

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 19 «Рябинка»**

658204, г. Рубцовск, ул. Комсомольская, 65

тел.: (38557) 7-59-69

E-mail: ryabinka.detskiysad19@mail.ru

Конспект НОД

Тема: «Два корабля»

подготовительная к школе группа

Составила: воспитатель
Пучкова Е.В

Рубцовск, 2025г.

Игра-конкурс «Два корабля»

Цели:

1. Образовательные: Развивать ловкость, быстроту реакции. Расширить кругозор обучающихся; развивать мышление, сообразительность, внимание, память.
2. Воспитательные: Воспитывать чувство коллективизма, уважения друг к другу.
3. Развивающие: Развивать смекалку, логическое мышление, внимание, память, воображение, быстроту реакции.

Оборудование: мультимедийный проектор, презентация по тематике, песни на морскую тематику, жетоны, грамоты.

Карточки с названиями членов команды (конкурс 1),

Карточки с буквами (конкурс 2),

Лист бумаги (конкурс 3),

(конкурс 3),

Предварительная подготовка: Отряд делится на 2 команды, в каждой из которой не менее 7 участников, участники сами выбирают:

- Капитана;
- Штурмана – помощник капитана, специалист по кораблевождению;
- Лоцмана – специалист по проводке судов в пределах определенного участка;
- Кока – повар на судне;
- Матроса (ов);
- Юнга;
- Боцмана – старший унтер – офицер, ведающий судными работами и отвечающий за чистоту на корабле.

Ход игры:

Ведущий: Здравствуйте ребята, мы рады вас приветствовать в нашем Центре, вы примете участие в игре-конкурсе «Два корабля». Для этого ваш отряд разделится, за ранее, на две команды в которой есть:

- Капитан;
- Штурман;
- Лоцман;
- Кок;
- Матрос;
- Юнга;
- Боцмана

Для достижения победы необходимо пройти некоторые испытания в пути следования – от стартового порта до финального порта, вам будут встречаться различные виды заданий, в которых предстоит проявить ловкость, быстроту, сообразительность, внимание, память, смекалку. Преодолевать препятствия рекомендуется, дружно, совместно всей командой, только так можно придти к победе.

Правила игры-конкурса: За каждое правильное выполненное задание команда получает жетон или жетоны в зависимости от сложности задания. Итоги каждого выполненного задания заносятся в протокол игры - конкурса. Фиксируют члены жюри.

1-е задание

1. **«Построй команду».** Каждой команде раздаются перемешанные карточки со званиями на корабле. Команда строится слева направо, игроки располагаются в соответствии со своим рангом.

Юнга – матрос – кок лоцман – штурман – боцман – капитан.

2-е задание

«Назови свой корабль». Перед каждой командой стопка карточек с буквами. Надо собрать название. («Медуза», «Прибой»)

3-е задание

«И когда на море качка...» (конкурс юнг).

Кто быстрее пройдет походкой ноги крест – накрест.

4-е задание

«Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет...» (конкурс лоцманов).

Определяется дистанция.

Условие: сложить из белого листа бумаги А4 (А3) простейшую модель лодки, не касаясь руками модели лодки, нужно, дуя на нее, переместить на нужную дистанцию. Побеждает та команда, чья лодка «уплывет» дальше.

5-е задание

«Морской проход». (Матросы).

Пройти препятствие с завязанными глазами.

Условие: Матросу дается линейка деревянная (длинна 40 см.) и резиновый мяч, остальные члены команды выстраиваются в шахматном порядке перпендикулярно стартовой линии. Матрос должен вести мяч линейкой обходя препятствия (членов команды) от старта и до финиша проходя змейкой.

Побеждает та команда, матрос которой пройдет дистанцию быстрее.

6-е задание

«Вкусный обед» (конкурс коков).

Условие: на старте и на финише стоит по одному стулу. Кок должен перенести карточки с названиями продуктов (по одной), от старта до финиша.

Побеждает та команда кок, которой сделает это быстрее. Дополнительный балл команда может получить, если кок расположит продукты в правильном порядке (с чего надо начинать, когда готовишь борщ)

7-е задание

«Поднять якоря!» (конкурс штурманов).

Условия: Участникам выдаются якоря из фанеры, привязанные за веревку-канат. Взяв веревку-канат в руки, по сигналу ведущего надо как можно быстрее «поднять» якорь, намотав веревку-канат на локоть.

8-е задание

Конкурс боцманов. Записать как можно больше слов на морскую тематику.

9-е задание

Конкурс капитанов. Дать определение следующим понятиям:

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

Юнга

матрос

кок

лоцман

штурман

боцман

капитан

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

М е д

у з а

При
бой

Аврал —
работа на судне, участие в которой принимает вся команда.

Дрейф —
уклонение движущегося корабля от намеченного курса из-за
ветра или течения.

Камбуз —
судовая кухня.

Каюта —
жилое помещение для проживания офицеров.

Кубрик —
помещение для проживания команды.

Люк —
отверстие в палубе для схода вниз.

Нос судна —
передняя часть.

Румб —
морской компас.

Трап —
лестница.

Флюгер —

устройство для определения направления корабля.

Цунами —
большая сильная волна.







ЮНГА



ЛОЦМАН



МАТРОС



ШТУРМАН



КОК



БОЦМАН



КАПИТАН



МАТРОС

"ДВА КОРАБЛЯ"



"ДВА КОРАБЛЯ"



М

Е

Д

У

З

А

П

Р

И

Б

О

Й

Авраа

Дрейф

Камбуз

Каюта

Кубрик

Люк

Нос судна

Румб

Тран

Флюгер

Цунами

кастрюля	кастрюля
вода	вода
картошка	картошка
морковь	морковь
свекла	свекла
масло	масло
мясо	мясо
чеснок	чеснок
зелень	зелень
лук репка	лук репка
соль	соль
сметана	сметана