**Консультация для воспитателей**

***«Международная интеллектуальная игра преследования ЖИПТО»***

 Подготовил:

 воспитатель высш. кв. кат

 Никитина В.А.

Ярославль, 2016г.

**Слайд 1:** Международная интеллектуальная игра преследования ЖИПТО

**Слайд 2:** «Это не только игра, но и целостная педагогическая система

 по активизации творческих возможностей, в основе которой

 динамические интеллектуальные игры преследования»

 (Григорий Томский).

Интеллектуальная игра ЖИПТО стимулирует развитие интеллекта, стратегического мышления, воображения, аналитических способностей. Простота и легкость усвоения игры дает ей преимущество над такими традиционными интеллектуальными играми, как шахматы и шашки.

Интеллектуальная игра ЖИПТО была изобретена профессором Григорием Васильевичем Томским в 1988 году. Томский Григорий Васильевич - доктор физико-математических наук.

"Жипто" — это международное название игры "Сонор".

Ж. И. П. — это аббревиатура, означающая "интеллектуальная игра - преследование". "То" — игровое окончание и начало фамилии создателя.

**Слайд 3:** Дошкольное детство – первый период психического развития ребенка и поэтому самый ответственный. В этом время закладываются основы всех психологических свойств и качеств личности, познавательных процессов и видов деятельности.

Каждый период жизни и развития ребенка характеризуется определенным ведущим видом деятельности: в дошкольном - игровая. Сущность игры как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Игра – есть средство познания ребенком действительности.

ЖИПТО - одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка.

Игра имеет две цели:

* обучающая, которую преследует взрослый
* игровая, ради которой действует ребенок

**Слайд 4:** Но, **главная цель игры ЖИПТО** обучающая, именно поэтому основным компонентом в ней является задача, которая скрыта от дошкольника. Ребёнок просто играет, но по внутреннему психологическому значению – это процесс непосредственного обучения.

 Из понимания значения игр ЖИПТО вытекают следующие **требования** к ним:

- Каждая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания.

- В игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоление некоторых трудностей.

- Процесс обучения в игре должен сочетаться с занимательностью.

 Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

**Слайд 5:** Игровое поле (плоская доска 30 × 42 см) расчерчивается тремя горизонтальными линиями: первая линия находится на расстоянии 9 см от верхнего края поля; вторая линия расположена в 9см от первой; третья линия расположена от второй на 20 см. В игре участвуют 8 фишек: две фишки «преследователя» (фигурки диаметром 4 см) и шесть фишек «убегающего» (фигурки диаметром 2 см).

**Слайд 6:** Рассмотрим несколько вариантов оформление полей ЖИПТО.

**Слайд 7:** Фишки могут быть сделаны из пластмассы, глины, дерева, кости и других материалов.

**Слайд 8:** Расставьте на поле 5 (пять) **фишек - убегающих** и 1 (одну) **фишку -преследователя**, как указано на (рис. 1). Запасные фишки расположите по краю, за пределами игрового поля (рис. 1).

**Слайд 9:** Обратите внимание, как нужно передвигать фишки:

\*прижмите пальцем фишку, расположенную на поле, чтобы случайно не сдвинуть ее с места (рис. 2).

\*поставьте впритык к ней запасную фишку, выберите направление движения (двигаться можно в любом направлении на все 360 градусов), (рис. 3).

\*зафиксируйте запасную фишку и уберите ту, которая изначально находилась на поле (рис. 4). Таким образом, запасная фишка превращается в играющую (**убегающую**).

**Фишку - преследователя**, передвигают точно так же, как **фишку - убегающую**.

Первыми ходят все 5 фишек - **убегающие** (друг за другом).

Очки зарабатываются только **фишками - убегающими**. Они получают по одному очку при касании и пересечении  (рис. 5) каждой из линий 1, 2, 3.

**Слайд 10:** **Фишка - убегающая**, достигнув третьей линии, завершает свой путь, заработав 3 очка (рис. 6)

Чтобы не дать возможности **фишкам - убегающим** заработать много очков, **фишка - преследователя** должна поймать их как можно дальше от своего края поля. Поимка производится простым касанием (рис. 7). Пойманная **фишка -** **убегающая** выводится за пределы поля, как показано на (рис. 8), чтобы не забыть, сколько очков она успела заработать (на данном рисунке видно, что она заработала одно очко, прежде чем ее настигла **фишка - преследователя**).

После того, как все **фишки - убегающие** выводятся с поля (кто-то из них пойман, а кому-то повезло, и он завершил путь, заработав 3 очка, коснувшись последней линии), игроки подсчитывают очки, заработанные **фишками - убегающими**. Так заканчивается первая половина партии.

Чтобы выявить победителя игроки меняются местами: тот, кто играл **фишками - убегающими**, играет **фишкой - преследователем**, а тот, кто играл **фишкой - преследователем**, играет **фишками - убегающими**. После подсчета очков этой половины партии, они сравниваются с результатом первой половины. Побеждает тот, кто заработал больше очков.

**Слайд 11:** **ЖИПТОИД**

Простая и забавная игра для всех. ЖИПТОИД - очень упрощенная версия ЖИПТО - играется на поле с 340 клетками (17x20). Фишек в этой игре имеется **пять "убегающих"** и **один "преследователь".** Фишка равна размеру клетки (соты).

**Цель игры:** "убегающие" стремятся достигнуть противоположной стороны игрового поля, до поимки их "преследователем"; "преследователь" стремится поймать "убегающих", как можно дальше от своей стороны поля.

**Слайд 12: Ход фишек.** Фишки - "убегающие" могут двигаться в любом направлении на соседнюю клетку.

Фишка - "преследователь" перемещается так же, как фишки - "убегающие", **только через одну клетку**.

**Поимка:** **"убегающий"**, которого коснулся **"преследователь"**, считается пойманным и дальше не двигается.

**Подсчет баллов:** каждый "убегающий" получает по **одному баллу** при достижении (касании) каждой из трех линий: 1 (зеленая), 2 (синяя), 3 (красная).

**После первой части партии игроки меняются сторонами поля и разыгрывается вторая часть.**

**Победитель определяется сравнением количества баллов "убегающих" в двух частях.**

**Слайд 13: Спасибо за внимание!**