

6-7 лет

Морские приключения

РЕБЕНОК — РЕБЕНОК

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

«ПОДВОДНАЯ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СТАНЦИЯ»

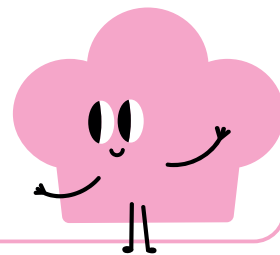
Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: приезжает начальник подводной научно-исследовательской станции и приглашает детей ее посетить. Дети отправляются в путь, по дороге начальник станции (воспитатель) рассказывает им, кто работает на станции, чем занимается, дети обсуждают, кто кому будет помогать на станции.

Варианты развития сюжета

Знакомство со станцией (место общего сбора, люк для выхода в море, лаборатории ученых, место для сна, столовая и т. д.); выполняют разные задания (выходят в море на батискафе, берут пробы грунта и воды; изучают разных обитателей подводного мира; аквалангисты выходят в море к затонувшему кораблю; шторм в море; ремонт станции после шторма и т. д. Корреспондент телевидения и видеооператор ведут репортаж о работе станции, берут интервью. Возвращение домой.

Варианты ролей

Начальник подводной станции, аквалангисты, видеооператор, ученый-биолог, ученый-химик, инженер, пилот батискафа, океанолог, врач, корреспондент, видеооператор.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «САМОЛЕТЫ И АЭРОДРОМ»

Цель

Учить действовать по сигналу, вести простой диалог.

Материалы

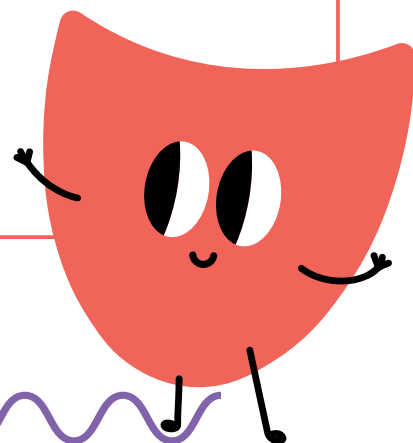
Обручи (по числу детей) — аэродромы.

Ход игры

На полу разложены обручи. Дети — самолеты. Воспитатель — диспетчер. Диспетчер: «Самолеты, взлетайте!» Дети бегают между обручами, руки в стороны, гудят: «У-у-у!» Диспетчер: «Самолет №1, заходи на посадку!» Ребенок, к которому обратились, подбегает к своему обручу и говорит: «Я — самолет № 1. Прошу посадку!» Диспетчер: «Посадку разрешаю!» Ребенок садится в обруч (на корточки). И так по очереди все дети. Затем диспетчер: «Все самолеты приземлились! Аэродром работает!»

Вывод: в авиации все четко — каждый самолет получает свою команду и выполняет ее.

Время: 12-15 мин.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «НОВОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ»

Цель

Воспитывать ценность созидательного труда, умение придумывать и представлять.

Материалы

Любые подручные предметы (кубики, коробки, палки, ленточки) — по 2–3 на ребенка.

Ход игры

Дети сидят полукругом на ковре. Перед каждым — 2–3 предмета. Воспитатель — главный изобретатель. Изобретатель: «Мы — изобретатели морской авиации! Нам нужно придумать новое устройство для самолета! Из того, что у вас есть, соберите что-то полезное!» Дети собирают из своих предметов «изобретения» (кто что придумает). Затем каждый выходит в центр и представляет: «Я придумал супер-крыло! Самолет будет летать быстрее!»; «Я сделал новый двигатель! Он не ломается!»; «Я придумал парашют для спасения!»; «Я сделал радар, который видит врага издалека!». Изобретатель: «Замечательные изобретения! Теперь наша авиация станет еще сильнее! Спасибо, юные конструкторы!»

Вывод: созидательный труд — это придумывать новое, чтобы наша армия была самой сильной и защищенной.

Время: 15–17 мин.

НАРОДНАЯ ИГРА «МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ...»

Цель

Закрепление темы «Морские приключения».

