**Обучающая игровая ситуации « Как кораблик Плюх – Плюх готовится к путешествию» (средняя группа)**

**Цель:** Развивать умения группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, закреплять порядковый счёт, составлять из частей (геометрических фигур) силуэты рыбок и силуэты фонариков разного цвета, называть их, тренировать мелкую моторику и координацию действий «глаз – рука».

**Материал:** игры «Кораблик Плюх – Плюх» и «Фонарики», персонажи капитан - Гусь и матросы - Лягушата, картинка на монетори Фиолетовый лес, музыка шум моря.

**Ход игровой ситуации:**

 **Воспитатель:** По Фиолетовому лесу течёт Голубой Ручей, а по нему часто путешествует Гусь – капитан и Лягушки – матросы на кораблике Плюх – Плюх.

Ребята, опишите капитана, матросов?

Вот сегодня команда кораблика «Плюх – Плюх» готовится к очередному плаванию.

«Снять все флажки на мачтах!» - раздался голос капитана, и матросы начали действовать.

**(дети берут кораблик и снимают флажки)**

Матросы выстирали флажки, разложили их по цвету, и высушили их на солнце.

**(дети группируют флажки по цвету, называют его)**

«Надеть флажки жёлтого цвета на одну мачту так, чтоб она была полностью занята флажками!» - раздался голос капитана.

**(дети берут флажки жёлтого цвета и надевают на ту мачту, которая подходит по высоте по количеству флажков)**

Мачты по высоте называют так: низкая, высокая, средняя, ниже средней, выше средней. **(взрослый называет и одновременно показывает мачты)**

На какую мачту по счёту и высоте вы надели жёлтые флажки?

**(дети называют ту мачту, на которую надеты флажки жёлтого цвета)**

«Надеть на мачту флажки красного цвета!» - раздалась команда Гуся.

На какую мачту по высоте вы надели флажки красного цвета?

 «Надеть на высокую мачту флажки синего цвета!» - раздалась команда Гуся - капитана.

На какую мачту по счёту вы надели флажки синего цвета?

**(дети действуют аналогично: находят флажки оранжевого, синего цвета, надевают их на подходящую мачту по высоте, называют её и по счёту. Оставшиеся флажки распределяют точно по такому же принципу)**

«Как украсит кораблик шнуром?» - спросили Лягушки – матросы.

 Гусь – капитан предложил украсить самостоятельно, придумать узор.

**(дети украшают кораблик, продевая шнур сквозь дырочки флажков)**

Наконец кораблик «Плюх – Плюх» отправился в плавание по Голубому Ручью.

**(дети плавают с корабликом в руках, действие может сопровождаться соответствующая музыка, после чего дети рассаживаются на место)**

Наступила ночь. «Включить все фонарики с уголками!» - раздалась команда Гуся - капитана.

**(дети берут фонарики зелёного цвета, а в середину вкладывают красные фонарики)**

Какой геометрической формы у вас фонарики? **(квадрат, прямоугольник, треугольник)**

Какого цвета вы использовали фонарики? **(зелёного, красного)**

Какие фонарики по размеру? **(зелёные – большие, красные – маленькие)**

«Включить все фонари, что есть на корабле!» - раздалась команда Гуся капитана.

Какой формы вы добавили фонарики? **(круг, овал)**

 Какого цвета вы использовали фонарики? **(зелёного, красного)**

**Воспитатель:** Очень скоро кораблик «Плюх – Плюх» оказался в Солнечном море и долго – долго там путешествовал, вдруг Гусь – капитан увидел на горизонте фонтанчик - это Китёнок Тимошка. Гусь - капитан принёс матросам сеть, которую он нашёл в воде Озера Айс и Лягушата – матросы начали ловить рыбу **(дети придумывают и составляют из частей игры «Фонарики» силуэты «рыбок»)**

Из каких геометрических фигур вы составили силуэты рыбок?

Какой вы использовали цвет?

**Воспитатель:** путешествие кораблика «Плюх – Плюх» и команды началось с приключения и продолжилось благополучно, а что случилось с командой дальше, мы узнаем в следующий раз.

**Использование развивающих игр В.В.Воскобовича в математическом развитии детей среднего возраста.**

Всем нам давно известно, что каждый дошкольник это маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Наша задача - помочь ему сохранить и развить стремление к познанию, удовлетворить детскую потребность в активной деятельности.

Образовательная деятельность в нашей группе строится на основе примерной основной общеобразовательной программы дошкольного образования «Детство» Т.И.Бабаевой, А.Г.Гогобидзе и др., которая сама по себе несет развивающий характер и предоставляет широкие возможности для использования технологий развивающего обучения.

**Развивающие игры Воскобовича** мы используем в подгрупповой и индивидуальной совместной деятельности. Все игры имеют широкий возрастной диапазон и каждая игра способна решать большое количество образовательных и развивающих задач.

Данная технология рассчитана на детей дошкольников, в ней автор скомбинировал игру и сказку. Образовательные задачи включены в ход игры. Сказка — это мотивация, способ заинтересовать ребёнка. Технология действует практически безотказно — взрослый читает ребёнку сказку и задаёт ему по ходу чтения вопросы, ребёнок отвечает на эти вопросы, а так же выполняет задания и решает поставленные задачи в ходе игры. Игры Воскобовича не зря называются Лабиринтами. Все они постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность и интерес. Каждая игра направлена на получение конкретного результата, который ребёнок имеет возможность наблюдать, гордиться им в конце игры.

 Все игры направлены на развитие таких важных качеств, как внимание, воображение, память, мышление и речь. В игре ребёнок имеет возможность проявить свои способности, развивая их. Задание взрослых — постепенно вовлекать ребёнка в более сложные формы игровой активности.

Главной особенностью является то, что эти методы работы очень легко внедрить в учебно-игровой процесс. Тем не менее, автор рассчитывает на то, что ребёнок и взрослый будут партнёрами, взрослый не будет занимать главную позицию. В таких условиях ребёнок чувствует себя более свободно, он не боится быть раскритикованным за неправильные ответы и действия. Игры рассчитаны на широкий возрастной диапазон. Кроме того, детки разных возрастов могут играть вместе. Во время игры ребёнок знакомится с цифрами и буквами, цветом и формой, тренирует мелкую моторику, совершенствует устную речь, а так же развивает память, мышление, внимание, воображение и фантазию.