

Н.А. Слепцова  
учитель начальных классов  
МБОУ «Арылахская СОШ»  
с.Бала, МО «Верхоянский район»

## ИГРА «СОНОР» - СРЕДСТВО ДЛЯ РАЗВИТИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Развитие школьника можно осуществить только в естественном, самом привлекательном для него виде деятельности – игре. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он «учится», хотя при этом сталкивается с учебными трудностями и преодолевает их. Педагогу лишь остается использовать эту естественную потребность для вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Якутские настольные игры – это одно из средств игровых технологий в современном образовании. Игровые технологии являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений школьной педагогики. Они имеют целью создания интеллектуального продукта, содержащего механизмы управления интеллектом играющих.

Игра «Сонор» широко известна в Якутии как средство привлечения интереса учащихся к математике, информатике, развитию творчества во всех отношениях. Дети, играя в игру «Сонор», выполняют различные творческие задания. Ребята учатся с большим интересом. На уроках используются материалы из устного народного творчества, литературные произведения.

Игра «Сонор»-это интеллектуальная деятельность, особенно необходимая для детей младшего школьного возраста, т.к. в ней претворяется в жизнь системный запас знаний детей о предметах, их свойствах, качествах, назначении. В ней развиваются речь, воображение, память, логическое мышление, внимание и интеллектуальные способности ребенка.

Интеллектуальная игра ДИП «Сонор» с первого взгляда, «очень простая», но если заниматься, она поведет вас по загадочной стране сказок.

В «Сонор» играют вдвоем, можно играть с несколькими друзьями или даже в некоторых случаях одному. Интеллектуальная динамическая игра преследования «Сонор» интересна тем, что открывает новые пути к использованию творческого подхода в воспитательном процессе, каждому дает возможность работать творчески. По моим наблюдениям игра «Сонор» имеет развивающую и воспитывающую роль:

1. ДИП «Сонор» способствует развитию внимания, памяти, наблюдательности, пространственного воображения;

2. Игра помогает осваивать числа и различные понятия геометрии. В игру входит раздел математики: количество, счет, геометрические фигуры,
3. Дети учатся определять пути и способы достижения результата и добиваться его. Развивается умение творческих способностей и логического мышления;
4. Игра «Сонор» развивает у детей речевую активность, умение мыслить, самостоятельно ставить перед собой определенные цели;
5. Через игру «Сонор» дети продолжают знакомиться с окружающим миром, с произведениями писателей, жизнью и поведением животных, с природными явлениями и изменениями в природе, глубже знакомятся с бытом, фольклором и искусством своего народа;
6. Так же эта игра способствует физическому развитию, формированию у детей положительного отношения к себе, веры в собственные силы и возможности;
7. Во время игры у детей формируется игровая позиция, соответствующая принятым в обществе нормам, правилам, способам поведения в различных ситуациях; умение общения и взаимодействия, как со сверстниками, так и с людьми другого возраста определенного результата;
8. При помощи игры «Сонор» развиваются воля, упорство, выдержка, терпение, умение преодолевать трудности. Чтобы одержать победу в сражениях, ребёнку придется проявить свою волю и мудрость, смелость и точный расчет.

### **Формируемые УУД в процессе игры «Сонор»**

<b>Формируемые УУД</b>	
Личностные универсальные действия	освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность; развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей; освоение правил здорового и безопасного образа жизни; ориентироваться в нравственном содержании и смысле собственных поступков и поступков окружающих людей; регулировать свое поведение на основе усвоенных норм и правил
Регулятивные универсальные действия	умения регулировать, контролировать и оценивать свои действия. планирование общей цели и пути её достижения; распределение функций и ролей в совместной деятельности; конструктивное разрешение конфликтов; осуществление взаимного контроля
Коммуникативные универсальные действия	взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество - оформлять свою мысль в устной речи; - слушать и понимать речь других; - допускать существование различных точек зрения, принимать