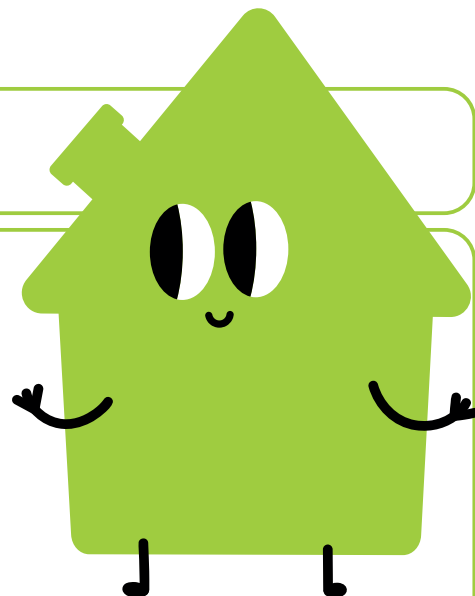
Ход игры

Играющие становятся в круг на расстоянии 1–1,5 м друг от друга. По считалке выбирается водящий. Он встает в центр круга.

Воспитатель произносит:

*Море волнуется — раз,
Море волнуется — два,
Море волнуется — три,
Морская фигура, замри!*

В это время дети выполняют «пружинку», слегка покачивая руками вперед-назад. По окончании текста залички дети повторяют фигуру, которую показывает водящий, стоящий в центре круга, при этом он громко называет показанную фигуру (например: кит, морская черепаха, морская звезда и т. д.). Затем водящий обходит по кругу всех играющих. Игрок, который наиболее точно, на взгляд водящего, выполнит фигуру, становится следующим водящим. Если водящий затрудняется в выборе игрока, показавшего фигуру наиболее точно, ему на помощь приходит педагог.



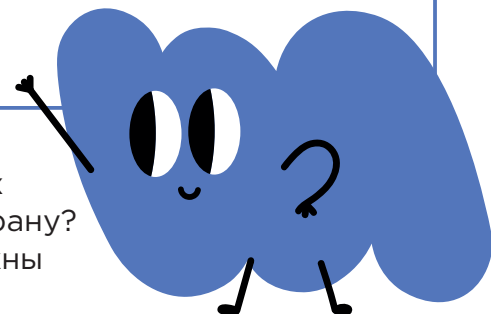
ПОДВИЖНАЯ ИГРА «МОРЯКИ-ПОДВОДНИКИ» (Е. А. СОЧЕВАНОВА)

Цель

Закрепление темы
«Морские приключения».

Материалы

Обручи диаметром 60–70 см
по количеству команд.



Перед началом игры с детьми обсуждаются вопросы: как называются военные, которые служат на море? На каких технических сооружениях служат моряки, охраняя нашу страну? Какими качествами должны обладать моряки? Что они должны обязательно уметь делать?

Ход игры

Дети распределяются на команды с одинаковым количеством участников (4–6 чел.), придумывают название и выбирают «командира подводной лодки», строятся в шеренги, размыкаются на расстояние поднятых в стороны рук. Около правофланговых — «командиров подводной лодки» — лежит обруч диаметром 60–70 см. Воспитатель встает с левого фланга между командами на небольшом отдалении от них, он — «командующий флотом». По сигналу взрослого ребята начинают маршировать и четко произносить слова:

Флот российский — самый мощный.

На воде и под водой

Стережет страну родную,

Стережет он наш покой.

Экипаж подводной лодки —

Моряки — одна семья!

Дан приказ на погружение!

Мы — подводники, друзья!

Воспитатель дает команду «Погружение!». Первый участник поднимает обруч, продевает его через себя сверху вниз, передает товарищу, стоящему рядом, а сам принимает положение: присед. И далее все участники команды оказываются в указанном положении. Последний участник, получив обруч, пролезает в него таким же способом, кладет его перед собой, приседает, затем встает, впрыгивает в обруч, приседает (наклоняется), продевает предмет снизу вверх (поднимает предмет над головой), кладет обруч перед ногами товарища, стоящего рядом, а сам принимает основную стойку. Следующий участник встает из положения «присед» и впрыгивает в обруч. И т. д. «Командир подводной лодки» — ребенок, начинавший игру, — выполняет те же действия. Пропустив обруч через себя, он кладет предмет, а затем бежит к «командующему флотом» и, приняв и. п. — основную стойку, рапортует: «Экипаж подводной лодки... (название) прибыл!»

Выигрывает команда, чей «командир» быстрее отрапортовал о завершении задания, участники которой выполняли действия в необходимой последовательности в соответствии с указанными способами, сохраняли положение «присед» (не вставали) в первой части игровых действий, а по завершении эстафеты соблюдали основную стойку и красивое построение — шеренгу.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОЛЕТ НАД МОРЕМ»

Цель

Развивать навыки счета, закреплять знания о морской авиации.

