». Подсчет набранных очков. Выявление победителя в партии.  2.Динамическая пауза «Что бывает по 2 (4,5)?» |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор». Подготовка к соревнованиям.  2. Развитие пространственных отношений. Закрепление понятий «справа», «слева». | | 1.Игра на базовом варианте игры ДИП «Сонор». Подсчет набранных очков. Выявление победителя в партии.  2.Динамическая пауза «Где игрушка? |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор». Подготовка к соревнованиям.  2.Закрепить знания о геометрических фигурах. | | 1.Игра на базовом варианте игры ДИП «Сонор». Подсчет набранных очков. Выявление победителя в партии.  2.Динамическая пауза «Какую геометрическую фигуру напоминает?» |
| 1.Выяление лучших игроков. Закрепить подсчет набранных баллов, умение играть, придерживаясь правил игры.  2.Развитие воображения, памяти, быстроты реакции. Умение сравнивать. | | 1.Турнир внутри кружка.  2.Динамическая пауза  «Кто больше?» |
| **Март** | | |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор». Подготовка к соревнованиям.  2. Развивать умение считать в уме. | | 1.Выяление лучших игроков. Закрепить подсчет набранных баллов, умение играть, придерживаясь правил игры.  2.Динамическая пауза  «Сколько щенков?» |
| 1.Участие в окружном турнире | |  |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор».  2.Развивать умение считать в уме. | | 1.Игра на базовом варианте игры ДИП «Сонор». Подсчет набранных очков. Выявление победителя в партии.  2.Динамическая пауза «Маринка, Иринка» |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор». Совершенствовать умение играть ДИП «Сонор».  2.Развивать умение считать в уме. | | 1.Игра на базовом варианте игры ДИП «Сонор». Подсчет набранных очков. Выявление победителя в партии.  2.Динамическая пауза «Я рисую» |
| **Апрель** | | |
| 1.Выяление лучших игроков. Закрепить подсчет набранных баллов, умение играть придерживаясь правил игры. | | 1.Турнир внутри кружка |
| 1.Выяление лучших игроков. Закрепить умение играть придерживаясь правил игры. | | 1.Турнир внутри кружка |
| 1.Выяление лучших игроков. Закрепить подсчет набранных баллов, умение играть придерживаясь правил игры. | | 1.Турнир внутри кружка |
| 1.Выяление лучших игроков. Закрепить умение играть придерживаясь правил игры. | | 1.Турнир внутри кружка. |
| **Май** | | |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей. | | 1.Диагностика детей. |
| 1.Создание игровой среды для самостоятельной игры детей в ДИП «Сонор». Совершенствовать умение играть ДИП «Сонор». | | 1.Диагностика детей. |

**Выводы:**

Такими образом, используя игровую технологию ДИП «Сонор», мы целенаправленно развиваем у детей логическое мышление, память, внимание, ориентацию в пространстве. Занимаясь в кружке, дети научились рассуждать, анализировать сыгранную партию, планировать следующий ход игровой фишки, делать вывод после игры. Также научились общаться, стали терпеливее друг к другу, более усидчивыми.

**Использованная литература**

1. Голиков А.И. «Сонор» в педагогическом процессе дошкольного образовательного учреждения и начальной школы – Якутск: Бичик,2000
2. Готовцев И. Якутские настольные игры – Якутск: 2012.
3. Сивцева М.В., Голиков А.И. Кружок по интеллектуальной игре ДИП «СОНОР» -Якутск: 2010.
4. Томская - Кузьмина Т.И. «Сонор» Томского и игра в истории образования – Якутск: «Илин, 1998.
5. Федоров А.С. Саха торутоонньуулара. Народные игры и забавы Саха – Якутск: Бичик,2011
6. Комплексная программа ДИП Сонор для детей от 5 до 7 лет по формированию логического мышления - Якутск, 2002