

Дидактические игры

1. «Отгадай что в мешочке»

Цель: воспитания простейших навыков самообслуживания, привычки к аккуратности и чистоте.

Ход игры. В чудесном мешочке находятся зубная паста, расческа, вилка, ложка, носовой платок и т.п. Педагог достаёт по одному предмету, а дети объясняют его назначение.

2. «Знакомство с куклой Машей»

Цель: формировать представления о частях тела человека (руки, ноги, голова и т.д.) воспитывать потребность заботиться о своём теле.

Ход игры. Педагог вместе с детьми рассматривают куклу, сообщает о назначении рук, ног, головы, глаз и т.д.

3. «Что мы едим»

Цель: воспитывать потребность в целях сохранения здоровья, правильно питаться.

Ход игры. Воспитатель выкладывает на поднос продукты питания: хлеб, яблоко, грушу, капусту, огурец, шоколад, конфеты. Дети рассматривают их, и совместно с педагогом определяют какие из них полезны.

4. «Что есть у игрушки»

Цель: Воспитывать у ребёнка самоопределение, осознания тела и его специфических особенностей.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку сравнивать себя с той или иной игрушкой: уточкой, мишкой, клоуном, солдатиком, куклой. Дети отвечают: у уточки клювик, а у меня носик; мишка лохматый, а у меня кожа гладкая; у собаки четыре лапы, а у меня две руки, две ноги. С солдатик и я смелые, я живая, а кукла не живая.

5. «Угадай, кто позвал?»

Цель: тренировать органы слуха и активизировать внимания и слуховую память детей.

Ход игры. Ведущий стоя спиной к детям, должен определить по голосу, кто его позвал. В случае правильного ответа место ведущего занимает ребёнок, чей голос был определён.

6. «Мой портрет»

Цель игры: научить детей различать индивидуальные особенности своей внешности: лица, роста, возраста.

Ход игры. Воспитатель предлагает рассмотреть картинки с детьми разного возраста в игровых ситуациях. Спрашивает, какими дети себя видят: большими, маленькими. Дети отвечают и показывают на пальцах сколько им лет, говорят, какими они хотят вырасти. Воспитатель предлагает нарисовать самих себя.

7. «Кто я?»

Цель: расширят знания ребёнка о самом себе, своём имени, своей фамилии, возрасте.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку рассказать о себе (имя, возраст, цвет и длина волос, цвет глаз, девочка или мальчик). Просит рассказать на кого он похож: на маму или папу. Спрашивает, если у ребёнка признаки, которые присутствуют у какого-либо животного, птицы.

8. «Наши помощники – растения»

Цель: дать детям представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Ход игры. У детей имеются карты с изображением лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребёнок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал правильно, получает картинку.

9. «Что ты знаешь»

Цель: рассказать о строение, работе, особенностях человеческого организма, правилах ухода за ним, о первой помощи в различных ситуациях; развивать внимание, память.

Ход игры. Дети сидят на стульчиках. Воспитатель – водящий бросает мяч ребёнку и спрашивает: «Что ты знаешь... (например о сердце)?»

Ребёнок поймавший мя отвечает, остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ.

10. «Полезная и вредная еда»

Цель: закрепить представление детей, о том какая еда полезна, какая вредна для организма.

Оборудование: Карточки зелёного и красного цвета; предметные картинки с изображением продуктов питания; поощрительные значки (вырезанные из цветного картона яблока, морковка, груша)

Ход игры. Детям раздаются картинки с изображением различных продуктов питания. Под зеленую карточку надо положить картинки с полезной едой, а под красную – с вредной. Дети должны быть внимательными, в случае ошибки исправления не допускаются. Верное решение игровой задачи поощряется значком.

11. «Узнай настроение»

Цель: учить по мимике лица определять настроение человека.

Ход игры. Педагог показывает иллюстрации, на которых изображены сказочные герои: грустный зайчик, весёлый колобок, добрая Бабушка, злой Бармалей и т.п. Дети рассматривают иллюстрации и отгадывают настроение персонажей. Педагог использует метод комментированного действия и обыгрывания.

12. «Поможем кукле Маше одеться и раздеться»

Цель: продолжать закреплять в игре выполнение 2 -3 знакомых культурно – гигиенических навыков. Знания частей тела.

Ход игры. Педагог вместе с детьми рассматривают куклу и подбирают необходимую одежду.

13. «Найди в мешочке одинаково»

Цель: развития осязание и тактильно – мышечного чувства.

Ход игры. В мешочек кладутся мелкие парные предметы или игрушки (шарики, уточки, куколки, мисочки и т.д.) Воспитатель предлагает ребёнку опустить обе ручки в мешочек, ощупать игрушки и найти одинаковые.

Чтобы ожидание у других детей не было утомительным, воспитатель советует взять в одну руку игрушку и держать её, а другой искать парную ей.

14. «Кто, что слышит»

Цель: развития слухового восприятия.

Ход игры. Воспитатель ставит на свой стол шырмачку и производит за ней разные звуки: звенит колокольчиком, стучит молоточком, пересыпает камешки или горох, и т.д.

Дети должны сказать, какие звуки они слышать.

15. «Кому, что нужно для работы»

Цель: дать детям представления о разных профессиях.

Ход игры. Воспитатель показывает детям картинку с изображением врача и спрашивает, что нужно ему для работы. Дети показывают соответствующие картинки.

Игру можно и проводить без картинок. Воспитатель спрашивает: «Что нужно для работы врачу?»

16. «Предметы индивидуального пользования»

Цель: Учить детей классифицировать предметы индивидуального пользования.

Ход игры. Дети классифицируют предметы на два стола: этими предметами можно делиться и предлагать друг другу, а это предметы индивидуального образа, ими может пользоваться тот, кому они принадлежат. Например, зубная паста, зубная щётка, расческа, кукла, полотенце, машина, мячик, носовой платок, карандаши, обувь, бусы, губка, мыло и т.д.