

Кораблик «Плюх-Плюх»



Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На мачте корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине.

Играя корабликом «Плюх-Плюх», ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений.

Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая:

- знакомит малыша с различными цветами
- формирует математические навыки
- прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.

Содержание разработанных игровых ситуаций В. В. Воскобовича способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять сходство и различие, видеть

различные образы в знакомых предметах. Дети 4—5 лет активно сравнивают различные изображения по составляющим их частям, анализируют фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирают необходимые. Преодоление ребенком препятствий от лица персонажа в игровом сюжете и получение результата на фоне чувства радости и удовлетворения способствуют развитию волевой регуляции. Ребенок, целенаправленно манипулируя различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, упругими и гибкими), всегда получает результат от действий с ними (собранную фигуру, построенную башню, вышитый контур и т. д.).

Это не только помогает заинтересовать детей, но и способствует развитию мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз — рука».

Данные игры совершенствуют память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление и речь. В первую очередь направлены на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка-дошкольника. От научения зависит не только психическое развитие, но и биологическое созревание организма.

Данная методическая разработка посвящена дидактической игре «кораблик Плюх - плюх», которая предназначена для детей 2 - 4 года, но задания с усложнением будут интересны и старшим дошкольникам. Игра формирует математические навыки, логическое мышление, развивает память, внимание и усидчивость. Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами (белый, желтый, синий, зеленый, красный). Кораблик имеет 5 мачт: низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокую мачту. Имеет нос и карму, 5 палуб: нижняя, вторая, третья, четвертая, пятая палуба. У флажков может быть разная ориентация: по носу, по карме. На кораблике работают пальцы (надо правильно брать пальчиками флажочки). Помогают играть с корабликом матросы – лягушата и капитан – гусь. Для того, чтобы наш кораблик отправился в плавание на нем надо навести порядок, надо наши флажочки снять и постирать. Затем разложить на столе по цветам и просушить. Потом начинаем надевать, помогаем деткам, объясняем им.

Как вариант, можно флажочки надеть на пальчики и перейти в динамическую паузу – потанцевать как лягушата. А потом опять превращаемся в ребятков и продолжаем нанизывать флажочки на мачты.

На кораблике можно провести карнавал. Для этого можно украсить кораблик гирляндой. Для этого выполняем нанизывание на шнурочек флажков различными способами (в большое отверстие или в маленькое, произвольно или по схеме, выбирая определенный цвет). Можно надеть на детей в виде бус или браслетов и опять устроить динамическую паузу – карнавал. На мачтах можно делать вертикальные ряды, горизонтальные ряды. И когда мы соберем весь кораблик, он должен отправиться в плавание по волнам

Кораблик «Плюх-Плюх» имеет своих персонажей – Гуся – капитана и матросы – лягушки.



Для того, чтобы попасть на кораблик, нужно выполнить задания капитана гуся:

1. Покажите средний флажок на самой высокой мачте.
2. Покажите все мачты выше среднего.
3. Какого цвета флажки на мачте выше среднего, но ниже самой высокой (красного).
4. Сколько всего флажков на кораблике?(15)
5. Сделайте так, чтобы на двух любых мачтах флажков стало поровну.
6. На двух любых соседних мачтах, поверните флажки навстречу друг другу.

В индивидуальных беседах родители отмечают, что дети стали более логичны

в своих суждениях, находят оригинальные решения сложных задач.

Ребята стали более усидчивы и целеустремлённы. Шестилетние детишки уже могут выполнять сложные мыслительные операции, доводя дело до конца. Это результат развивающих игр, которые соединяют интеллектуальную деятельность и возможность получить результат.

Пятимачтовый кораблик "Плюх-Плюх"-игра для самых маленьких.. Ребенок снимает флажки с мачт кораблика и одевает их обратно. Нанизывает флажки на шнурок, как гирлянды. Ребенок узнает, что значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну. Игра способствует развитию: сенсорных способностей (ребенок раскладывает предметы в группы по одному признаку- цвету); мелкой моторики рук; внимания, мышления, памяти, речи; математических представлений (ребенок узнает, что значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну, учится считать).

Я приглашаю вас отправиться в путешествие. На отважном корабле плывем мы в океан. Вы - матросы, я – капитан Забыв про усталость и скуку Мы будем изучать морскую науку. Матросы слушай мою команду «Снять все флажки». Вдруг подул сильный ветер и перепутал все флажки. Что же делать? Давайте посмотрим какого цвета флажков больше всего? А теперь покажите самую высокую мачту. Давайте флажки, которых больше всего наденем на самую высокую мачту. А теперь давайте флажки, которых меньше всего наденем на самую низкую мачту. Можно ли все флажки надеть на одну мачту? (нет) Почему? А теперь давайте наденем флажки на пустые мачты. Вот и поплыл наш кораблик с красивыми разноцветными мачтами. Кораблик плывет все дальше и дальше, на встречу новым приключениям. По быстрой речушке плывут в океан отважные матросы и их капитан.

