

## КУЛЬТУРОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

*Романов Иван Иванович*

ученик 6 класса

МБОУ Технический лицей им. Н.А. Алексеевой

г. Якутск, Республика Саха (Якутия)

### СОЗДАНИЕ СЮЖЕТНЫХ ИГР ПРЕСЛЕДОВАНИЯ В ДИНАМИЧЕСКОЙ ИГРЕ-ПРЕСЛЕДОВАНИИ «СОНОР»

***Аннотация:** статья посвящена национальной якутской настольной игре «Сонор», созданной доктором математических наук, профессором Томским. В игре «Сонор» автор создал несколько сюжетных игр, ролевыми героями которых стали любимые игрушки – динозавры, затем и герои любимых с детства мультфильмов.*

***Ключевые слова:** динамическая, настольная, национальная, игра, преследование, «Сонор», фишки, герои, сюжет, оформление, поле игры, преследователь, убегающие, динозавры.*

Эта динамическая игра в преследование очень проста, но она помогает формированию навыков мышления на шаг вперед, способствует развитию логики и творческого мышления у ребят, которыми они могут воспользоваться на протяжении всей своей жизни. Для сюжетной игры сначала важно создание сюжета игры, где? и как? будет происходить в последующем наша игра в преследование, кто станет преследователем, а какие герои будут убегающими, также необходимо по сюжету игры оформить игровое поле и создать самих героев игры. Первой моей работой стала игра преследования с динозаврами. Такая идея пришла после посещения палеонтологического музея в г. Москве и прочтения красочной детской литературы и энциклопедий про исторических ископаемых животных – динозавров, а дальше героев становилось больше и интереснее. Это увлечение преследует меня и по настоящее время.

Все началось с того времени, когда мне было 5 лет, я стал посещать кружки во Дворце детства в г. Якутске, и сразу несколько кружков, это шахматы, иностранный язык, лепка и занятия в кружке ДИП «Сонор». ДИП – это динамическая игра-преследование, руководитель кружка Марианна Васильевна. Во Дворце детства занятия «Сонор» посещали ребята из детского сада и начальных классов, были и взрослые, когда проводили соревнования по ДИП «Сонор», играли все наравне с другими, и многие ребята из младшей группы, проиграв, очень сильно расстраивались. Поэтому я придумал игру с динозаврами: слепил из материала Керапласт фигурки героев, и любимые динозавры превратились в героев игры-преследования «Сонор», чтобы интересно было играть с друзьями, и, главное, чтобы они не очень сильно огорчались, когда проигрывали. А играя моими героями, ребята защищали их от нападения преследователя, и не так сильно огорчались, потому что проиграл динозавр. Играя героями сюжетной игры, они имели возможность выбрать своего героя игры. В нашем случае творческую деятельность объединили с игрой «Сонор», соединили художественной формы и фантазию, придуманы понятные для детей сюжеты игры, например, про битву динозавров, или характеристика героев игры, они вызывают в воображении ребят ясные представления «убегания» от «преследователей», или наоборот, организация быстрого «преследования» за убегающими. И вот увлечение историей динозавров помогли превратить его в увлекательную игру «Сонор» – «Возвращение динозавров», а игра возвращает нас в эпоху динозавров, где выживали только сильнейшие. Одновременно я проводил изучение литературы, проводил исследования в музеях, встречался с палеонтологами, которые проводят исследования по ископаемым динозаврам Якутии, начал собирать коллекцию из окаменевших костей динозавров. Доказательством того, что динозавры некогда населяли нашу планету, является нахождение их останков, окаменевших за миллионы лет в отложениях разного периода развития Земли.

Динозавры появились на Земле примерно 250 млн. лет назад и существовали на протяжении мезозойской эры около 135 млн. лет, которую ещё называют эрой динозавров. Отчего исчезли динозавры, никто точно не может сказать, на Земле

полностью исчезли динозавры. Сейчас палеонтологи находят окаменелые скелеты динозавров. Впервые кости динозавра были найдены в 1676 году. Но только в 1824 году ученые догадались, что останки принадлежат доисторическому гигантскому ящеру, и назвали их «Динозавры» – «Ужасные ящеры»! [1, 2, 3, 4].

У нас в Якутии ученые тоже проводят раскопки в местности Тээтэ Сун-тарского района и находят окаменевшие скелеты динозавров. Были найдены кости стегозавра, брахиозавра, трицератопса, пситтакозавра, альксазавра, но раскопки у нас затруднены, потому что территория нашей республики расположена в зоне Вечной мерзлоты. Написал статью «Что мы знаем о динозаврах?», которую опубликовали в газете «Юность Севера» №55–56 (2457–2458) от 15 июля 2011 [6, с.12]. Я здесь приведу фотографии моих первых героев:



Рис. 1 Герои игры «Сонор»: преследователь – хищник Тираннозавр Рекс, второй игрок – хищник Аллозавр



Рис. 2 Убегающие травоядные динозавры

В качестве материала для изготовления фишек-фигур использован набор для лепки KERA. Округлое основание фигурки «Преследователь» с диаметром основания 4 см, диаметр основания фигуры «Убегающих» на два размера меньше – 2 см, что соответствует требованиям размера фишек игры Лото. Высота фигур «преследователь» – 6 см, «убегающие» – 3,5 см.