	<p>другое мнение и позицию, формулировать собственное мнение и позицию;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- договариваться, приходить к общему решению;</li> <li>- использовать в общении правила вежливости.</li> </ul>
Познавательные универсальные действия	<p>понимать знаки, символы, модели, схемы, приведенные в пособиях;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме;</li> <li>- анализировать ход игры с выделением их отличительных признаков;</li> <li>- осуществлять синтез как составление целого из его частей;</li> <li>- проводить сравнение, сериацию по заданным основаниям;</li> <li>- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;</li> <li>- обобщать (выделять ряд объектов по заданному признаку).</li> </ul>

В играх дети имеют все возможности реализовать свои интеллектуальные, психические, социальные, нравственные возможности в зависимости от возраста и индивидуальных способностей.

Содержание работы по развитию универсальных УУД школьников через кружок «Соно́р»

Рабочая программа кружка «Соно́р»

Пояснительная записка

Интеллектуальные игры способствуют гимнастике ума, способствуют формированию культуры мышления, усиливают характер, дают большое эстетическое наслаждение и полезны для гармоничного развития личности.

Основная цель: формирование у детей универсальные учебные действия посредством интеллектуальной игры ДИП «Соно́р»

Задачи:

1. Развивать логическое мышление; сообразительность;
2. Формировать нравственные, интеллектуальные и творческие способности.

Актуальность и новизна программы заключается в систематизации ДИП с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, адаптированных в условиях модернизации образования.

Содержание программы

Программа внеурочной деятельности по обучению ДИП «Соно́р» построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей от 7 до 11 лет.

Программа рассчитана на 4 учебных года, имеет 5 разделов:

- 1 раздел – Якутские настольные игры
- 2 раздел- Настольный вариант игры «Соно́р»
- 3 раздел – Устное народное творчество в игре «Соно́р»

4 раздел - Подвижный вариант игры «Соно́р»

5 раздел – Логические игры

В начале и конце учебного года проводится диагностирование детей. На занятиях с детьми применяются разные методы и приемы обучения: пальчиковая гимнастика, мозговая гимнастика, рассказ, показ, объяснение, беседа, конструирование, работа с раздаточным материалом, игры соревнования, моделирование.

Тематическое планирование в 1 классе рассчитано на 33 часа в год, во 2,3, 4 классах 34 часа. Количество часов в неделю – 1.

В конце учебного года планируется проведение турниров и обобщение итогов года– 2 часа;

Структура проведения занятий:

- 1.Пальчиковая гимнастика или мозговая гимнастика
- 2.Объяснение нового материала или повторение пройденного
- 3.Практическая часть
- 4.Повторение и закрепление

В игру входит раздел математики: количество, счет, геометрические фигуры, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени.

ДИП «Соно́р» способствует формированию: внимания, памяти, пространственного воображения, умения творчески и логически мыслить.

При обучении детей, установили три варианта игры: настольная, графическая, подвижная.

Настольный вариант игры «Соно́р» стоит первым разделом и является базовой частью игры.

Партия игры проходит на прямоугольной доске шириной в 30 см. и длиной 42 см. Имеются 8 игровых фигурок: два волка и шесть зайцев. Игровые фигуры могут быть сделаны из разных деревьев: берёзы, сосны, лиственницы, а также из пластилина, теста.

Сюжетами для игры могут послужить персонажи якутских и русских народных сказок. Воплощаясь в героев этих сказок дети передают содержание путем различных соответствующих языковых средств. Перед тем, как использовать героев сказок в игре, дети знакомятся с содержанием сказки.Игра способствует формированию у детей способности «прослеживать» последовательность развития сюжета при различных приемах игры.

Таким образом, приводим детей к пониманию пространственного моделирования как одного из важных средств развития мыслительной деятельности.

Детям предлагается изображать партию игры «Сонор» на листке бумаги с помощью специальных трафаретов (круга). Таким образом, стремилась приучить детей из нескольких возможных в позиции ходов, выбирать самый лучший. Подсчет очков дети проводят самостоятельно, по общему количеству набранных очков, определяется победитель игры. При графическом изображении игры «Сонор» дети прослеживают свой ход игры, наглядно анализируют свои ошибки или наиболее удачные партии игры.

