

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ»

Воспитатель предлагает детям проблемную ситуацию: на берегу моря нашли бутылку с запиской, в которой просьба о помощи моряков, которые потерпели кораблекрушение и добрались до необитаемого острова. Воспитатель и дети обсуждают возможные варианты развития сюжета, распределяют роли, определяют правила взаимодействия, организуют пространство.

Варианты развития сюжета

Сборы в дальнее плавание, обсуждение маршрута, путешествие по морю в разных погодных условиях (штиль, шторм), ремонт поломки судна, посещение разных островов (дикие животные, опасные растения и др.), спасение моряков, оказание помощи, возвращение домой. Корреспондент телевидения и видеооператор ведут репортаж о спасении моряков.

Варианты ролей

Капитан корабля, матросы, врач, кок, спасатели, метеоролог, корреспондент, видеооператор.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «САМОЛЕТНЫЙ ЗАВОД»

Цель

Воспитывать ценность созидательного труда, умение работать в команде.

Материалы

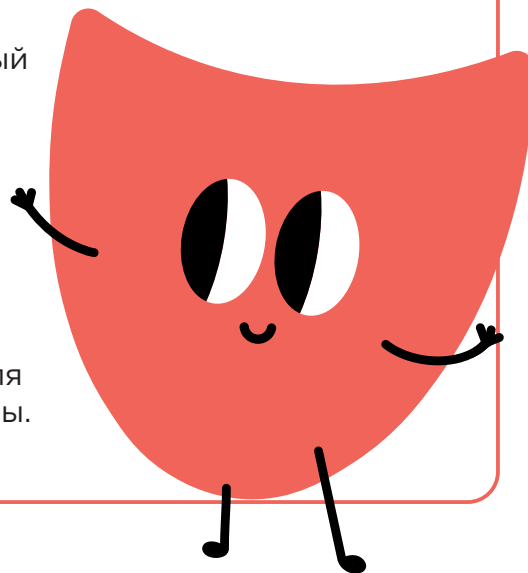
Картонные коробки (разного размера), скотч, краски или наклейки, фартуки.

Ход игры

Дети — рабочие самолетного завода, воспитатель — директор завода. Директор: «Завод получил заказ на три самолета для морской авиации! Распределяемся по цехам!» Дети делятся на три группы — «цеха». Каждый «цех» получает коробки и строит из них самолет (склеивают, красят, украшают). Когда самолеты готовы, директор: «Цех №1, представьте вашу работу!» Один ребенок от группы: «Мы построили самолет «Чайка». Он быстрый и маневренный!» Все из группы: «Мы трудились для Родины!» Директор: «Завод выполнил план! Все получают благодарность!»

Вывод: созидательный труд — это когда мы работаем для своей страны, создаем то, что нужно для защиты Родины.

Время: 10–12 мин.



5–6 лет

Морские приключения

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ПРИЕМ В ЛЕТНОЕ УЧИЛИЩЕ»

Цель

Воспитывать желание служить, готовность учиться.

Материалы

Повязки для медкомиссии, экзаменационные билеты (карточки с рисунками).

Ход игры

Дети — кандидаты в летное училище. Воспитатель — начальник училища. Кандидаты проходят три испытания.

Испытание 1 — «Медкомиссия» (дети встают на одну ногу, закрывают глаза, кружатся — проверка вестибулярного аппарата). Воспитатель: «Медицина допускает!»

Испытание 2 — «Экзамен по теории». Воспитатель показывает карточку с рисунком: «Что это?» Дети хором: «Самолет!»; «Штурвал!»; «Паращют!».

Испытание 3 — «Проверка смелости». Дети по очереди выходят и говорят: «Я буду защищать морские границы!» Начальник: «Вы приняты в летное училище! Поздравляю!»

Воспитатель: «Чтобы служить Отечеству, нужно быть здоровым, умным и смелым — и готовым учиться».

Время: 12–15 мин.

