

МАДОУ Г. НИЖНЕВАРТОВСКА ДС №52 «САМОЛЕТИК»

Воспитатель: Бакулина Д.В.

Игра «Опасно – неопасно»

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

Демонстрационный материал: набор картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций, карточек разных цветов (красного, белого, желтого, синего)

Ход игры:

1. внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, и белую – если ее нет, желтую карточку – когда опасность может возникнуть при определенном поведении.
2. воспитатель предлагает детям самостоятельно поработать с картинками: под красную карточку надо положить картинки с изображением опасных для жизни ситуаций, под белую – с изображением неопасных ситуаций. Ребята объясняют выбор. Предварительно детей можно разделить на группы.

Игра «Что такое хорошо и что такое плохо»

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

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

Ход игры:

Дети мимикой и жестами выражают свое отношение к хорошему и плохому поведению. Отвечают на вопросы воспитателя.

Примерный текст.

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

Дети мимикой и жестами показывают, что это плохо

-что может случиться с Сережей?

Дети отвечают.

Воспитатель:

-мальчик Петя каждое утро делает утреннюю зарядку. Он обливается холодной водой, занимается спортом, много времени проводит на свежем воздухе, помогает в домашних делах. Он никогда не болеет, внимателен на занятиях, все время в хорошем настроении, его родители довольны поведением сына. У них счастливая семья. Ребята, это хорошо или плохо?

Игра «Что ты знаешь о...»

Цель: закреплять знания детей о строении, работе, особенностях своего организма, правилах ухода за ним, о первой помощи в различных ситуациях; развивать внимание, память.

Демонстрационный материал: мяч, поощрительные призы.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках перед воспитателем. Воспитатель – водящий кидает мяч ребенку и спрашивает: «что ты знаешь о...(сердце)? Ребенок, поймавший мяч, отвечает. Остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ.

Примечание: эту игру можно проводить на закрепление материала после каждого раздела или после изучения нескольких разделов с соответствующим подбором вопросов, например:

- что ты знаешь о сердце?
- что ты знаешь о крови?
- что ты знаешь о помощи при кровотечениях?
- что ты знаешь о донорах?

Игра «К нам пришел Незнайка»

Цель: закрепить представления детей о строении и деятельности организма, внутренних органов; учить видеть неправдоподобность предложенной ситуации, ее абсурдность, понимать зависимость физических возможностей человека от строения его организма.

Демонстрационный материал: кукла Незнайка, фишки, портфель с поощрительными призами.

Ход игры:

Дети внимательно слушают рассказ Незнайки. По ходу рассказа замечают небылицы и отмечают их фишками. По окончании рассказа воспитатель просит детей сосчитать, сколько небылиц заметил каждый из них. Затем дети объясняют ошибки, замеченные ими в рассказе Незнайки.

Игра «Что было бы, если бы...»

Цель: показать ребенку, как разумно устроен наш организм; научить относиться к себе внимательно, бережно, с пониманием; устанавливать простейшие причинно – следственные связи и отношения в состоянии наших внутренних органов.

Ход игры:

Воспитатель обыгрывает различные ситуации и задает детям вопросы, что было бы, если бы это случилось с ними. Ребята слушают вопросы и, используя полученные знания, отвечают на них.

Примерные вопросы:

Что было бы, если бы

-твой скелет от тебя убежал?

-у тебя не было зубов?

-твое сердце перестало работать? (решило отдохнуть)

-ты перестал дышать?

- твой мозг перестал работать и отвечать на все сигналы твоего организма?

Игра «Подбери пару»

Цель: учить детей соотносить предметы, изображенные на картинках, с выполняемыми функциями, закрепить полученные представления об органах и системах человеческого организма, развивать логическое мышление.

Демонстрационный материал: серия предметных картинок двух видов

1. изображение внутренних органов человека;

2. изображение предметов, сходных с ними по выполняемым функциям

Сердце – мотор

Легкие – два воздушных шарика

Почки – две воронки

Желудок – кастрюля

Мозг – компьютер

Скелет – вешалка.

Ход игры:

Ребята рассматривают полученные картинки, сравнивают их и подбирают пары.

Игра «Полезная и вредная еда»

Цель: закрепить представление детей о том, какая еда полезная, а какая – вредная для организма, подвести их к пониманию противоречия: мне нравится эта еда..., а моему организму она полезна?

Демонстрационный материал: карточки зеленого и красного цветов, предметные картинки с изображением продуктов питания.

Ход игры:

Ребятам раздают картинки с изображением различных продуктов питания. Под зеленую карточку надо положить картинки с полезной едой, а под красную – с вредной.

Игра «Кто я?»

Цель: расширить знания детей о самом себе, своем имени, своей фамилии, возрасте.

Оборудование: зеркало, предметные картинки с изображением животных, птиц.

Ход игры:

расскажи, что ты знаешь о себе (имя, возраст, рост, цвет и длина волос, цвет глаз, дата рождения, девочка или мальчик)

Расскажи, на кого ты похож: на маму или папу.

Есть ли у тебя признаки, которые присутствуют у какого – либо животного, птицы?