С каждым годом ставится цель: усовершенствовать игру «Сонор» посредством усложнения правил игры и повысить интерес к игре, используя подвижный вариант игры.

Для подвижного варианта игры используются специальные атрибуты: картонные круги, маски различных сказочных героев и музыкальный фон.

При подвижной игре дети обычно бывают более эмоциональными, у них появляется чувство сопереживания, взаимовыручки друг другу. Игра проходит интересно, увлекательно способствует повышению положительных эмоций у детей, развивает нравственные качества. С помощью игры «Сонор» можно сравнивать развитие мышления детей, достигаемого в процессе поэтапного обучения.

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.

#### Планируемые результаты обучения

##### Личностные УУД:

- самостоятельно определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения;
- в простых и ясных ситуациях ориентироваться в нравственном содержании и смысле собственных поступков и поступков окружающих людей (стыдно, честно, виноват, поступил правильно и др.); регулировать свое поведение на основе усвоенных норм и правил;
- признавать свои плохие поступки;
- положительно относиться к школе, проявлять внимание, интерес, желание больше узнать, освоить роль «хорошего ученика»;
- иметь представление о себе и своих возможностях; объяснять самому себе, что делает с удовольствием, с интересом, что получается хорошо, а что - нет.

##### Познавательные УУД:

- понимать знаки, символы, модели, схемы, приведенные в пособиях;

- понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме;
- анализировать ход игры с выделением их отличительных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из его частей;
- проводить сравнение, сериацию по заданным основаниям (критериям);
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- обобщать (выделять ряд объектов по заданному признаку).

Коммуникативные УУД :

- оформлять свою мысль в устной речи;
- слушать и понимать речь других;
- допускать существование различных точек зрения, принимать другое мнение и позицию, формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- использовать в общении правила вежливости.

#### Календарно-тематическое планирование

№	Название темы	Количество часов			
		1 класс	2 класс	3 класс	4 класс
I раздел. Якутские игры					
1	Якутские настольные игры	1	1	2	2
2	Подвижные якутские игры	1	1	1	1
2 раздел Настольный вариант игры «Соно́р»					
3	История создания игры «Соно́р»	1	1	-	-
4	Знакомство с игрой «Соно́р»	1	2	2	1
5	Базовая версия игры. Правило игры.	2	1	-	-
6	Оформление игрового поля	3	2	1	1
7	Создание сюжета игры	2	2	2	2
8	Задачи преследования	2	1	1	1
9	Итоговый урок	1	1	1	1
3 раздел. Устное народное творчество в игре «Соно́р»					
10	В стране сказки	1	1	-	-
11	Сказки о животных	1	1	1	1
12	Волшебные сказки	1	2	2	3
13	Любимые герои сказок	1	1	1	1
14	Пословицы, загадки	2	2	4	4
15	Бытовые сказки	2	2	3	2
16	Настольный театр	2	2	2	2

4 раздел. Подвижный вариант игры «Сонор»					
17	Подвижные игры	1	1	-	-
18	Игры «Сонор» с заданиями	3	2	1	1
5 раздел Логические игры					
19	Ребусы, головоломки	2	2	3	4
20	Разучивание других вариантов «Сонор»	1	2	1	1
21	Турнир по подвижному варианту игры «Сонор»	1	1	1	1
22	Обобщение итога года	1	1	1	1
	ИТОГО ЗА ГОД	33	34	34	34

### Работа по развитию универсальных УУД школьников через кружок «Сонор»

На занятиях кружка «Сонор» школьники познакомились с 3 вариантами игры:

- настольная,
- графическая,
- подвижная

Настольный вариант является базовой частью игры. Партия игры проходит на прямоугольной, плоской доске шириной в 30 см, длиной 40 см. Имеются 8 игровых фигур: два «преследователя» и шесть «убегающих». Игровые фигуры могут быть сделаны из пластмассы, пластилина, дерева и.т.д. Сюжеты для игр заимствованы из якутских и русских народных сказок. Воплощаясь в героев этих сказок, дети передают содержание путем различных языковых средств. Также разучиваем различные народные пословицы, поговорки, придумываем свои сюжеты игр. Игра способствует формированию у детей способности «прослеживать» последовательность развития сюжета при различных приемах игры.