НАРОДНАЯ ИГРА «ХИЩНИК В МОРЕ (СЕТКАН КАЙАК ТИНЭСРЭ)»

Цель

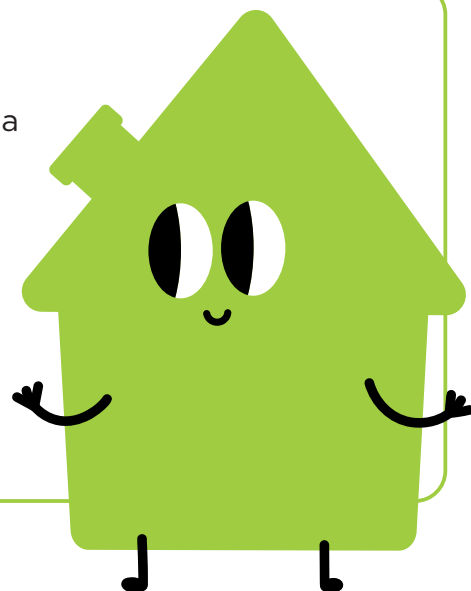
Закрепление темы «Морские приключения».

Материал

Веревка длиной 2–3 м, колышек.

Ход игры

В игре участвуют до 10 детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные — рыбы. Для игры нужна веревка длиной 2–3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее. Задетые веревкой рыбы выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.



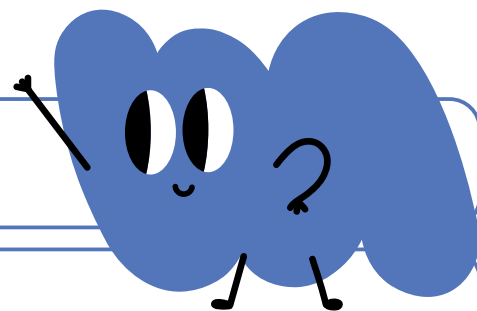
5–6 лет

Морские приключения

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КАПИТАН НА БОРТУ»

Цель

Закрепление темы «Морские приключения».



Ход игры

На площадке (в комнате или на улице) воспитатель визуально обозначает стороны корабля: нос — передняя часть площадки, корма — задняя часть площадки, левый борт — левая сторона площадки, правый борт — правая сторона площадки, палуба — середина площадки. С помощью считалки выбирается ведущий — «Капитан». Все остальные участники становятся матросами и встают в центр площадки (на палубу). Перед стартом «Капитан» объясняет матросам команды и движения, которые им соответствуют. «Капитаном» первые несколько раундов является воспитатель, это нужно для того, чтобы дети запомнили стороны корабля и действия при командах.

Основные команды

- «Нос!» — все матросы бегут к передней границе площадки.
- «Корма!» — все матросы бегут к задней границе площадки.
- «Лево руля!» (или «Левый борт!») — все матросы бегут к левой стене/границе.
- «Право руля!» (или «Правый борт!») — все матросы бегут к правой стене/границе.
- «Буря!» (или «Шторм!») — все матросы быстро садятся на корточки, обхватывают колени руками и «прячутся» от непогоды.
- «Мыть палубу!» — все матросы опускаются на колени и имитируют движения руками, как будто трут пол щеткой.

По сигналу «Капитана» игра начинается. Матросы начинают хаотично бегать или маршировать по центру палубы. В любой момент «Капитан» громко и четко выкрикивает одну из команд. Задача детей — как можно быстрее и без ошибок ее выполнить. Победителями считаются дети, быстрее и четче остальных правильно выполнившие все команды «капитана».

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ?»

Цель

Познакомить с основными частями самолета, учить называть их.

Материалы

Карточка с изображением самолета и карточки (крылья, хвост, кабина, колеса-шасси, корпус).

Ход игры

Воспитатель показывает на часть самолета. Дети находят карточку-подпись и прикрепляют рядом. Затем воспитатель называет часть, дети показывают на своих карточках. Воспитатель: «Каждая часть самолета важна. Летчик должен знать свой самолет».

