

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Новозоринская средняя общеобразовательная школа»
дошкольное отделение детский сад «Родничок»
Павловского района Алтайского края

Знакомство с игрой «Кораблик Плюх-Плюх»



ФИО: Есина Анна Сергеевна

Должность: воспитатель

1 квартал, 2021 год

Уважаемые коллеги!

Вашему вниманию я представляю ещё одну из замечательных развивающих игр В. В. Воскобовича «Кораблик «Плюх-Плюх». Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками (парусами). Флажки можно надевать на деревянные рейки. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5.

Пособие направлено на развитие математических представлений детей от двух до четырех лет.

Состав игры «Кораблик Плюх-Плюх»

- кораблик с 5 мачтами
- 15 флажков пяти цветов
- шнурок длиной 60 см
- инструкция с заданиями

Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них умещается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок. Палуба и мачты сделаны из толстой прочной фанеры. Каждая игра Воскобовича – это не просто набор элементов, но еще и увлекательная история.

Сами задания встречаются по ходу сюжета. То есть взрослый просто рассказывает сказку, а малыш попутно выполняет те или иные действия.

Что развивает игра:

- Развивает умение группировать предметы по цвету;
- Определять и называть высоту предметов (мачт);
- Закреплять количественный и порядковый счет в пределах пяти;
- Развивать пространственные ориентировки (вправо, влево, вверх, вниз);
- Количественные представления (один-много-ни одного);
- Способствует развитию мелкой моторики рук (снимать флажки с мачт и нанизывать их обратно, нанизывать на шнурок).

- Формирует у детей логическое мышление, память, внимание, воображение.

Играя с корабликом «Плюх-Плюх» дети знакомятся с капитаном Гусем и матросами-лягушатами: Речкиным, Морейкиным и Озеркиным, которые приглашают ребят в мир захватывающих приключений. С корабликом математика превращается в интересную игру. Играя, дети решают учебные задачи.

А кораблик и Гусь капитан
С ветерком нас помчит по волнам
Мы флажки все скрепим шнуровкой
Пригодится нам очень сноровка
Хоть кораблик небольшой
С задачей справится любой!

Как играть.

Юные путешественники с интересом выполняют команды Гуся капитана. Сами задания встречаются по ходу сюжета. То есть, взрослый просто рассказывает сказку, а ребята попутно выполняют те или иные действия:

«Снять все флажки!» - командует капитан кораблика «Плюх-Плюх». Матросы быстро выполняют команду. «Надеть флажки» - раздается новая команда.

Рассмотрим игры для детей 2-4 лет.

Задание1

Кораблик «Плюх-плюх» захлестнула волна, и все флажки намокли, «Сушить флажки!», - даёт команду капитан Гусь. Снимаем все флажки и надеваем их на шнурок двумя способами: через металлическое отверстие или через сам флажок. Можно сделать нарядную гирлянду (мелкая моторика, понятие симметрии, творчество).

Задание2.

Вот флажки и высохли, выполняем следующую команду Гуся – капитана.

-надеть флажки на среднюю мачту, надеть флажки на мачту выше средней, ниже средней, на самую высокую мачту, на самую низкую. (логика, счет, понятие размера)

Задание 3.

Поднялась буря, все флажки перепутались (снимаем флажки), проверяем, все ли на месте. Выкладываем флажки на столе в 5 рядов по цвету,

пересчитываем, говорим, где больше, где меньше. (повторение счета и цветов, логика).

Задание 4.

Все флажки разобраны, слушайте следующую команду капитана!

-Надеть флажки на мачту по диагонали, т.е. сделать диагональную симметрию.

Скрепить флажки шнуровкой!

А теперь пора в путь! Физкультминутка

Пусть предложенная сказка будет для вас только основой для дальнейшей игры. Придумывайте свои повороты сюжета, а вместе с ними – новые задания.

Игры с «Корабликом Плюх-Плюх» для детей старше 4 лет

Ребятам старше 4 лет это пособие также интересно и полезно.

Предложите им более сложные задания. Например, такие:

- Освоение пространственных отношений: поверни тот или иной флажок вправо/влево, какого цвета третий флажок на пятой мачте, отыщи средний флажок на самой высокой мачте и т.п. - Решение логических задач: покажи мачту, которая ниже самой высокой, но выше средней; покажи все мачты выше второй и т.п. - Обучение счету свыше 5: сколько всего флажков на кораблике? Надень на две мачты флажков поровну и т.п.

Также во время игр тренируются внимание, память, образное мышление и логика

И в заключение я хочу сказать, обучайтесь красочно и весело с играми Воскобовича!