Таким образом, приводим детей к пониманию пространственного моделирования как одного из важных средств развития мыслительной деятельности.

После освоения базового варианта переходим к графической версии игры «Сонор». Детям предлагается изобразить партию игры «Сонор» на листке бумаги с помощью специальных трафаретов (круга). Таким образом, стремилась приучить детей выбирать из нескольких возможных позиций самый наилучший ход. Подсчет баллов дети проводят самостоятельно. По общему количеству набранных очков и определяется победитель игры.

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

Весьма интересно и увлекательно проходит подвижный вариант игры «Сонор», для которой используются специальные атрибуты: картонные или специальные круги, маски различных сказочных героев и музыкальный фон. При подвижной игре дети обычно бывают более эмоциональными, у них появляется чувство соперничества, спортивный азарт, взаимовыручки. Игра проходит интересно, увлекательно способствует повышению положительных эмоций у детей, развивает нравственные качества игроков.

Правила подвижного варианта игры 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 можно в атрибутах использовать разные костюмы и шапочки.

- 1 Игроки по полю передвигаются по игровому полю по кружочкам.
2. Кто начинает игру выбирают жеребьевкой. «Убегающие» стоят на своей стороне игрового поля как хотят, «преследующие» 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.

После усвоения всех этих трех вариантов, можно перейти к компьютерному варианту игры «Сонор». Компьютерный вариант имеет определенную программу, ориентированную на развитие познавательной активности учащихся, их самостоятельности в принятии оптимальных решений в различных ситуациях, которые требуют повышенного внимания, изобретательности в оценке разнообразных факторов. В компьютерной версии дети могут одновременно играть с несколькими соперниками. Каждый ребенок после игры может проанализировать свой ход игры и выбрать для себя наиболее лучший вариант. Кроме того, дети сами могут создавать компьютерные варианты игры ДИП «Сонор».

После обучения всех вариантов игры проводятся соревнования. В игре «Сонор» дети имеют все возможности реализовать свои интеллектуальные,



творческие, психические, социальные, нравственные возможности в зависимости от возраста и индивидуальных возможностей. И немаловажное значение имеет воспитание нравственных качеств игроков, чувство сплоченности, сопереживания, взаимовыручки, взаимоуважения и т. д.

С помощью «Сонор» ребенок непринужденно, в форме игры знакомится и овладевает основными математическими понятиями; такими как свойство предмета, число, состав числа, пространство, время, отсчет числа, порядковый счет и т. д.

На базе этой игры разработаны логические и математические задачи разной степени трудности, кроссворды, ребусы, викторины, плоскостной логический материал «Собери поле игры Сонор», логические лабиринты. На занятиях создаются благоприятные условия для развития интеллектуальных способностей и творческого мышления детей. Формируются такие качества творческого мышления, как гибкость, глубина, критичность, обоснованность мышления, которые в свою очередь являются главными показателями качества игры «Сонор».

В творческом направлении используем различные проекты, такие как «Через игру Сонор – к творчеству», который базируется на трех содержательных блоках: мастерство педагога, творчество детей, творчество родителей. Цель проекта направлена на развитие творчества через игру Сонор, создание благоприятных условий для развития творческих способностей, развитие мотивации на создание творческих продуктов. Таким образом, использование ДИП «Сонор» способствует решению следующих важных проблем образования:

- раннее приобщение детей к интеллектуальному спорту;
- развитие творческих способностей у детей;
- воспитание у детей культуры мышления, которая характеризуется возможностью самостоятельно управлять мыслительной деятельностью, проявлять инициативу в постановке целей и находить способы их достижения;
- развитие интеллектуальных способностей.
- знакомство с устным народным фольклором.

