**Использование дидактических игр для становления ценностей здорового образа жизни у детей дошкольного возраста**

*Тополь И.В. воспитатель СП «Детский сад № 22» ГБОУ СОШ № 33 г. Сызрани*

**Дидактическая игра «Продуктовый магазин»**

***Возрастная категория:*** дети 5-7 лет

***Материал:*** прозрачные емкости с открывающимися «окошечками», на которых закрепляются съемные карточки с изображением, соответствующим отделам продуктового магазина (или большие карты с изображением пустых полок); маленькие карточки с изображением продуктов.



***Игра позволяет решать следующие задачи:***

* учить детей ориентироваться в месте выбора определенных видов продуктов,
* уточнять и расширять знания о необходимости ежедневного употребления различных групп продуктов.

***Информация для педагога:***

Игра может использоваться как в ходе совместной деятельности педагога с детьми, в том числе организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей. Возможны варианты внесения элементов соревнования, тогда дети могут работать в паре или небольшой подгруппе.

***Индивидуализация содержания:***

Игра способствует осознанию себя, как участника познавательного и игрового процесса каждым ребенком и позволяет дифференцированно подходить к предлагаемым детям заданиям (в зависимости от уровня подготовленности каждого ребенка педагог может варьировать и уровень сложности задания, подбирая определенный набор карточек)

***Взаимодействие с семьей:***

Педагог может предложить игру для организации совместной деятельности в домашних условиях.

***Интеграция образовательных областей***

Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

***Описание игры:***

Вариант 1. Дети распределяют полученные карточки по отделам и объясняют свой выбор, «Сыр сделан из молока, я положу его в отдел молочных продуктов»

Вариант 2. Педагог, в роли директора магазина, дает детям - продавцам задание - оборудовать свой отдел к открытию магазина: выбрать необходимые продукты (картинки) для молочного, мясного, рыбного, хлебного, овощного, кондитерского, бакалейного отделов; оформить витрину; рассказать о продаваемых продуктах, их пользе. Выигрывает тот, кто правильно оформит свой отдел и расскажет о полезных продуктах питания, находящихся в его отделе.

**Дидактическая игра «Красный, желтый и зеленый»**

***Возрастная категория:*** дети 5-7 лет

***Материал:*** 3 элемента пластмассовой мозаики: зеленая, желтая, красная (можно заменить плоскостными изображениями в форме пазлов).

Элементы пластмассовой мозаики (или плоскостные детали в форме пазлов) с изображением блюд и продуктов питания. На первом этапе обучения цвет пазла -основы может совпадать с цветом стола. На втором этапе – цвет пазла – основы нейтральный.



***Игра позволяет решать следующие задачи:***

* формировать представление о том, какие продукты наиболее полезны и должны быть в ежедневном рационе питания, а какие следует употреблять реже.
* способствовать осознанному выбору самых полезных продуктов

***Информация для педагога:***

Игра может использоваться как в ходе совместной деятельности педагога с детьми, в том числе организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей Возможны варианты использования в ходе физкультурных или познавательных досугов, как командной или индивидуальной игры - соревнования.

***Индивидуализация содержания:***

Игра способствует осознанию себя, как участника познавательного и игрового процесса каждым ребенком и позволяет дифференцированно подходить к предлагаемым детям заданиям (в зависимости от уровня подготовленности каждого ребенка педагог может варьировать и уровень сложности задания, подбирая определенный набор карточек)

***Взаимодействие с семьей:***

Педагог может предложить игру для организации совместной деятельности в домашних условиях. Как вариант можно предложить подобрать новый набор карточек для игры

***Интеграция образовательных областей***

Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

***Описание игры:***

На столе раскладывают 3 элемента мозаики: зелёного, жёлтого, красного цвета. Детям напоминают, что существуют продукты зеленого стола, желтого стола и красного стола

* Зелёный стол - продукты и блюда, которые можно и нужно употреблять в пищу каждый день;
* Жёлтый стол – продукты и блюда, которые можно есть понемногу или несколько раз в неделю;
* Красный стол– продукты и блюда, которые можно употреблять редко и только в небольших количествах.

Детям предлагается самостоятельно подобрать элементы мозаики (или плоских элементов) и собрать цепочки из подходящих продуктов. Побеждает тот, кто правильно соотнёс продукты и блюда с цветом стола.

