

**Примерный
перечень
дидактических
игр по
валеологии**

Дидактические игры

УЗНАЙ НА ВКУС

Дидактическая задача. Упражнять детей в определении вкуса овощей и фруктов (сладкий, кислый, соленый, горький); активизировать речь детей; развивать память, сосредоточенность, выдержку.

Игровые правила. Не глядя на овощ, определять его вкус, правильно называть вкус словом, терпеливо ждать, когда будет дан овощ для пробы.

Игровые действия. Закрывать глаза, не подглядывать, не торопиться с ответом пока не разжуешь. Тому, кто ошибется, дают возможность попробовать на вкус другой овощ. Найти целый овощ на столе воспитателя.

Ход игры. На столе у воспитателя на подносе лежат фрукты и овощи, знакомы детям: огурец (свежий и соленый), морковь, капуста, репа, редис; яблоко, груша, слива. На другом подносе эти овощи и фрукты разрезаны на небольшие кусочки и расчтены на каждого ребенка. Здесь же находятся бумажные салфетки. Воспитатель подносом обходит всех играющих. К кому подойдет, тому предлагает закрыть глаза, кладет на салфетку один кусочек овоща или фрукта и просит ребенка взять этот кусочек в рот. Тот, не открывая глаз, отгадывает по вкусу и запаху название овоща или фрукта. Затем находит овощ или фрукт на столе. И так воспитатель ходит до тех пор, пока все дети будут вовлечены в игру.

Игра заканчивается перечислением принесенных овощей и фруктов и определением вкуса каждого из них.

Организуя игры, следует помнить о гигиенических требованиях: нельзя с одной вилки давать всем детям для пробы овощи или фрукты, использованные салфетки надо класть на отдельный поднос.

В игре участвуют все дети, но можно играть и с небольшими подгруппами ребят.

УЗНАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Дидактическая задача. Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Игровые правила. Отгадывает тот, на кого укажет водящий стрелочкой.

Игровые действия. Игровая ситуация – получение подарка с различными предметами, загадывание, отгадывание. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Ход игры.

Воспитатель рассказывает:

- Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его – вкусно и сочно. Растет на дереве. «Забыла, как это называется», - подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала? (Стрелочкой указывает на того, кто будет отвечать.)

Воспитатель вспоминает:

- Однажды в детский сад пришел гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

СЛОЖИ КАРТИНКУ

Дидактическая задача. Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей; воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность.

Игровые правила. Не ошибаться в выборе. Выигрывает тот, кто раньше других сложил и назвал свою картинку.

Игровые действия. Поиск частей, складывание целой картинке.

Ход игры. В коробке лежат целые картинки с изображением разных предметов: овощей, фруктов, игрушек, растений. В другой коробке лежат такие же картинки, но только разрезанные на четыре равные части по вертикали или диагонали. Воспитатель знакомит детей с картинками. Они называют, что на них изображено. Затем показывает часть картинке и спрашивает:

- Как вы думаете, от какой картинке этот кусочек?
- От яблока, - отвечают дети.

Воспитатель накладывает часть картинке на целую.

- А теперь найдем другие части яблока.

Дети вместе с воспитателем ищут картинке с изображением частей яблока, дают их воспитателю. Когда все кусочки найдены и положены рядом с целой картинкой, воспитатель говорит:

- Смотрите, дети, получилось целое яблоко. Сейчас я вам дам картинке. Свете я дам грушу, а Вике – помидор. Вика, найди свою картинку! А Юле я дам морковь. Где лежит картинке? (Так все дети получают по картинке.) А теперь дети, соберите целые картинке из их частей. Разрезанные картинке лежат на столе.

Сам процесс поиска, нахождения, складывания частей увлекает ребят. «У меня уже целая морковь получилась». «А у меня – помидор», - радуются они тому, что сами сделали из кусочков целый предмет (помидор, морковь, яблоко).

- А теперь давайте положим на место все картинке и поиграем по-другому, - предлагает воспитатель. – Я сейчас дам вам не целую картинку, а кусочек. А вы по этому кусочку догадайтесь, какую картинку надо собрать.

- У меня, наверное, яблоко получится, - догадывается один из играющих.
- Сложи, а мы посмотрим, не ошибся ли ты, - увлекает дальше игрой воспитатель.

Усложняя игру, воспитатель вносит элемент соревнования: кто первый сложит картинку, тот выигрывает, получает фишку. Усложнение может идти и по количеству частей (картинке разрезается потом на 6 частей), и по содержанию (на картинке не один предмет, а короткий сюжет: девочка играет с куклой, зайчик ест морковь и др.).

Так же проводится игра и с разрезанными кубиками. Их надо давать после того, как дети научились складывать разрезанные картинке.

УГАДАЙ, КТО ПОЗВАЛ

Дидактическая задача. Упражнять слуховой анализатор, воспитывать внимание, память, дружеское отношение к своим сверстникам, желание играть вместе.

Игровые правила. Не смотреть на детей, отгадывать только по голосу того, кто позвал, правильно назвать его имя. Называть имя громко, голос изменять нельзя.

Игровые действия. Поиск того, кто позвал.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет правила игры:

- Дети, сегодня мы будем отгадывать по голосу наших ребят. Вы знаете голос друг друга? Вова, позови, пожалуйста, Олю! Оля, а ты позови Сережу! Ребята, у Вовы и Оли разные голоса?

- Да, - отвечают дети.

- Но мы видели их, когда они говорили. А в игре тот, кто будет отгадывать закрывает глаза и только по голосу отгадает и назовет имя того, кто его позвал.