Конспект по формированию элементарных математических представлений с использованием развивающей игры «Кораблик Плюх-плюх» (средняя группа)

Цель – развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; мелкой моторики рук; формирование элементарных математических представлений.

Задачи:

Познавательные:

- развивать математические представления – счет: сколько всего флажков на корабле; надень на две любые мачты флажков поровну, и т.д.;
- развитие пространственных отношений: поверни все флажки направо от себя, найди средний флажок на самой высокой мачте, какого цвета третий флажок на самой низкой мачте и т.д.;
- учить определять размер предметов – мачт кораблика: высокая, чуть ниже, средняя, еще ниже, низкая; на какую мачту поместится 5 флажков, на какую только 3 или 4 и т.д.;
- формировать грамматически правильную речь и произношение;
- формировать умения отвечать на вопросы педагога.

Воспитательные:

- воспитывать потребность в свободном речевом общении с детьми и взрослыми; умения слушать речь педагога и детей, не перебивая;
- воспитывать коммуникативные качества, развивать доброжелательное отношение друг к другу.

Развивающие:

- развивать речь, познавательные и творческие способности у детей, логическое мышление, внимание, память;
- развивать любознательность, эмоциональную отзывчивость, наблюдательность и самостоятельность в игровой деятельности;
- развивать моторную координацию – мелкую моторику рук, координацию речи и движений – физкультминутка;

Тип занятия: Закрепления ранее приобретённых знаний.

Форма занятия: Игровая.

Продолжительность: 20 минут

Участники: воспитатель, дети 4-5 лет

Материалы и оборудование к занятию: кораблики «Плюх-плюх» - каждому ребенку, учебно-игровой методический комплекс «Коврограф Ларчик», галстуки «морячки» - каждому ребенку

Предварительная работа: организация совместной игровой деятельности с детьми с использованием развивающих игр В.Воскобовича; знакомство с игрой «Кораблик Плюх-плюх», «Кораблик Брызг-брызг»; обучение счету в повседневной и учебной деятельности детей.

Методы и приемы работы с детьми: создание проблемной ситуации и ее разрешения, показ, беседа,

Структура занятия

Вводная часть – 3 мин; Основная часть – 15 мин.; Заключительная часть - 2 мин

Организация детей на занятии: дети сидят за столами, перед каждым кораблик Плюх-Плюх.

Ход НОД.

Вводная часть:

Воспитатель:

Добрый день. Позвольте представиться я – капитан Врунгель. И сегодня вы не просто дети, а юные моряки в мореходной школе. И прежде, чем отправиться в путешествия, узнаем, как хорошо вы разбираетесь в кораблях.

Песенка капитана Врунгеля

Основная часть:

Воспитатель: Скажите, что есть у всех корабликов?

Дети: Мачты и флажки на них.

Воспитатель: Одинаковые ли мачты по высоте на каждом кораблике? Сколько мачт? Сравните и назовите их.

Дети: Все мачты разные по высоте: высокая, чуть ниже, средняя, еще ниже, низкая. Всего их по 5 на каждом кораблике.

Воспитатель: А сколько флажков на мачтах кораблика?

Дети: Много.

Воспитатель: Какого цвета флажки на мачтах?

Дети: На каждой мачте одинаковые (называют цвета).

Воспитатель: Какого цвета флажки на средней мачте? Сколько их?

Дети: (дети называют расцветки флажков). 3 флажка на средней мачте.

Воспитатель: Покажите низкую мачту. Сколько на ней флажков? Какого они цвета?

Дети: Один флажок (показывают низкую мачту и каждый называет цвет флажка).

Воспитатель: А сколько флажков на самой большой мачте? Какого они цвета?

Дети: Пять флажков на самой высокой мачте (ребенок называет цвет флажков на своём кораблике).

Воспитатель: Сколько флажков на мачте, которая находится рядом с самой высокой? Назовите их цвет.

Дети: Четыре флажка (называет цвет).

Воспитатель: На какой мачте висит больше всего флажков? Где она находится? Покажите.

Дети: На самой высокой мачте – пять флажков. Она стоит в конце кораблика (дети показывают самую большую мачту).

