

"Что такое хорошо, и что плохо".

Цель: учить детей отличать хорошее поведение от плохого; обратить внимание на то, что хорошее тебе поведение приносит радость, здоровье как тебе самому, так и окружающим людям, и, наоборот, плохое поведение может привести к несчастию, болезни.

Игровая задача: Ребенку предлагается определить, "что хорошо, а что плохо", объяснить свое решение.

Демонстрационный материал: карточки с изображением ситуаций из жизни детей, фишки.

Ход игры: ребенок рассматривает определенную картинку, на которую указал кубик. Описывает проблему игрок, который бросал кубик, за правильный ответ получает фишку. Выигрывает тот, кто заработал большее число фишек.



«Здоровый малыш»

Цель: закрепить правила личной гигиены; формировать правильное, бережное отношение к своему здоровью.

Ход:

Вариант 1

Детям раздают поля, разделенные на квадраты. В центре позитивная или негативная картинка. Ребенку предлагается поиграть в лото, показывая и сопровождая свои действия объяснениями – «что такое хорошо и что такое плохо»

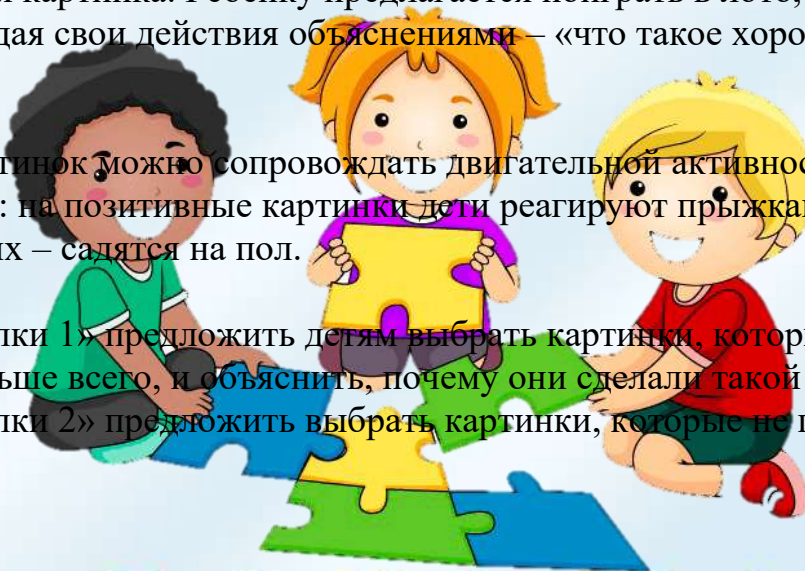
Вариант 2

Показ картинок можно сопровождать двигательной активностью детей. Например: на позитивные картинки дети реагируют прыжками; при негативных – садятся на пол.

Вариант 3

«Объяснялки 1» предложить детям выбрать картинки, которые понравились детям больше всего, и объяснить, почему они сделали такой выбор.

«Объяснялки 2» предложить выбрать картинки, которые не понравились. Почему?



«Сбор грибов и ягод»

Цель: закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах и ягодах. Учить правильно называть их; обобщить знания о вреде и пользе грибов и ягод для здоровья.

Материал: игровое поле, фишки, кубик.

Ход: перед началом игры фишки ставят туда, где начинается дорожка. Игроки пойдут по тропинке, и будут собирать грибы и ягоды. Перед тем как передвинуть фишку, надо бросить кубик. Сколько точек окажется на его верхней грани – на столько клеточек нужно передвинуть фишку вперед. Если фишка попадает на клеточку со съедобным грибом или ягодой, следует передвигаться вперед, туда, куда показывает стрелочка. А если фишка оказалась на клеточке с несъедобным грибом или ядовитым растением – придется вернуться назад, также ориентируясь на стрелочку. Участники игры должны называть гриб или ягоду, которые попадают по ходу игры. Побеждает тот, кто первым соберет полную корзину грибов и ягод.

«Приготовь обед»

Цель: помочь детям понять, что здоровье зависит от правильного питания – еда должна быть не только вкусной, но и полезной.

Материал: картинка с изображением пустых тарелок, вазочек для десерта, салатниц и чайной чашки, карточки с нарисованными продуктами.

Ход: игрок «заполняет» пустую посуду так, чтобы получилось меню полезное для здоровья. Пусть игрок расскажет, почему он выбрал именно эти продукты.

«Витамины и здоровый организм»

Цель: закрепить знания детей о витаминах, их влиянии на организм человека.

Материал: карточка – лабиринт изображающая человека и ведущие к нему стрелочки от обозначения витаминов А, В, С, D; карандаш.

Ход: ребенок по линиям прослеживает влияние витаминов на различные части тела (организма) человека.