После этого воспитатель приглашает к себе одного из играющих. Он подходит и закрывает глаза (или становится спиной к детям), а в это время водящий, которого раньше выбирают считалочкой, подходит к кому-либо из участников игры и притрагивается к нему. Тот громко называет имя, зовет его.

- Кто позвал тебя? – спрашивает воспитатель.

Тот, кого позвали, называет имя товарища. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли отгадывающего.

В процессе этой игры дети лучше узнают друг друга и запоминают имена. Игра способствует сближению ребят, поэтому целесообразно проводить её в начале года.

ЗЕРКАЛО

Дидактическая задача. Развивать речевую и двигательную активность детей.

Игровые правила. Стараться выполнять движение точно так, как показал водящий.

Игровые действия. Подражание действиям товарища. Придумывание разнообразных движений.

Ход игры. Дети становятся в круг. Выбранный при помощи считалочки ребенок становится в центр круга. Все остальные произносят:

Ровным кругом,
Друг за другом,
Эй, ребята, не зевать!
Что нам Вовочка (Анечка, Коленька и т.д.) покажет,
Будем дружно выполнять.

Ребенок в центре круга показывает разнообразные движения, остальные дети повторяют их.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ОПАСНО – НЕОПАСНО

Цели: учить детей отличать опасные для жизни ситуации, грозящие их здоровью и здоровью окружающих, от неопасных; уметь предвидеть и предупреждать результат возможного развития ситуации; соблюдать (закреплять) правила безопасного поведения в различных ситуациях; воспитывать чувство взаимопомощи; развивать охранительное самосознание.

Игровая задача: определить степень угрозы предлагаемой (наглядно или словесно) ситуации для жизни и здоровья.

1. Определить, какая из описанных ситуаций представляет угрозу для здоровья.
2. Поднять нужную карточку в зависимости от степени опасности.
3. Правильно разложить дидактические картинки.

Ход игры:

1. Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, и белую – если ее нет.
2. Ребята внимательно рассматривают дидактические картинки, которые показывает воспитатель, затем поднимают красную карточку, если есть угроза для жизни и здоровья; желтую карточку – когда опасность может возникнуть при определенном поведении; синюю – если опасности нет. При этом в каждом случае объясняют свое решение.
3. Воспитатель предлагает детям самостоятельно поработать с дидактическими картинками: под красную карточку (кружок) надо положить картинки с изображением опасных для жизни ситуаций, под белую – с изображением неопасных ситуаций. Ребята объясняют выбор.

Предварительно детей можно разделить на группы.

Правила игры: дети не должны мешать друг другу слушать и отвечать, при необходимости могут дополнять ответы товарищей, но не подглядывать, не показывать и не пользоваться подсказкой.

Демонстрационный материал: набор дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций, карточек разных цветов (красного, белого, желтого, синего) в зависимости от варианта игры.

Содержание картинок: ребенок прыгает через канаву, лазает по лесенке, сидит, читает, рисует, поет, лезет на дерево, катается на качелях, едет на велосипеде, толкнул другого ребенка, катается на санках, лыжах, прыгает с высоты, поднимает тяжелые предметы, делает зарядку и т.п.; играет со спичками, разжигает костер, бьет стекло, моет руки, принимает душ, возится в грязи, загорает и т.п.; сидит сквозняке, в холод ест мороженое, одет не по погоде (зимой, летом), одет по погоде (зимой, летом), кашляет на детей, кашляет, прикрываясь платком, смеется за едой и т.п. (подробный набор картинок используется в играх по другим темам).

Примечание. Игра может использоваться при закреплении одной темы (одного раздела), а также нескольких тем (разделов). В зависимости от этого содержание рассказов и набор картинок будут меняться.

ЕСЛИ Я СДЕЛАЮ ТАК

Цели: обратить внимание детей на то, что из каждой ситуации могут быть два выхода: один – грозящий здоровью, другой – ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к своему организму и организму другого человека, защищать его, не причинять боли; учить детей различать грозящую опасность и находить выход из различных ситуаций: развивать сообразительность, саногенное мышление.

Игровая задача:

1. Подумать и сказать, что будет, если я сделаю так...
2. Найти два выхода из предложенной ситуации (угрожающей жизни и здоровью) или предложить два варианта развития данной ситуации.

Ход игры:

1. Воспитатель задает вопрос, дети внимательно слушают и четко, ясно отвечают на него.
2. Прослушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «опасность возникнет, если я сделаю так...» и/или «опасности не будет, если я сделаю так....»

Правила игры: дети должны выслушивать ответы товарищей, не перебивать друг друга; желание ответить выражать поднятием руки. Полные ответы и существенные дополнения поощряются финшкой, звездочкой и т.п.

Демонстрационный материал: коробка с поощрительными предметами – финшками, звездочками...

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО, ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО

Цели: учить детей отличать хорошее поведение (хорошие дела, поступки) от плохого; обратить внимание на то (показать на примере), что хорошее (правильное) поведение приносит радость, здоровье как тебе самому, так и окружающим тебя людям, и, наоборот, плохое (неправильное) поведение может привести к несчастью, болезни.

Игровая задача: ребенку предлагается определить, «что хорошо, а что плохо», объяснить свое решение.

Ход игры: дети мимикой и жестами выражают свое отношение к хорошему и плохому поведению (плохое поведение – делают сердитое лицо, грозят пальцем; хорошее – улыбаются, одобрительно кивают головами. Отвечают на вопросы воспитателя.

Правила игры: выражать мимикой свое отношение детям следует только после вопроса воспитателя: «Ребята, это хорошо или плохо?»

Демонстрационный материал: отрывки из художественных произведений, жизненные факты о хорошем и плохом поведении человека, детей группы.

Примерный текст.

- Сегодня Сережа опять ел снег. Ребята, это хорошо или плохо?