Материалы

Игровое поле (формат А3 или А2) с маршрутом от точки «Аэродром» до точки «Морская база», фишки (самолетики) по числу игроков, кубик (1–6), карточки с заданиями.

Ход игры

Дети по очереди бросают кубик и передвигают фишку на выпавшее количество ходов. На поле есть кружки трех цветов:

синий кружок — вопрос о морской авиации (нужно ответить, чтобы остаться на месте);

красный кружок — испытание (выполни задание или пропусти ход);

зеленый кружок — награда (перепрыгни на три шага вперед).

Примеры вопросов (синий кружок):

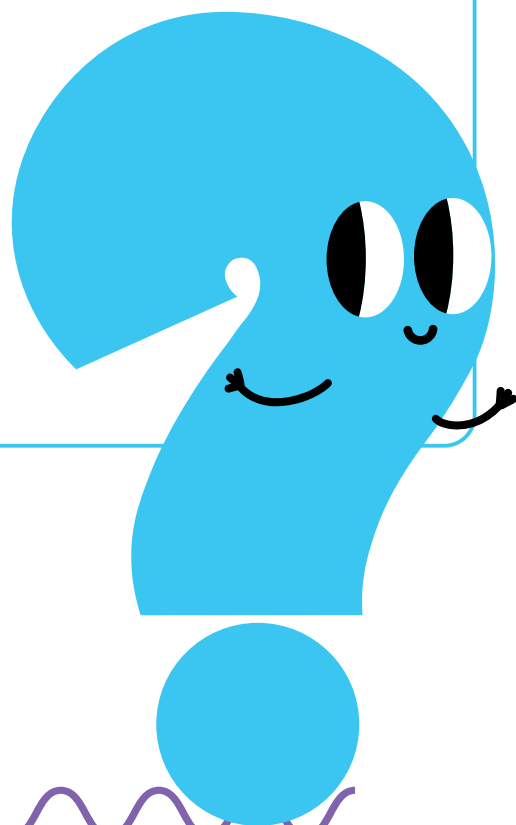
- Как называется самолет, который может садиться на воду? (гидросамолет);
- Кто управляет самолетом? (пилот, летчик);
- Какой головной убор носит летчик? (шлем);
- Где базируются самолеты морской авиации? (на аэродроме, на авианосце);
- Какую страну охраняют морские летчики? (Россию).

Примеры испытаний (красный кружок):

- Изобрази самолет в полете (руки в стороны, побегай);
- Назови три качества морского летчика (смелый, сильный, ответственный);
- Покажи, как летчик смотрит в бинокль.

Вывод: морские летчики проходят долгий путь, чтобы стать защитниками Родины. Каждый шаг — это обучение, труд и преодоление.

Время: 17–20 мин.



6-7 лет

Морские приключения

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «МЕМОРИ «АВИАЦИЯ»»

Цель

Закреплять знание букв и звуков;
развивать фонематический слух;
воспитывать взаимоуважение через
помощь в игре.

Материалы

Парные карточки (12-16 пар) с изображением самолетов, вертолетов, морских символов (якорь, флаг, штурвал, форма летчика).

Ход игры

Карточки раскладываются рубашкой вверх в хаотичном порядке (4 × 4 или 4 × 6). Дети по очереди открывают по две карточки. Если изображения совпали — пара забирается, ребенок делает еще один ход. Если не совпали — карточки переворачиваются обратно. Усложнение: когда ребенок забирает пару, он должен назвать, что изображено на карточке (самолет, вертолет, флаг ВМФ, штурвал и т. д.).
Вывод: память — важное качество для морского летчика. Нужно помнить маршруты, сигналы, типы самолетов. Тренируем память, чтобы служить Отечеству.

Время: 12-15 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ДВА КАПИТАНА»

Цель

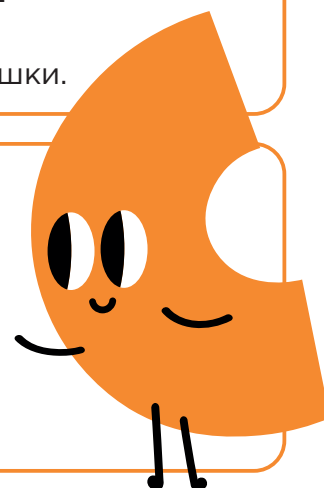
Развитие фонематического восприятия, тренировка
внимания, развитие любознательности.