Фигуры приспособлены для игры «Сонор», формы фигурок «преследователей» не выступает из объема цилиндра с диаметром – 4 см, а «убегающих» – 2 см, что не создает трудности при соприкосновении противоположных фишек-фигур во время игры.

Игровое поле подготовлено из картона и ламинировано, с размерами: ширина 30 см, длина 40 см, на поле расположены позиции «Преследователь» и «Убегающие», прямые линии III, II, I, 0.

Игровое поле оформлено в соответствии с сюжетом игры.





Затем создал вариант сюжетной игры в «Сонор»: были оформлены герои, поле сюжетных игр, и они стали настоящей интересной и увлекательной настольной игрой. Это были герои из якутской сказки «Сонордьут», герои преследования – охотник и его собака (или его жена), убегающие герои – лесные животные, на которых охотятся наши герои-преследователи: медведь, волк, лиса, песец, зайчик, глухарь. А сюжет сказки я сочинил сам.

Когда учился в авторской школе А.И. Говоровой, я проводил кружок «Сонор», обучал в игре, во время занятий своими фишками, чтобы не было разочарованных результатами игры, продолжил оформлять своих героев и сочинять сюжеты игры. Героями стали смешарики, игра «Смешарики в игре», пираты в сюжетной игре «Пираты в поисках сокровища» и самая любимая – игра в героев звездных войн, это созданная сюжетная игра-преследование «Звездные войны. Война клонов», в игре принимают участие самые яркие и запоминающиеся персонажи Звездных войн, относящиеся к светлой и к темной сторонам Силы.

Увлечение историей динозавров помогли превратить его в увлекательную игру «Сонор», а созданные мной варианты сюжетной игры в «Сонор», оформленные герои, поля сюжетных игр превратили динамическую игру преследования в настоящую интересную и увлекательную настольную игру для моих друзей и сверстников. Затем я создал для себя простой компьютерный вариант сюжетной игры «Сонор» «Возвращение динозавров».

В принципе мы часто чередуем игру стандартным полем и моими играми с сюжетным полем и компьютерным вариантом. Те ребята, которые уже умеют хорошо играть, могут играть и на стандартном поле игры, со стандартными фишками.



Рис 3 Стандартные фишки игры «Сонор»

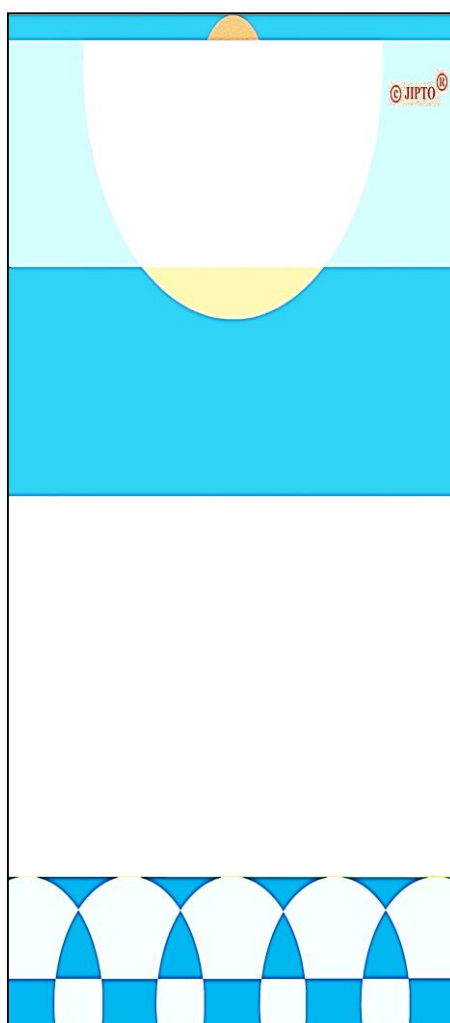


Рис.4 Стандартное поле игры «Сонор» [5]

В кружке по сюжетным играм ребята быстро обучились игре, научились умению маневрировать по полю игры, чувствовать и понимать ход преследующего или убегающего игрока, так как в игре участвуют созданные нами герои из наших любимых сказок и героев любимых мультфильмов. А играя на стандартном поле «Сонор» стандартными фишками, им требовалось анализировать партию игры, помогать игроку и даже подсказывать ход игр.

### ***Список литературы***

1. Динозавры: атлас с наклейками. – М, 2007. – 24 с.
2. Курочкин Е.Н. Атлас динозавров и других ископаемых животных. –М: РОСМЭН, 2004. – 73 с.
3. С. Магфорд. Большая энциклопедия динозавров. – М: РОСМЭН, 2008. – 62 с.
4. Ф.Л. Маннинг. Возвращение динозавра. – М: РОСМЭН, 2008. – 64 с.
5. Правила базового варианта игры ЖИПТО (ДИП Сонор).
6. Романов Ваня. Что мы знаем о динозаврах? / Газета «Юность Севера» №55–56 (2457–2458) от 15 июля 2011. – с.12.