«Витаминные домики»

Цель: закрепить и обобщить знания детей о витаминах А, В, С; в каких продуктах содержатся.

Материал: расчерченные на несколько ячеек карты-поля в верхней части буква, обозначающая витамин; игральные карточки с изображением продуктов питания, овощи, фрукты.

Ход: дети берут себе по одной карте, ведущий показывает карточки с изображением продуктов. Игрок берет карточку к себе на поле, если в изображенном продукте есть витамин, обозначенный на его карте-поле.

«Разрезные картинки»

Цель: формировать представления детей о спорте. Способствовать становлению у детей ценностей здорового образа жизни: занятия спортом очень полезны для здоровья человека

Материал: разрезные картинки, изображающие некоторые виды спорта.

Ход: детям предлагается по образцу собрать разрезанные на несколько частей картинки, назвать вид спорта. Затем с помощью характерных движений показать каким видом спорта они хотели бы заниматься или уже занимаются, а остальные должны угадать, кто был изображен (лыжник, пловец, гимнаст и т.д.)

«Найди предмет»

Цель: закрепить знания детей о предметах гигиены, учить различать личные и общие в пользовании предметы гигиены. Развивать у детей понимание значения и необходимости гигиенических процедур.

Материал: карточки с картинками (шампунь, мыло, расческа и т.д.)

Ход: ребенок называет предметы, которыми могут пользоваться все члены семьи и предметы, которые предназначены для личного пользования. Предложить посчитать, сколько раз в день ребенок пользуется тем или иным предметом, в каких случаях он это делает и для чего (не попали в организм микробы, не заболеть).

«Вредная и полезная еда»

Цель: закреплять представления детей о значении питания в жизни человека, о полезных и вредных продуктах. Учить осознанно подходить к своему питанию.

Материал: карточки с изображением продуктов питания, готовых блюд.

Ход: дети выбирают себе карточку, рассматривают ее и рассказывают, какая еда, изображенная на картинке полезна для здоровья, а какая наносит вред. Остальные дополняют (обращать внимание детей на способ приготовления).

«Что перепутал художник?»

Цель: формировать у детей представления о правильном режиме дня и пользе его соблюдения для здоровья.

Материал: картинки с «неправильными» изображениями режимных моментов.

Ход: ребенок рассматривает картинку и рассказывает об «ошибках» художника, а также о вреде для организма, когда нарушается его внутренний распорядок.

A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of various sports equipment icons including basketballs, soccer balls, tennis rackets, badminton rackets, and American footballs.

«Кубик»

Цель: закреплять знания детей о правильном режиме дня, о его последовательности и необходимости для здоровья.

Материал: кубик, на гранях которого картинки, изображающие режимные моменты.

Ход: ребенок бросает кубик и называет, выпавший режимный момент, а также время суток, предшествующий и последующий шаг в режиме.

A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of various sports equipment icons including basketballs, soccer balls, tennis rackets, badminton rackets, and American footballs.

«Чудесный мешочек»

Цель: закреплять знания детей о предметах гигиены, учить объяснять необходимость этих предметов для здоровья человека.

Материал: мыло, расческа, носовой платок, полотенце, зеркало, зубная паста и щетка, щетка для одежды.

Ход игры: дети на ощупь угадывают предметы личной гигиены (мыло, расческа, носовой платок, полотенце, зеркало, зубная паста и щетка, щетка для одежды) и рассказывают, для чего они предназначены, и как ими пользоваться. Затем воспитатель читает загадки и предлагает найти ответ среди предметов, которые дети достали из чудесного мешочка



«Режим»

Цель: формировать у детей представления о правильном режиме дня и пользе его соблюдения для здоровья.

Материал: карточки с изображением сцен из жизни детей в детском саду.

Ход: ребенок берет себе карточку, рассматривает ее и описывает что изображено на карточке, затем называет часть суток, когда это нужно делать.

«Полезные и вредные продукты»

Цель: закреплять представления детей о значении продуктов питания в жизни человека, о полезных и вредных продуктах.

Материал: продукты или карточки с изображением, две корзины с синим и красным (запрещающим) бантами.

Ход: дети отбирают продукты (карточки) полезные и вредные в разные корзины, объясняют свой выбор.

«Одень куклу на прогулку»

Цель: закреплять знания детей, что одежда защищает человека от жары и холода, дождя и ветра. Чтобы сохранить здоровье и не болеть, надо правильно одеваться.

Материал: бумажные куклы и наборы различной одежды, картинки с изображением времен года (пейзажи с различной погодой).

Ход: ведущий показывает картинку (пейзаж) и предлагает детям одеть кукол в соответствующую одежду. Усложнение: одень кукол для определенной цели: день рождения, спортивный праздник.