

## Использование версий «ЖИПТО» в ДОУ



(Из опыта работы)

Автор: Васильева Пасковья Гаврильевна,  
воспитатель МБДОУ ЦРР д/с «Чуораанчык» г.Виллойск

Автором интеллектуальной игры ЖИПТО в Якутии – ДИП «Сонор» является Томский Григорий Васильевич – профессор, доктор физико-математических наук, эксперт по международным отношениям, изобретатель, топ-менеджер Франции по инновациям, художник, сценарист и член Союза писателей Франции (SGDL).

Игра «Сонор» развивает у детей речевую активность, умение мыслить, самостоятельно ставить перед собой определенные цели. Так же эта игра способствует физическому развитию, формированию у детей положительного отношения к себе, веры в собственные силы и возможности.

В процессе обучения игры я стараюсь научить маленьких детей преодолевать трудности. Провожу занятия по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от известного к неизвестному, время от времени внося в занятия элементы занимательности, новизны.

Обучаясь этой игре, дети развивают логическое мышление и важные личностные качества: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, усидчивость, развивают конструктивные умения, учатся планировать свои действия, обдумывать их, размышлять в поисках результата, проявляя при этом творчество.

Я предлагаю Вам правила вариантов игры, которые использую в своей работе в ДОУ и сюжеты игр. Эти игры можно играть дома, в кругу семьи, на отдыхе в природе и т.д. Фишки для игр я изготавливаю из подручных материалов например: из капсулы киндер сурприза, из пряжи, из мелких игрушек.

### Как играть в ДИП «Сонор»?

Из опыта работы

#### Настольная игра «AngryBirds»



**Цель игры:** убегающие- свиньи стараются перейти на противоположную сторону игрового поля до поимки их преследователем- Птицы. Тот стремится их поймать как можно дальше от своей стороны поля.

**Ход фишки:** чтобы передвинуть фишку на один шаг, необходимо слегка прижать ее сверху одной рукой (чтобы не сдвинуть с места), затем поставить другой рукой впритык к ней запасную фишку в выбранном направлении, убрать фишку, которая превращается в запасную.

**Поимка:** «свинью», которого коснулся «Птица», считается пойманным и убирается с игрового поля.

**Баллы:** каждый «убегающая- свинья», достигший одной из линий I, II или III, получает по одному баллу на каждой линии.

После первой части партии игроки меняются фишками и разыгрывается вторая часть. Победитель определяется сравнением количество баллов «убегающих» в двух частях.

#### Настольная игра с кубической костяшкой «Коршун и цыплята»



**Цель игры:** убегающие – цыплята стараются перейти на противоположную сторону игрового поля до поимки их преследователем – хищников. Тот стремится их поймать как можно дальше от своей стороны поля.

**Ход фишки:** чтобы передвинуть фишку надо бросать кость и полученном на один шаг, необходимо слегка прижать ее сверху одной рукой (чтобы не сдвинуть с места), затем поставить другой рукой впритык к ней запасную фишку в выбранном направлении, убрать фишку, которая превращается в запасную. Преследователи «хищники» делают сразу два хода.

**Поимка:** «убегающие – зверята», которого коснулся «хищники», считается пойманным и убирается с игрового поля.

**Баллы:** каждый «убегающий - животное », достигший одной из линий I, II или III, получает по одному баллу на каждой линии.

После первой части партии игроки меняются фишками и разыгрывается вторая часть. Победитель определяется сравнением количество баллов «убегающих» в двух частях.

### Напольный вариант игры

- 1 Игроки по полю передвигаются по игровому полю по кружочкам.
2. Кто начинает игру выбирают жеребьевкой. «Убегающие-свиньи» стоят на своей стороне игрового поля как хотят, «преследующий-птица» тоже.
3. У каждого игрока по два кружочка. Один кружок ставит на поле (землю) и встает туда, второй – держит в руках. Ходы выполняют по кружочкам. Если «преследующий» делает 1 шаг, то «убегающие» тоже все вместе делают шаг. Иногда по ходу игры могут пропустить ход (стоят на месте).
4. Если «убегающего» поймали, то он стоит на месте, не делает ход. При этом если другой «убегающий» дотронется до его кружочка, то он дальше может выполнять ходы.
5. Очки засчитываются так же, как и в настольной игре.

### Напольный вариант игры с кубической костяшкой

Такие же, как в настольном варианте, только вместо игровых фигурок дети сами становятся героями игры.

Оборудование: Игровое поле с длиной 630 см, шириной-450 см каждому ребенку по два кружочка. Кружочки «убегающих» с диаметром 25-30 см, а «преследующих»- 38-40 см. По теме игры в атрибутах используется шапочки «Ангри бернс» переводе «Злые птички».



Многие игры основаны на передвижении фишек в зависимости от результата бросания костяшки (обычно кубика с пронумерованными от 1 до 6 гранями).

А здесь кубик пронумерован от 1 до 2. «Убегающие» по порядку бросают кубик (кость). И по этим номером ходят перед. Н-р: бросают кубик выпадает 2 то «убегающий» ходит 2

хода, а если 1 то 1 ход. После убегающих, «преследователь» бросает костяшку и делает свой ход.

«Убегающий», если его фишки преодолели (прошли) первую линию, получает 1 «яйцо» 1 балл за каждую фишку; за прохождение второй линии игрок получает 2 «яйцо» 2 балла; преодоление третьей линии дает 3 «яйцо» 3 балла. Суммируется общий балл всех фишек. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество баллов.

### «Кошка и мышки»

**Цель игры:** убегающие - мышки стараются перейти на противоположную сторону игрового поля до поимки их преследователем. Тот стремится их поймать как можно дальше от своей стороны поля. Версии ЖИПТО с препятствием для убегающих, которое можно создать положив овал или другую геометрическую фигуру из картона на игровое поле.



**Ход фишки:** чтобы передвинуть фишку на один шаг, необходимо слегка прижать ее сверху одной рукой (чтобы не сдвинуть с места), затем поставить другой рукой впритык к ней запасную фишку в выбранном направлении, убрать фишку, которая превращается в запасную.

**Поимка:** «мышку», которого коснулся «Кошка», считается пойманным и убирается с игрового поля.

**Баллы:** каждый «убегающий - мышка», достигший одной из линий I, II или III, получает по одному баллу на каждой линии.

После первой части партии игроки меняются фишками и разыгрывается вторая часть. Победитель определяется сравнением количество баллов «убегающих» в двух частях.

«Корпорация монстров» «Миньоны»

«Радужные совята» «Веселые зверята»

