

**КАРТОТЕКА**  
**ИГР ПО ФОРМИРОВАНИЮ**  
**ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ**



### **«Умею - не умею».**

**Цели:** акцентировать внимание детей на своих умениях и физических возможностях своего организма; воспитывать чувство собственного достоинства.

**Оборудование:** мяч.

Ведущий бросает мяч и произносит: «Я умею» или «Я не умею». Ребёнок, поймав мяч, продолжает фразу, объяснив, почему он умеет или не умеет. Например: «Я умею бегать, так, как у меня есть ноги. Я не умею летать, потому что у меня нет крыльев».

### **« Угадай, кто позвал?»**

**Цели:** тренировать органы слуха и активизировать внимание и слуховую память детей.

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

### **« Найди пару».**

**Цель:** подбирать пару к предмету по тактильным ощущениям (с завязанными глазами).

**Оборудование:** пуговицы, кубики, яблоко, карандаши, мелкие предметы.

Выбрав себе предмет, ребёнок должен с завязанными глазами выбрать из кучки такой же. В конце игры ведущий просит объяснить, что помогло ребёнку правильно определить на ощупь разные материалы.

### **«Правила гигиены».**

С помощью считалки выбирается водящий, он выходит из группы. Воспитатель с детьми договаривается, кто и что будет изображать. Затем водящего приглашают, дети по очереди показывают навыки гигиены при помощи жестов и мимики. Ведущий должен отгадать, что показывают дети: умывание, чистку зубов, бтирание, причёсывание, купание.

### **«Этикет – школа изящных манер».**

**Цели:** научит ребёнка правилам поведения за столом; рассказывать, какие блюда и продукты едят при помощи столовых приборов; учить обращаться со столовыми приборами.

**Оборудование:** предметные картинки.

Умение вести себя за столом, правильно обращаться со столовыми приборами характеризует уровень воспитанности и культуры поведения человека. Вот правила, которые нужно запомнить.

Ложкой едят все супы и бульоны, каши, а так же десерты (варенье, мороженное, торт, компоты). Вилку используют, когда едят салаты, овощные гарниры, яичницу, макароны, пельмени, изделия из мяса. Вилка и нож нужны, когда вы едите продукты и блюда, которые трудно отделить при помощи вилки: сложные бутерброды, сыры, колбасы, блины, блюда из рыбы и мяса. Руками можно брать маленькие бутерброды, пирожки, булочки, виноград, вишню, печенье, конфеты.

### **« Отгадай загадку по картинке».**

**Цели:** помочь детям запомнить основную группу опасных предметов, развивать внимание.

**Оборудование:** картинки с изображением опасных предметов.

Взрослый загадывает загадку, а дети отгадывают и находят соответствующую картинку. Взрослый просит подумать и сказать, чем опасны эти предметы? Дети рассказывают, какую опасность таит каждый предмет.

### **Найди опасные предметы.**

**Цели:** помочь детям запомнить предметы, опасные для жизни и здоровья; помочь самостоятельно сделать выводы о последствиях не осторожного обращения с ними.

**Оборудование:** картинки: нож, ножницы, иголка, утюг.

В квартире остаются Андрюша и Наташа. Их родители ушли на работу. Давайте расскажем малышам, какими предметами нельзя им пользоваться, чтобы не случилось беды. Дети повторяют правила безопасности:

- ✦ Все острые, колющие, режущие предметы обязательно надо класть на место;
- ✦ Нельзя включать электроприборы, они могут ударить током или стать причиной пожара;
- ✦ Ни в коем случае нельзя пробовать лекарства – это яд;
- ✦ Нельзя пробовать стиральные порошки, средства для мытья посуды, соду, хлорку;
- ✦ Опасно одному выходить на балкон

### **«Мой день».**

**Цели:** 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.

Располагать карточки надо последовательно, в соответствии с режимом (от утреннего подъёма 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 ребёнок продолжает.