**Дидактическая игра - лото «Что чем едят?»**

***Возрастная категория:*** дети 5-7 лет

***Материал:*** 4 карты формата А4, разделенных на клетки. В центре каждой карты одно из изображений: рука, вилка, вилка с ножом, ложка, а вокруг 6 пустых клеток; мелкие карточки с изображением разных блюд.

****

***Игра позволяет решать следующие задачи:***

* Формировать представления о столовом этикете и культуре питания.

***Информация для педагога:***

Игра может использоваться как в ходе совместной деятельности педагога с детьми, в том числе организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей. Возможны варианты использования в ходе физкультурных или познавательных досугов, как командной или индивидуальной игры - соревнования.

***Индивидуализация содержания:***

Игра способствует осознанию себя, как участника познавательного и игрового процесса каждым ребенком и позволяет дифференцированно подходить к предлагаемым детям заданиям (в зависимости от уровня подготовленности каждого ребенка педагог может варьировать и уровень сложности задания, подбирая определенный набор карточек)

***Взаимодействие с семьей:***

Педагог может предложить игру для организации совместной деятельности в домашних условиях. Как вариант можно предложить подобрать новый набор карточек для игры

***Интеграция образовательных областей***

Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

***Описание игры:*** количество играющих от 2 до 5 человек, один из которых ведущий. У игроков по одной или две больших карты. У ведущего – маленькие карточки, лежащие изображением вниз. Ведущий, перемешав карточки, начинает поочередно открывать их. Игрокам необходимо подобрать карточки, соответствующие тому виду употребления блюда, который нарисован у них на большой карте и разместить их на игровом поле. Выигрывает тот, кто первым заполнит большую карту.

**Дидактическая игра «Режим дня»**

***Возрастная категория:*** дети 5-7 лет

***Материал:***

1 вариант - Два больших круга, соединенных между собой. На верхнем круге вырезан один из секторов, в центре верхнего круга изображение часов с вращающимися стрелками. На нижнем круге изображения режимных моментов, расположенные в каждом из секторов.

2 вариант - карты формата А4, на одной половине которых картинка с изображением режимного момента (подъем, зарядка, завтрак, игры, занятия, прогулка и т.д.), а на второй половине циферблат с вращающимися стрелками.



***Игра позволяет решать следующие задачи:***

* формировать представление о режиме дня и важности соблюдения каждого из его компонентов.

***Информация для педагога:***

Игра может использоваться как в ходе совместной деятельности педагога с детьми, в том числе организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей.

***Индивидуализация содержания:***

Игра способствует осознанию себя, как участника познавательного и игрового процесса каждым ребенком и позволяет дифференцированно подходить к предлагаемым детям заданиям (в зависимости от уровня подготовленности каждого ребенка педагог может варьировать и уровень сложности задания, подбирая определенный набор карточек)

***Взаимодействие с семьей:***

Педагог может предложить игру для организации совместной деятельности в домашних условиях. Как вариант можно предложить подобрать новый набор карточек для игры.

***Интеграция образовательных областей***

Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

***Описание игры:***

1 вариант. Ведущий выставляет на часах время, а игрок должен на нижнем круге найти изображение соответствующее данному времени в режиме дня, а затем объяснить значимость этого режимного момента. (Например: в 8 часов я делаю зарядку, чтобы быть бодрым, сильным и здоровым»)

2 вариант. Каждый из игроков получает 1-2 карты и самостоятельно выставляет время режимного момента на часах, затем рассказывает о важности и пользе данного режимного момента.

**Дидактическая игра «Свари вкусную кашу»**

***Возрастная категория:*** дети 5-7 лет

***Материал:*** карточка формата А4 с изображением кастрюли с вырезанным «окошком», 6 карточек с прозрачными полиэтиленовыми кармашками с

разными видами круп, 12 карточек с иллюстрациями разных видов злаковых культур, мелкие карточки с изображением сухофруктов, молока, воды, сливочного масла.



***Данная игра позволяет решать следующие задачи:***

* уточнять и закреплять знания детей о правильном питании, о пользе каши в ежедневном рационе;
* дать представление о вкусных и полезных добавках к кашам.

