Консультация старшего воспитателя Гуминюк С.А.

# Памятка Динамическая игра преследования

**ДИП «СОНОР» ЖИПТО**

## автор игры

*Томский Григорий Васильевич*

## Используемые источники: Томский Г.В., ДИП «СОНОР»

**Базовые правила ДИП «СОНОР»** *(автор: Томский Г.В.)*

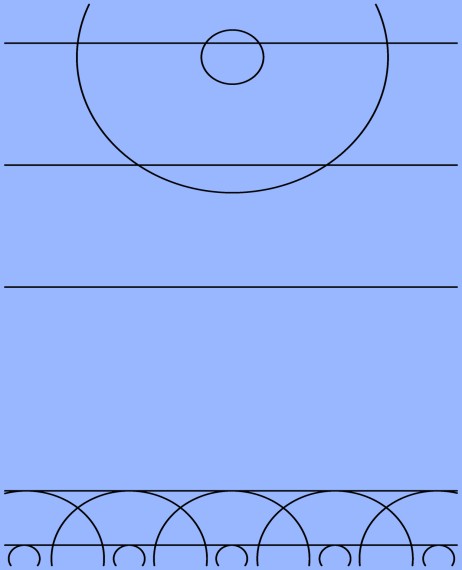
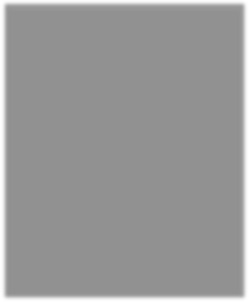
### Изготовление игрового поля

#### *Игра проходит на плоском игровом поле

***Размеры*** *поля* базовой игры ДИП «СОНОР ширина 30 см и длина 40 см. Игровое поле расчерчивается *тремя горизонтальными линиями*:

#### **первая** линия находится на расстоянии 1 см от верхнего края поля; **вторая** линия расположена в 9 см от первой;

**третья** линия расположена от второй на 9 см.



**30 см**

**40см**

**9 см**

**9 см**

**1 см**

### *Фишки:

#### В игре «Сонор- Жипто» участвуют 8 фишек (или фигурки):

* + 6 маленьких фишек «**убегающих**», **диаметром 2 см**. (одна из которых является запасной), и
  + 2 больших фишки для «**преследователя**» (одна из которых является запасной),

### диаметром 4 см.

*Размеры фигур (фишек должны быть точными).*

**Базовые правила ДИП «СОНОР»** *(автор: Томский Г.В.)*

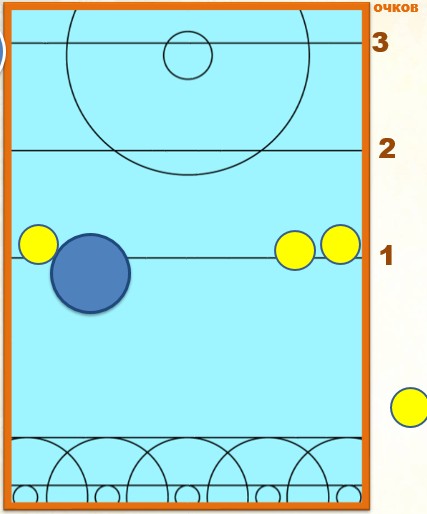
***Партия игры состоит из двух частей**, в которых игроки поочередно играют за «убегающих» и

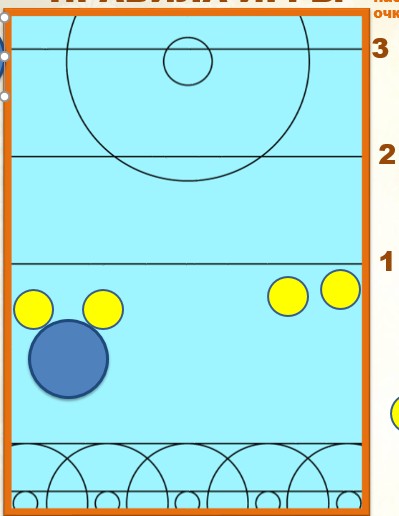
«преследователя».

***Цель игры:** «убегающие» стараются перейти на противоположную сторону игрового поля до поимки их «преследователям». Тот стремится их поймать как можно дальше от своей стороны поля.

***Ход фишки:** чтобы передвинуть фишку на один шаг, необходимо слегка прижать ее сверху одним пальчиком (чтобы не сдвинуть с места), затем поставить другой рукой впритык к ней запасную фишку в выбранном направлении, убрать фишку, которую придержали пальчиком, и эта фишка превращается в «запасную», а бывшая «запасная» теперь в игре. *То есть: «Запасная» приставляется к 1-ой, 2-ая к 3-ей, 3-я к 4-ой, 4-ая к пятой, 5-ая превращается в «запасную» - ходы «убегающих сделаны.*

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

*примеры поимки*



|  |  |
| --- | --- |
| 1 очко пойманной фишке | 0 очков двум пойманным  фишкам |

***Баллы:** каждый «убегающий», достигший одной из линий 1,2 или 3, получают по одному баллу на каждой линии.

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

#### *Во время игры «убегающие» не должны касаться друг друга.

**Подсчет очков** (примеры)

#### 3 очка – заработали красная и фиолетовая фишки

2 очка - розовая фишка 1 очко – жёлтая фишка 1 очко – зеленая фишка.

##### Оценка результата игры:

Убегающий, если его фишки преодолели (прошли)

* первую линию, получает 1 балл за **каждую фишку**;
* за прохождение второй линии игрок получает 1+1=2 балла;
* преодоление третьей линии дает 2 еще +1 = 3 балла. Суммируется общий балл всех фишек.

**Побеждает тот**, кто набрал 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:

* Кто вывел наибольшее число убегающих фишек на линию 3.
* Если и в этом случае получается ничья, то побеждает тот, кто вывел больше убегающих на линию 2.
* Чтобы не допустить ничьей, можно подсчитать, кто, играя за преследователя, быстрее поймал последнего из настигнутых им убегающих.

**Подсказка для стратегии.** *Если преследователь все время нападает, то убегающие должны незаметно подготовить приманку и незаметно убегать как можно дальше. И самое главное – далекий расчет. Очень важно видеть позицию и от этого делать правильные ходы. Всегда нужно рассчитывать ход «преследователя», так как его шаг на два размера больше, чем «убегающих» фигур.*

В игре существует **две глобальные стратегии**: 1 – набрать наибольшее количество баллов

2 – достижение третьей «линии жизни».