Внедрение и распространение игры позволит целенаправленно использовать «Сонор» в процессе воспитания и обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста. А также направлен на развитие у учащихся не только самостоятельности, фантазии и творчества, а также приближают процесс обучения к научному поиску.

Родители моих учеников являются помощниками в проведении кружка «Сонор». Они делают фигурки для игры из разных материалов.

## Результаты работы над развитием универсальных учебных действий младших школьников

Разработанная методика использования настольной игры «Соно́р» показала планируемые результаты развития универсальных учебных действия.

Настольные игры саха отражают образ жизни народа, уважение к народным традициям, обычаям, имеют глубокие корни. Данные игры с помощью своеобразных заданий и умелого применения принципа саморазвития, когда ребенок занимается самостоятельно, так успешно влияет на умственное развитие детей. Они развивают у детей смекалку, логику, быстроту мышления.

При помощи динамической игры «Соно́р» развивались познавательные УУД: дети понимают знаки, символы, модели, схемы; анализируют ход игры с выделением их отличительных признаков; устанавливают причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений; учатся обобщать (выделять ряд объектов по заданному признаку). Настольная игра является важным эффективным средством, с помощью которого можно решать развивающие задачи в работе с младшими школьниками, где от них требуется выделение существенного и обобщение изучаемого материала, формирование представления о структуре, взаимосвязях и отношениях явлений в окружающем мире. Мои ученики успешно участвовали научно-практических конференциях. Нюргустана Слепцова провела исследование о пользе игры «Соно́р» для здоровья и написала доклад «Чөл олох аныгы саха өйдөбүлүгэр». Она участвовала в научно-практической конференции «Шаг в будущее» регионального уровня и заняла 2 место.

Для повышения интереса к игре «Соно́р» ставили инсценировки сказок. Применение якутских настольных игр позволяет сделать уроки привлекательными и по-настоящему современными. Развивающий эффект при этом зависит от оформления игры, доступности для ребенка дидактического материала, соответствия его уровню развития и интересу. На уроках родного и русского языков я проводила повторение тем с использованием игры «Соно́р». В результате наблюдалось хорошее запоминание пройденной темы, расширение словарного запаса детей. Включение элементов игры «Соно́р» помогло осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Развиваются коммуникативные универсальные действия: оформляют свою мысль в устной речи; допускают

существование различных точек зрения, принимают другое мнение и позицию, формулируют собственное мнение и позицию.

На уроках литературного чтения включаю игру «Сонор» при чтении сказок. Творческие возможности ребенка раскрываются в основном через сказки, стихи. Дети не просто читают сказки, но и пересказывают содержание, инсценируют, добавляют свои варианты, меняют концовку или сочиняют сами. Особо понравившиеся сказки читаем, анализируем содержание, обсуждаем воспитательную работу, корректируем речь. Эта форма работы, на мой взгляд, не только развивает речь ученика, но и развивает фантазию, память, повышает творческие возможности. На занятиях изучаем стихотворения якутских поэтов. Сначала учу правильно воспринимать на слух и читать. Стараюсь создавать те условия, при котором дети лучше воспринимают, осмысливают содержание.

Мои ученики ежегодно участвуют в республиканских конкурсах чтецов «Саха хоһооно», «Кэрэкэ тыллар». Они являются лауреатами, призерами, дипломантами, победителями этих конкурсов.

Развитие устной монологической речи, умение описания фактов, умение выступать перед аудиторией; высказывать свое мнение, убеждать, доказывать свою точку зрения наблюдаются на районных, республиканских конкурсах ораторского искусства, конкурса чтецов, научно-практических конференциях регионального, республиканского всероссийского уровня.