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

### **Опасно – не опасно.**

**Цели:** учить детей отличать опасные жизненные ситуации от не опасных, уметь предвидеть результат возможного развития ситуации; закреплять знание правил безопасного поведения ; воспитывать чувство взаимопомощи.

**Оборудование:** набор дидактических картинок с изображением опасных и не опасных для жизни и здоровья ситуации; карточки разных цветов (красного, зеленого и жёлтого) в зависимости от вариантов игры. Содержание картинок: ребёнок ползает по лестнице, читает книгу, прыгает с высоты, одет не по погоде, кашляет на других и т.д.

Детей просят определить степень угрозы предлагаемой (наглядной или словесной) ситуации для жизни и здоровья, поднять определённую карточку, в зависимости от опасности, правильно разложить дидактические картинки.

Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, жёлтую – если опасность может возникнуть при определённом поведении, и белую – если опасности нет.

Дети не должны мешать друг другу, при необходимости дополнять ответы товарищей, не подсказывать и не пользоваться подсказками.

### **Если сделаю так.**

**Цели:** обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один – опасный для здоровья, другой – ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к себе и другим людям, защищать окружающих, не причинять боли; развивать мышление, сообразительность.

**Оборудование:** набор поощрительных предметов: фишек, звёздочек.

Детям дают задание найти два выхода из предложенной ситуации (угрожающий и не угрожающий жизни и здоровью) предложить два варианта развития данной ситуации. Выслушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «Опасность возникает, если я сделаю...», или «Опасности не будет, если я сделаю...» дети поднимают красную карточку, если есть опасность, жёлтую – если опасность может возникнуть при определённом поведении, зеленую, если опасности нет. Дети должны выслушать ответы товарища, не перебивать друг друга, желание ответить выражать поднятием руки. Полные ответы и существенные дополнения поощряют фишкой, звездочкой.

## **Скорая помощь.**

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

**Оборудование:** картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).

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

## **Наши помощники – растения.**

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

**Оборудование:** предметные картинки с изображением лекарственных растений.

Игра проводится по принципу лото, у детей карты с изображением лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки аналогичными рисунками. Ребёнок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

## **Путешествие в страну здоровья.**

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

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

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

## **К нам пришел Незнайка.**

**Цели:** научить детей следить за чистотой своего тела, опрятностью одежды; учить видеть неправдоподобность предложенной ситуации, ее абсурдность.

**Оборудование:** кукла Незнайка, фишки, портфель с поощрительными призами.

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. Дети должны работать самостоятельно, не мешать товарищам, невыдержанность ребенка наказывается штрафным очком. Ребенок, заметивший все небылицы, активный в игре и не получивший ни одного штрафного очка, награждается поощрительным призом.

### **Подбери пару.**

*Цели:* соотносить предметы на картинках, с действиям; закреплять навыки самообслуживания; развивать логическое мышление.

*Оборудование:* предметные картинки: пылесос, расческа, батарея, мыло, шкаф для игрушек; сюжетные картинки: уборка квартиры, ботинки, одежда, игрушки.

Дети внимательно рассматривают полученные картинки, сравнивают их и подбирают пары, объясняют свой выбор.

### **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 (торт, лимонад, копчёная колбаса, пирожные, конфеты, чёрный хлеб, каша, молоко, варенье, сок, овощи, фрукты); поощрительные значки (вырезанные из цветного картона яблоко, морковь, груша).

Детям раздают картинки с изображением различных продуктов питания. Под зелёную картинку положить картинки с полезной едой, а под красную – с вредной, дети должны быть внимательны, в случае ошибки исправления не допускаются. Верное решение игровой задачи поощряется значком.

### **Пищевое лото.**

*Цель:* формировать у детей представление о пользе тех или иных продуктов, для чего они нужны человеку.

*Оборудование:* три большие карты с кармашками (витамины, белки, жиры); маленькие карточки с изображением тех или иных продуктов (32 шт.), большие карты по типу лото.

Дети раскладывают маленькие карточки в кармашки больших карт.

\* Витамины: морковь, лук, арбуз, смородина, малина, шиповник, огурец, яблоко.

