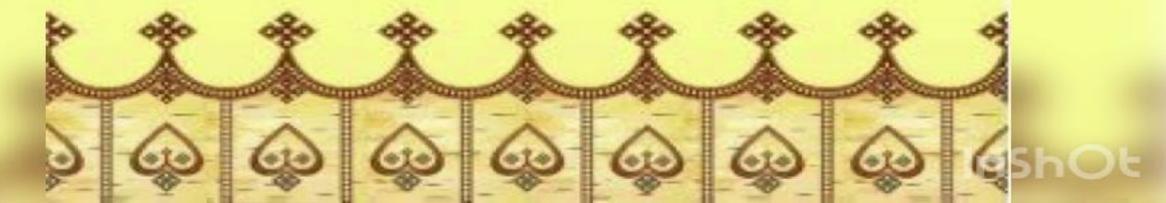


Материал подготовила Дмитриева О.Н.



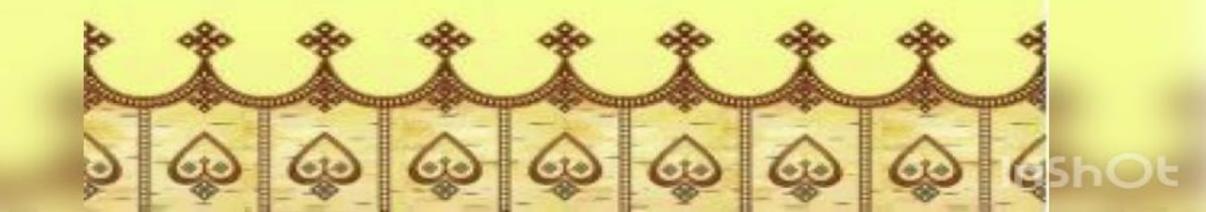
История создания ДИП «Сонор»

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

В данное время он является юристом по международному праву, членом Союза писателей Франции, президентом федерации ФИДЖИП, вице-президентом ЕВРОТАЛАНТ, в течение 1992-2005 годов проработавшим экспертом высшей категории сектора образования ЮНЕСКО и Постоянным представителем от Международной организации Фиджип в ЮНЕСКО.

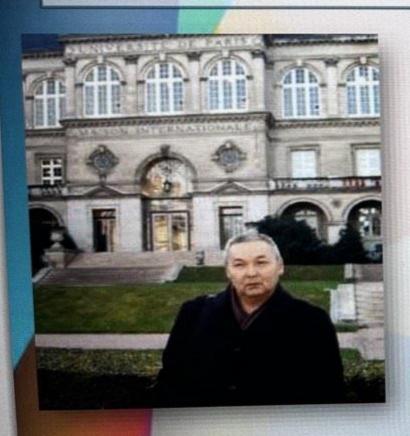
Первый турнир был проведен в 1990 году, это было открытое первенство ЯГУ. После этого соревнования начали проводиться различные турниры вплоть до городского масштаба.

Регулярное, плановое проведение турниров связано с созданием Федерации национальной ДИП «Сонор» в 1994 г. С тех пор ежегодно проводятся различные соревнования городского и республиканского масштаба по следующим возрастным группам: дошкольники, младшие, средние, старшие школьники и взрослые.



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

Григорий Томский



1988 год «ЖИПТО» («СОНОР»)

Григорий Васильевич Томский

Международное название ЖИПТО

— Jeux Intellectuels de Poursuite pour Tous) —

Интеллектуальная Игра Преследования Томского



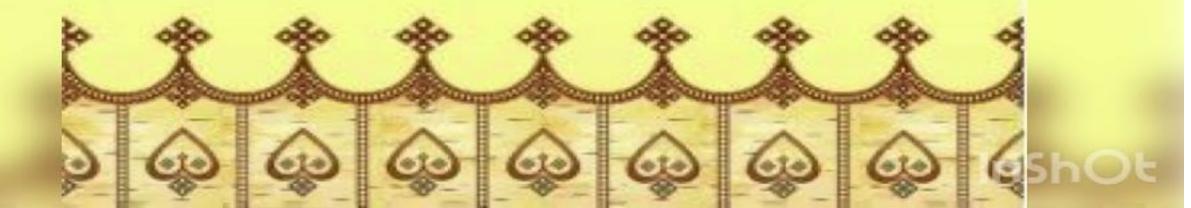
Игра имеет глубокие национальные корни. По признанию автора, он еще в детстве разыгрывал различные варианты игры вместе со своими сверстниками. Детские годы прошли на севере республики в пос. Жиганск, где одним из основных занятий местных жителей была охота. Игра моделирует процесс охоты, когда охотник (или хищник) преследует пятерых зверей. Отсюда и произошло название игры, взятое от якутского слова, означающего преследование «сонор» - выслеживание зверя охотником. Математики такую игру называют динамической игрой преследования с одним «преследователем» и пятью «убегающими».