Развиваются личностные УУД: в простых и ясных ситуациях ориентируются в нравственном содержании и смысле собственных поступков и поступков окружающих людей (стыдно, честно, виноват, поступил правильно и др.); регулируют свое поведение на основе усвоенных норм и правил; Наряду с этим, даю задание детям нарисовать героев сказки. В результате развивается творческое воображение, фантазия. При отгадывании загадок школьники учатся слушать и понимать речь других. При объяснении пословиц обучающиеся самостоятельно определяют и высказывают самые простые, общие для всех людей правила поведения.

При правильной организации процесса интеллектуальное развитие младшего школьника посредством якутских настольных игр приводит не только к усвоению детьми знаний, умений, навыков, но и к формированию мыслительных процессов, развитию интеллектуальных умений ребенка. Использование игры по математике в решении задач становление творческих способностей помогло формированию у учащихся умение общаться, обосновывать свои действия и критически оценивать их, самостоятельно ориентироваться в решении нестандартных задач, мыслить, свободно высказываться.

Овладевая интеллектуальными умениями посредством настольных игр, дети получают целостное представление о мире, которые являются истоком проявления любознательности, умственной пытливости, стремящейся проникнуть в явления, способности удивляться.

В честь 10-летия создания игры «Сонор» поставили театрализованное представление игры «Сонор» на трёх языках: на якутском, русском и французском языках. Представление было показано на семинаре молодых педагогов. Театрализованное представление способствовало формированию коммуникативных УУД : умению договариваться, приходить к общему решению; использовать в общении правила вежливости.

Выступила на педагогических чтениях с докладом «Использование игры «Сонор» при изучении устного народного творчества народа саха» и познакомила своих коллег с методикой работы. На форуме учителей Верхоянского района показала мастер класс «Использование игры «Сонор» при изучении устного народного творчества народа саха».

Вывод: Я, пришла к выводу, что можно и нужно играть в народные настольные игры детям младшего школьного возраста, так как:

- развивают логическое мышление, находчивость и умственные способности;
- развивают гибкость пальцев и кисти, ловкость, координацию;
- способствуют воспитанию нравственности, уважения к народным традициям, обычаям;
- воспитывают 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.

Материал и изготовление инвентаря доступны всем, экологически чистый, не нужны большие финансовые затраты и специальные помещения. Проведенная работа показала, что применение динамической игры «Сонор» является эффективным условием развития универсальных УУД детей младшего школьного возраста, если применяется система игровых заданий с постоянным усложнением содержания; используемые игры позволяют осуществить индивидуальный подход к детям; каждая игра имеет творческий характер; в играх формируются различные умения - анализировать, комбинировать, рассуждать, планировать, классифицировать, устанавливать закономерности. Результаты работы по целенаправленному применению якутской настольной игры «Сонор» для развития универсальных УУД школьников доказывают эффективность проведения методики, что позволяет

говорить о целесообразности её дальнейшего использования в учебно-воспитательном процессе.

### Список использованной литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт образования (проект). – М.: Наука, 2012.
2. Барахсанова Е.А., Голиков А.И., Саввинов Т.Т.. Оҕо өйүн кыра эрдэбиттэн сайыннары. «Бичик» национальной кинигэ кыһата.1991 с.
3. Барахсанова Е.А. Условия использования якутских народных настольных игр в интеллектуальном развитии детей 4-11 лет - Якутск, 1995.
4. Голиков А.И. «Сонор» в педагогическом процессе дошкольного образовательного учреждения и начальной школы. – Якутск: Бичик, 2000
5. Голиков А.И. Развитие математического мышления средствами интеллектуальных игр преследования. Новосибирск: Наука, 2001
6. Екимова М. М., Копылова В. А. Игровые технологии как средство формирования универсальных учебных действий на уроках физической культуры. Чита: Издательство Молодой ученый, 2014.
7. Макаренко А.С. Некоторые выводы из моего педагогического опыта – М. : Наука, 2014.
8. Томский Г.В. ЖИПТО=СОНОР+2400 игр на одном и том же поле, 1988-2008, G.Tomski/JIPTO International;
9. Федоров А.С. Народные игры и забавы. Саха төрүт оонньуулар. Якутск: Бичик, 2011.- 96 с.