Игра «Садовник»

Цель: углублять представление ребенка о самом себе; научить видеть индивидуальные особенности других людей.

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Дети встают в круг. Ведущий, Садовник, бросает мяч и говорит: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме Даши». Дальше Садовник рисует словесный портрет (имя, возраст, цвет глаз), Садовником становится Даша.

Игра «Кто как на свет появился»

Цель: закрепить представление детей о том, как появляются на свет живые существа.

Оборудование: три большие картинки с изображением яйца, икринки, бутылочки с молоком и соской; мелкие картинки с изображением людей, животных, птиц, земноводных, насекомых.

Ход игры:

Перед детьми лежат перевернутые изображением вниз картинки с животными, насекомыми, земноводными, людьми. Дети выбирают любую картинку, сообщают, каким образом это существо появилось на свет. Затем совмещают маленькую картинку с большой – с изображением яйца, икринки, бутылочки с соской.

Игра «Как нужно ухаживать за собой»

Цель: формировать навыки контроля за выполнением правил личной гигиены.

Оборудование: волчок, фишки, карточки с вопросами.

Ход игры:

Ведущий крутит волчок, который определяет карточку с вопросом. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек.

Вопросы:

- назови предметы, которые тебе понадобятся для умывания?
- назови предметы, которые потребуются для того, чтобы принять душ?
- как часто нужно умываться?
- как часто нужно чистить зубы?
- как часто нужно подстригать ногти?
- как часто нужно мыть уши?
- как часто нужно менять нижнее белье?

Игра «Чтобы кожа была здоровой»

Цель: формировать навыки контроля за выполнением правил личной гигиены.

Оборудование: картинки, помеченные красным ободком с неправильными действиями детей.

Ход игры:

Дети рассматривают картинки, находят, что неправильно. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у которого окажется больше фишек.

Игра «Как беречь зубы»

Цель: рассказать, что полезно, что вредно для зубов

Оборудование: два плоскостных зуба – здоровый и больной; предметные картинки с продуктами питания.

Ход игры:

На игровом поле представлены картинки полезных и вредных для зубов продуктов питания. Дети по очереди кладут изображение больного или здорового зуба рядом с картинкой с изображением продуктов питания, объясняют свой выбор.

Игра «Мой день»

Цель: рассказать о режиме дня; учить объяснять и доказывать свою точку зрения; учить находить нарушения закономерностей в последовательном ряду.

Оборудование: 3-4 комплекта карточек с изображениями разных режимных моментов.

Ход игры:

Располагать карточки надо последовательно, в соответствии с режимом (от утреннего подъема до укладывания спать вечером), объяснить детям, почему так, а не иначе следует выкладывать карточки.

Вариант 1. соревнование «Кто быстрее выложит ряд?»

Вариант 2. «Продолжи ряд». Воспитатель начинает выкладывать последовательность, а ребенок продолжает.

Вариант 3. «Исправь ошибку». Воспитатель выкладывает всю последовательность карточек, нарушив ее в одном или нескольких местах, дети находят и исправляют ошибки.

Игра «Скорая помощь»

Цель: закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

Оборудование: картинки с изображением медицинских принадлежностей.

Ход игры:

Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, затемпературил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

Игра «Наши помощники – растения»

Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Оборудование: предметные картинки с изображением лекарственных растений.

Ход игры:

Игра проводится по принципу лото. У детей карты с изображением лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребенок, у которого есть это растение, рассказывает о его

использовании для лечения. Если сказал правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

Игра «Путешествие в страну здоровья»

Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровым.

Оборудование: игровое поле с наклеенными иллюстрациями, кубик, цветные фишки или пуговицы.

Ход игры:

Играющие по очереди бросают кубик, на гранях которого изображены от 1 до 3 кружков, и передвигают свою фишку вперед на столько ходов, сколько кружков выпало на кубике. Если фишка оказалась на красном кружке, то ребенок, прежде чем сделать ход, должен ответить, как вести себя при насморке, кашле, высокой температуре, зубной боли. При неверном ответе ребенок пропускает ход, при правильном делает следующий. Когда фишка оказывается на зеленом кружке, играющий рассказывает, чем полезны для человека движения, режим дня, витамины, водные процедуры. При неверном ответе ребенок пропускает ход, при правильном переставляет фишку на три хода вперед. Побеждает тот, кто первым доберется в страну здоровья.

Игра «Веселый человек»

Цель: развивать воображение; складывать фигуру (или лицо) человека из отдельных частей.

Оборудование: детали частей тела человека разного размера в разной одежде, детали и части головы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребенку несколько комплектов деталей изображения человека. По своему усмотрению ребенок подбирает детали одного комплекта и складывает изображение или из деталей разных комплектов собирает шуточного, карикатурного человечка.

Игра «Путешествие хлебного комочка»

Цель: рассказать о пути, который проходит пища в организме человека; объяснить необходимость тщательного пережевывания пищи.

Оборудование: таблица со схематическим изображением пищеварительной системы человека, шарик.

Ход игры:

Дети прокатывают шарик по таблице и повторяют за воспитателем названия органов пищеварительной системы.