Время: 5–7 мин.

5–6 лет

Морские приключения

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КАРТА ПОЛЕТОВ»

Цель

Развивать пространственное мышление, умение работать с картой.

Материалы

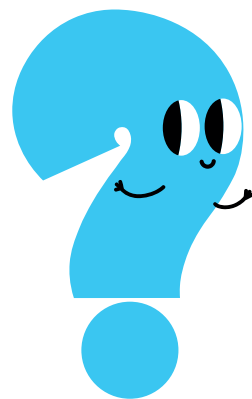
Карта-схема с точками (аэродром — море — остров — корабль — база); фишка-самолетик.

Ход игры

Ребенок получает карту и фишку. Задача — проложить маршрут (провести линию) через все точки. Воспитатель дает словесные инструкции: «Лети прямо, потом направо, потом налево». Дети выполняют. Затем сами прокладывают маршрут. Задействована вся группа: Дети по очереди или в парах.

Воспитатель: «Морские летчики прокладывают маршруты над морем. Умение работать с картой — важный навык».

Время: 10–12 мин.



СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ПОВТОРЯЮ ЧЕТКО ВАЖНЫЕ РЕЧЕВКИ»

Цель

Развитие звуковой культуры речи, тренировка речевой памяти, воспитание патриотизма.

Материалы

Иллюстрация военного корабля.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям показать морскую выpravку — встать ровно, руки по швам, четко повторить речевку:

Над кораблем российский флаг,
На корабле стоит моряк.
Границы водные страны
Быть под охраню должны!



СЛОВЕСНАЯ ИГРА «КАК ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ?»

Цель

Обогащение словарного запаса, тренировка речевой памяти, воспитание патриотизма.

Материалы

Макеты кораблей, иллюстрации разных плавательных средств.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям рассмотреть разные макеты кораблей, постараться вспомнить названия частей корабля. Воспитатель помогает.

5–6 лет

Морские приключения

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ЭКИПАЖ — ОДНА СЕМЬЯ»

Цель

Развивать командный дух, взаимопомощь.

Материалы

Обручи, скамейка, кубики, аудиозапись энергичной музыки.

Ход игры

Дети делятся на «экипажи» по 3–4 человека. Каждый экипаж должен вместе пройти полосу препятствий, не расцепляя рук: пролезть в обруч (не отпуская рук); перешагнуть через кубики; пройти по скамейке (держась за руки). Воспитатель: «Экипаж — одна семья. Вместе они преодолеют любые трудности. Взаимопомощь и доверие — основа службы».

Время: 10–12 мин.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «САМОЛЕТ И ПАЛУБА»

Цель

Развивать равновесие, координацию.

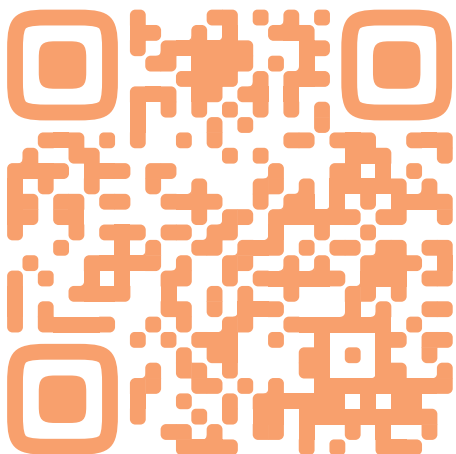
Материалы

Дорожка (длинная лента или скамейка), запись музыки.

Ход игры

Дети по очереди идут по узкой дорожке, держа руки в стороны (крылья). Задача — не сойти с дорожки (не «упасть в море»). Воспитатель: «Посадить самолет на палубу корабля — сложнейшая задача. Нужно быть точным и сохранять равновесие. Морские летчики должны обладать отличной координацией. Посадка на палубу — высший пилотаж».

Время: 10–12 мин.



добрыеигры.рф