Оонньуу көрүнгэ: "Биэс куотар" фигура оонньуур осту биир өттүгэр, "эккирэтээччи" фигур тутуор дылы, туоруохтаахтар. Оонньуу сыала: 1. Сонор оонньууну тарқатыы. 2. Олон хо нен үе о бо толкуй дуур дьођурун сайыннарыы 3. Төрүт культура оонньуутун тарқай да

В 1993 г. была создана Международная федерация по системе ДИП под названием ФИДЖИП со штаб-квартирой в Париже. Президентом ФИДЖИП был избран Григорий Васильевич- профессор, эксперт ЮНЕСКО от Российской Федерации и Республики Саха (Якутия). Официальная презентация игры «Сонор» состоялась в ноябре 1994г. в Париже при участии делегации РС (Я). Первый международный турнир по игре «Сонор» был организован ФИДЖИП, ЮНЕСКО и международной дипломатической академией в Париже со 2 по 7 мая 1995 года. Команда РС (Я) выступила успешно, воспитанник детского сада «Сырдах» Усть-Алданского улуса Афоня Копырин стал чемпионом среди дошкольников. Этот успех был отмечен в республике присуждением ему стипендии Президента

В 1997 году проводился впервые Чемпионат Мира среди дошкольников в Париже. Чемпионами Мира стали Вова Копырин (среди пятилетних) и Вася Местников (среди шестилетних). Призовые места заняли Джулия Семенова, Наташа Апросимова (обе из г. Якутска) и Проня Васильев (Сунтарский улус).

Игра ЖИПТО имеет 2500 разных версий или вариантов. А ДИП «Сонор» - это базовая версия игры ЖИПТО.





Игровое поле и фишки Правила игры ДИП «Сонор»

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 1см, 10 см. и 19 см от правого края. (III, II, I и 0).

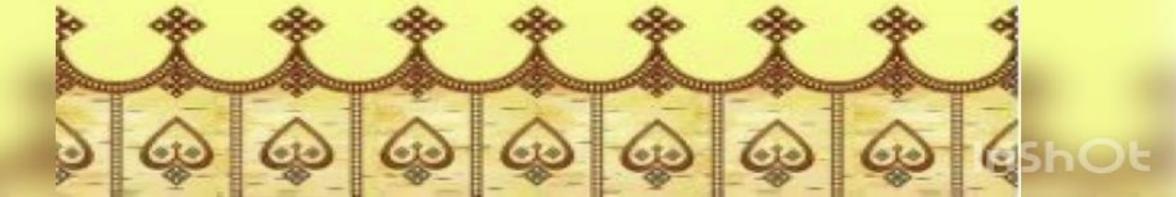
В партии игры участвуют двое: один играет фигурами «убегающих», а второй «преследователя». В специальных наборах для игр фигуры «убегающих» делают часто в виде зайцев, а «преследователя» изображают волком или охотником, у всех фигур основание округлое. У «преследователя» диаметр основания на два размера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





Рекомендации к изготовлению наборов игры

Р	И	C.	•
•	,	U .	

В настоящее время специальные наборы по игре «Сонор» в магазинах не продаются, поэтому родителям и педагогам приходится самим делать комплекты для игры.

Комплект состоит из игрового поля с размером 30х40см. и 8 фигурок — 6 убегающих и 2 преследователя. Фигуры имеют округлую форму диаметром с основанием 1,5 см и 3 см. (см. Рис 1)





Фигуры для игры можно сделать из различного материала, например: из соленого теста, пластилина, дерева, глины и т. д. Очень часто используется в изготовлении фигурок керапласт. Это специальная глина, которая очень удобна при лепке и хорошо держит форму изделия. При изготовлении фигурок особое внимание следует уделить основаниям. Основания должны быть круглые в виде постамента с достаточной толщиной. Фигурки закрепляются на этом постаменте прочно, устойчиво. Фигурки «преследователя» – охотник, хищные звери, пираты, динозавры и различные герои мультфильмов, сказок и т. п. Фигурки «убегающих» – жертвы, спасающие от преследования, могут быть различные сказочные персонажи и т. п. При игре фигурки должны касаться друг друга, поэтому не должно быть выступающих частей, мешающих соприкосновению постаментов впритык. Высота фигурок должна быть соразмерна диаметру основания. Фигурки должны быть эстетически красиво оформлены, чтобы детям было удобно их держать и отвечать санитарно-гигиеническим нормам.

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.

Во время игры у детей формируется игровая позиция, соответствующая принятым в обществе нормам, правилам, способам поведения в различных ситуациях; умение общения и взаимодействия.

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.