Воспитатель: А на какой - меньше всего? Где она располагается – в начале или в конце кораблика?

Дети: На самой низкой мачте висит всего один флажок, она стоит в начале кораблика (дети показывают самую маленькую мачту).

Воспитатель: Скажите, поместятся четыре флажка на самую низкую мачту? А на вторую? На третью? А на какую по счёту мачту они влезут все?

Дети: Нет, не поместятся, останутся лишние. И на вторую и третью не поместятся. Только на четвёртую и пятую, самую большую.

Воспитатель: На какой мачте висят два флажка?

Дети: На второй.

Воспитатель: А, на какой – пять флажков? На какой - три?

Дети: Пять флажков – на самой высокой, пятой. Три флажка – на средней, третьей.

Воспитатель: Если мы будем считать мачты от начала кораблика – какая будет самая первая? Давайте назовём мачты, как они будут располагаться.

Дети: Первая – самая маленькая, самая низкая; вторая – побольше; третья – средняя; четвёртая – еще больше; пятая, последняя – самая высокая, самая большая.

Воспитатель: Правильно, молодцы. А теперь наоборот – начало будет на корме, у нас неправильный кораблик, он плывёт задом наперёд. Назовите, какие будут тогда мачты по порядку.

Дети: Первая – самая высокая, самая большая; вторая – чуть ниже; третья – средняя; четвёртая – еще ниже; и пятая – самая маленькая, самая низкая.

Воспитатель: Верно. Как мы называем самую маленькую мачту? А самую большую?

Дети: Самая маленькая – низкая. Самая большая – высокая.

Воспитатель: Молодцы ребята. С вами можно смело отправляться в плавание – вы всё знаете! Осталось только придумать название вашим кораблям

Песня Врунгеля про название корабля

Плывёт кораблик с разноцветными флажками по морю, но вдруг подул сильный ветер и повернул флажки в разные стороны. Вправо. Влево. Назад. Вперёд.

Воспитатель вместе с командами показывает направление. Дети разворачивают флажки согласно команде воспитателя вправо, влево, назад, вперёд.

Воспитатель: Надоело ветерку играть с флажками, он рассердился, подул сильнее, и кораблик накрыло волной. Что случилось с флажками?

Дети: Они намокли.

Воспитатель: Что мы можем с ними сделать?

Дети: Высушить.

Воспитатель: Чтобы просушить флажки, надо их снять с мачт и повесить на верёвочку как гирлянду. Снимайте все флажки с мачт и одевайте на верёвочку-канатик в таком порядке: сначала красные, потом желтые, синие, белые, оранжевые. Пусть сохнут.

Дети нанизывают флажки на верёвочку через дырочки: красные, желтые, синие, белые, зеленые.

Воспитатель: Пока флажки сохнут, давайте послушаем, кто это за нами гонится.

Музыкальная пауза:

Песенка Бандитов

Воспитатель: Пока мы с вами сушили наши паруса злые бандиты проникли в нашу мореходную школы и прикинулись честными ребятами.

Но я знаю, как их можно найти. Бандиты не учились в мореходной школе и не смогут справиться со следующим заданием.

На коврографе я выложил из парусов определенный рисунок. Его надо повторить при помощи парусов на каждом кораблике

На коврографе паруса выкладываются в особом порядке (1-2 ряда)

Получилось? Если не получается – попросите помочь своих товарищей Молодцы!

Дети выполняют упражнения с флажками.

Воспитатель: Теперь вешайте их так, чтобы на каждой мачте были только одноцветные флажки. Сколько флажков вы повесите на первую мачту? На вторую? На среднюю? На четвёртую? На последнюю?

Дети: Один – на первой; два – на второй; три – на средней; четыре – на следующей; пять – на самой последней (дети нанизывают флажки на мачты).

Воспитатель: Повесьте средний флажок на средней мачте другого цвета; а теперь средний флажок на самой высокой мачте сделайте другого цвета. Поверните все флажки навстречу друг другу. Теперь все флажки смотрят направо от вас, а сейчас налево.

Дети выполняют упражнения с флажками.

Воспитатель: Чтобы ветерок не сорвал наши флажки с мачт, что мы можем сделать с ними?

Дети: Закрепить верхние флажки верёвочкой-канатиком (дети продёргивают верёвочку через дырочки и соединяют все верхние флажки между собой).

Заключительная часть:

Заключительная песня Врунгеля

Воспитатель: Ну вот мы и приплыли. Ребята, понравилось вам наше путешествие? Вы молодцы, много чего знаете и умеете! Будем ждать новых путешествий? До свидания!

Дети: Да, нам понравилось. Поедем еще. До свидания!