***Информация для педагога:***

Игра может использоваться как в ходе совместной деятельности педагога с детьми, в том числе организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей.

***Индивидуализация содержания:***

Игра способствует осознанию себя, как участника познавательного и игрового процесса каждым ребенком и позволяет дифференцированно подходить к предлагаемым детям заданиям (в зависимости от уровня подготовленности каждого ребенка педагог может варьировать и уровень сложности задания)

***Взаимодействие с семьей:***

Педагог может предложить игру для организации совместной деятельности в домашних условиях. Как вариант можно предложить придумать свой рецепт вкусной и полезной каши

***Интеграция образовательных областей***

Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

***Описание игры:*** Детям предлагаются выбрать 1 карточку, на которой прикреплен пакетик с крупой. Дети должны рассмотреть и назвать, какая перед ними крупа, затем подобрать соответствующую иллюстрацию с изображением злака. Кто правильно подобрал иллюстрацию, говорит, как называется каша из этой крупы и рассказывает, чем она полезна.

2 вариант. Дети поочередно «закладывают» в кастрюлю все ингредиенты и «варят» кашу. Затем придумывают, как кашу сделать более вкусной (можно добавить орехи, изюм, фрукты, ягоды, масло, молоко и др.)

**Дидактическая игра «Цветок здоровья»**

***Возрастная категория:*** дети 5-7 лет

***Материал:***  цветок с 6 лепестками на подставке, карточки с изображением полезных и вредных привычек.



***Игра позволяет решать следующие задачи:***

* расширять представления детей о важных компонентах здорового образа жизни и факторах разрушающих здоровье.

***Информация для педагога:***

Игра может использоваться как в ходе совместной деятельности педагога с детьми, в том числе организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей.

***Индивидуализация содержания:***

Игра способствует осознанию себя, как участника познавательного и игрового процесса каждым ребенком и позволяет дифференцированно подходить к предлагаемым детям заданиям (в зависимости от уровня подготовленности каждого ребенка педагог может варьировать и уровень сложности задания)

***Взаимодействие с семьей:***

Педагог может предложить игру для организации совместной деятельности в домашних условиях. Как вариант можно предложить подобрать или нарисовать свои картинки с полезными и вредными для здоровья привычками для последующих игр.

***Интеграция образовательных областей***

Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

***Описание игры:***    Ведущий раздает игрокам по 1-2 карточки (в зависимости от количества игроков) и предлагает выбрать и прикрепить к лепесткам «Цветка Здоровья» карточки с изображением привычек и поступков, полезных для здоровья человека, объяснить свой выбор.

В конце игры предлагает проверить и объяснить, почему для «Цветка Здоровья» не подходят оставшиеся карточки.

**Дидактическая игра «Здоров будешь – все добудешь!»**

***Возрастная категория*** дети 5-7 лет

***Материал:*** сюжетные и предметные картинки (с круглыми отверстиями), отражающие полезные и вредные привычки, две полосы красного и зеленого цвета с прикрепленными к ним шнурками и лицами (или смайликами) с довольным и не довольным выражением.



***Игра позволяет решать следующие задачи:***

* уточнять и расширять знания детей о полезных и вредных привычках,
* формировать умение предвидеть последствия некоторых поступков.

***Информация для педагога:***

Игра может использоваться как в ходе совместной деятельности педагога с детьми, в том числе организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей. Возможны варианты использования в ходе физкультурных или познавательных досугов, как командной или индивидуальной игры - соревнования.

***Индивидуализация содержания:***

Игра способствует осознанию себя, как участника познавательного и игрового процесса каждым ребенком и позволяет дифференцированно подходить к предлагаемым детям заданиям (в зависимости от уровня подготовленности каждого ребенка педагог может варьировать и уровень сложности задания, подбирая определенный набор карточек)

***Взаимодействие с семьей:***

Педагог может предложить игру для организации совместной деятельности в домашних условиях. Как вариант можно предложить подобрать или нарисовать новый набор карточек для последующей игры.

***Интеграция образовательных областей***

Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

***Описание игры:*** педагог прикрепляет к панно полосы со шнурками и раздает играющим картинки. Предлагает распределить картинки и нанизать их на шнуровку – на красную полосу вредные для здоровья привычки, на зеленую – полезные и объяснить свой выбор