Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 227»

Консультация для родителей

***«Игра Жипто для детей старшего дошкольного возраста»***

******

***Ярославль, 2017***

***Игра «Жипто» - это интересно.***

Профессор Томский Григорий Васильевич - доктор физико-математических наук, эксперт по международным отношениям, изобретатель, топ-менеджер Франции по инновациям, художник, сценарист и члена Союза писателей Франции (SGDL).



Томский Г. В. – выпускник Ленинградского университета и Парижской Международной дипломатической академии, окончивший также университеты Дофин и Декарт в области Международного права и экономики. В 1992-2005 годах работал экспертом высшей категории Р-5 сектора образования ЮНЕСКО и имел статус Постоянного представителя Северного Форума и Якутии в Секретариате ЮНЕСКО.

Автор интеллектуальной игры Жипто, которая вызвала большой интерес СМИ мира, о чем свидетельствуют, например, репортажи по CNN, два романа известного французского писателя Марка Пеллерина, получившие престижные литературные премии и главные герои которых являются любителями этой игры. Основным достоинством Жипто является возможность использования как эффективного стимулятора художественного, литературного, математического и других видов творчества. На этой основе, по инициативе ЮНЕСКО в 1993 году была создана Международная федерация Жипто (ФИДЖИП), объединяющая педагогов, психологов, математиков, художников, писателей и других творческих людей из Франции, России, Казахстана, Украины, США, Швейцарии, Японии, Южной Кореи, Турции и многих других стран.

С 1997 года ФИДЖИП работает в тесном сотрудничестве с ЕВРОТАЛАНТ — Европейским комитетом по одаренным детям, имеющим консультативный статус при Совете Европы. Усиление Международного научного и творческого движения, возглавляемого профессором Томским, привела к созданию Международной академии КОНКОРД, ставящей своей целью разработку, экспертизу, тестирование и внедрение крупных научных и творческих проектов, служащих интересам человечества и способных дать экономический эффект верного Форума и Якутии в Секретариате ЮНЕСКО.

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. В дошкольном возрасте развиваются и такие важные познавательные процессы, как память и воображение. Игра – есть средством познания ребенком действительности.

ЖИПТО – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. Игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, другая – игровая, ради которой действует ребенок. ЖИПТО способствует:

- развитию познавательных способностей;

- получению новых знаний их обобщению и закреплению;

- в процессе игры усваивают общественно выработанные средства и способы умственной деятельности;

- в процессе игры «Сонор» многие сложные явления расчленятся на простые и наоборот, единичные обобщаются; следовательно, осуществляется аналитическая и синтетическая деятельность;

-некоторые игры как-будто не вносят ничего нового в знания детей, он они приносят большую пользу тем, что учат детей применять имеющиеся знания в новых условиях.

Главная цель игры ЖИПТО - обучающая, именно поэтому основным компонентом в ней является задача, которая скрыта от дошкольника игровой. Ребёнок просто играет, но по внутреннему психологическому значению – это процесс непосредственного обучения. Из понимания значения игр ЖИПТО вытекают основное требование к ним: каждая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания.

**Обучение игре ЖИПТО**



**I**. 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).

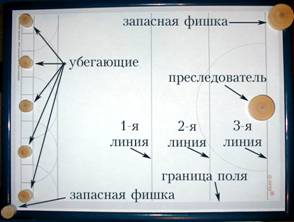


рис. 1

**II**. 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).



рис. 2



рис. 3



рис. 4

Внимание!

Ни в коем случае не разрешается пересекать границу поля!

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



рис. 5

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

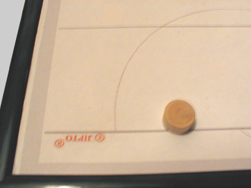


рис. 6

**V**. 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**).

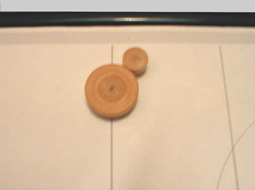


рис.7

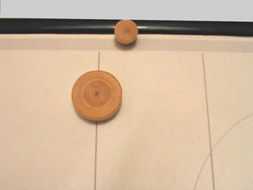


рис.8

**VI**. 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.

**VII**. 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. Напоминаем, что очки засчитываются только **убегающим**, при достижении линий, указанных на рис. 1.

**VIII**. Если игроки заработали одинаковое количество очков, применяется следующий способ определения победителя:

а) побеждает тот, кто вывел больше **убегающих** за линию 3.

Если этот показатель одинаков, то:

б) побеждает тот, кто вывел больше **убегающих** за линию 2.

Если и этот показатель одинаков, то:

в) побеждает тот, кто быстрее поймал последнего из настигнутых им **убегающих**.

Если и этот показатель одинаков, то:

г) играется дополнительная партия.