Материалы

Силуэты двух
кораблей, фишки.

Ход игры

Дети делятся на две команды, одна должна называть для своего корабля «Храбрый» только «морские» слова со звуком р (парус, ветер, море, рыба, рубка и др.), другая для корабля «Смелый» — только со звуком л (волна, залив, плавник, водолаз, лодка и др.). За каждое слово на корабль выкладываются фишки, в конце подсчитывается результат.



6–7 лет

Морские приключения

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «Я ЗНАЮ МНОГО МОРСКИХ СЛОВ»

Цель

Развитие речевой активности, тренировка внимания, развитие любознательности.

Материалы

Фишки.

Ход игры

Воспитатель начинает игру фразой из названия и говорит любое первое слово, например: «маяк — один», далее дети продолжают цепочку, воспитатель помогает считать слова, дает детям фишки.

Игра продолжается, пока поток ассоциаций не иссякнет.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «КРЫЛЬЯ НАД МОРЕМ»

Цель

Развивать пластику, умение выражать образ через движение.

Материалы

Запись спокойной инструментальной музыки (например, «Полет шмеля» Римского-Корсакова).

Ход игры

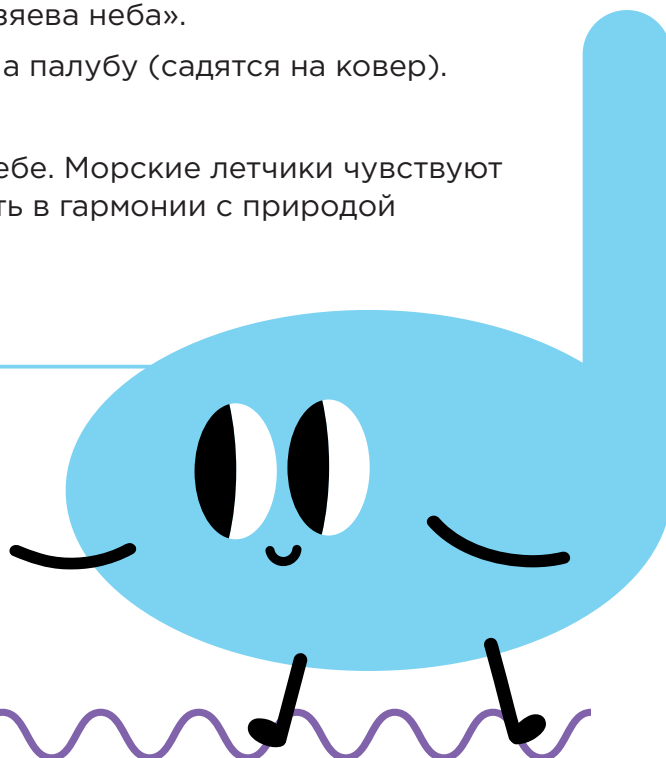
Дети сидят на ковре. Воспитатель включает музыку и говорит: «Представьте, что вы — морские птицы, парящие над волнами. Ваши крылья — это крылья самолета. Покажите красоту полета». Дети плавно поднимаются, двигаются по залу, изображая полет: руки-крылья, взмахи, повороты, планирование. Воспитатель помогает словами: «Высоко в небе, над синим морем, чайки парят... Ваши крылья сильные и смелые... Вы — хозяева неба».

Музыка затихает — дети «приземляются» на палубу (сидятся на ковер).

Игра повторяется 2–3 раза.

Вывод: птицы и самолеты парят в одном небе. Морские летчики чувствуют небо, как птицы. Служить Отечеству — быть в гармонии с природой и техникой.

Время: 10–12 мин.



6-7 лет

Морские приключения

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ШИФРОВКА С САМОЛЕТА»

Цель

Развивать память, внимание, умение работать с информацией.

Материалы

Карточки с сигнальными флажками (азбука семафора упрощенно), карточки с буквами, запись музыки.

Ход игры

Воспитатель: «Летчики передают сигналы с помощью флажков». Показывает карточку с положением флажков (например, руки вверх — буква А, руки в стороны — буква Б). Дети запоминают. Затем под музыку воспитатель показывает сигналы, дети повторяют.

В конце из полученных букв собирается слово (например, МИР, ФЛОТ, ЧЕСТЬ).

Воспитатель: «Морские летчики используют сигналы для связи. Внимательность и память — важные качества для службы».

Время: 15 мин.



добрыеигры.ру