\*Белки: молоко, кефир, яйца, грибы, орехи, мясо, крупы, рыба.

\*Жиры: сметана, колбаса, сосиски, семена подсолнуха, растительное и сливочное масло, шоколадные конфеты, сало.

Игроки выбирают себе большие карты. Ведущий показывает маленькие карточки по одной, а игроки берут нужные им и кладут на свою карту. Выигрывает тот, кто первым заполнит все окошечки своей карты (по типу лото).

### **Путешествие хлебного комочка.**

*Цели:* рассказать о пути, который проходит пища в организме человека, объяснить необходимость тщательного пережевывания.

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

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

### **Что такое хорошо, что такое плохо.**

*Цели:* учить детей составлять фразы по иллюстрациям, оценивать поступки человека, воспитывать бережное отношение к окружающему (своему дому, двору, детскому саду) и своему здоровью.

Пособие изготавливается постепенно, дети совместно с воспитателем отыскивают иллюстрации, называют вред и пользу изображенного на них: полезно – оформляют в рамку зеленую, вредно – в рамку красную, листы собирают в папку. Дети в свободное время рассматривают их, дорисовывают изображения, играют с ними.

### **Что ты знаешь.**

*Цели:* рассказать о строении, работе, особенностях человеческого организма, правилах ухода за ним, о первой помощи в различной ситуации, развивать внимание, память.

*Оборудование:* мяч, поощрительные призы.

Дети сидят на стульчиках перед воспитателем, воспитатель – водящий бросает мяч ребенку и спрашивает: «Что ты знаешь... (например, о сердце)?» ребенок поймавший мяч, отвечает. Остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ, уронивший мяч, теряет право на ответ. Дети не должны перебивать друг друга, дополнять только после того, как закончен ответ. В конце игры самый активный получает поощрительный приз.

### **«Подбери предметы»**

*Цель:* Воспитывать способность группировать предметы; закреплять знания о разных предметах полезных для здоровья; формировать заботливое отношение к здоровью.

Ребенку предлагают рассмотреть лежащие на столе предметы, полезные для здоровья, и объединить их в группы. Например, предметы ухода за собой, спортивные принадлежности, полезные продукты.

### **Цветик – семицветик.**

*Цель:* определение уровня нравственного развития группы.

**Оборудование:** цветик – семицветик с отрывающимися лепестками, фишки красные и синие.

Каждый ребёнок, сорвав лепесток, может загадать только одно желание, рассказать о нём можно только тогда, когда лепесток облетит весь свет и вернётся к тому ребёнку, который загадывает желание. Передавая очередной лепесток по кругу, облетая весь цвет, дети кружатся.

Лети, лети, лепесток,  
Через запад на восток,  
Через север, через юг.  
Возвращайся, сделав круг.  
Лишь коснёшься ты земли,  
Быть по – моему вели! Вели... ( В. Катаев)

Если загаданное ребенком желание отражает удовлетворение личных потребностей – он получает синюю фишку, если желание имеет общественную значимость – красную.

### **«Сложи картинку»**

**Цель:** Учить детей из частей составлять целое. Развивать воображение.

Ребятам предлагают сложить картинку из частей. На каждой картинке изображены предметы, способствующие здоровому образу жизни. Например: кроссовки, мяч, гантели; полотенце, зубная щетка и паста.

### **«Как вырасти здоровым»**

**Цель игры:** Упражнять в правильном использовании обобщающих слов; Воспитывать сообразительность, быстроты реакции.

Играют четверо детей. У каждого набор из 7 картинок, на которых изображены дети, выполняющие различные действия, направленные на укрепление и поддержание здоровья:

- а) уход за своим телом,
- б) выполнение физических упражнений,
- в) приём здоровой пищи,
- г) игры на улице,
- д) сон,
- е) игры дома, в том числе и совместные со взрослыми,
- ж) помощь взрослым (уборка в квартире, сбор урожая, труд в природе).

Ведущий показывает картинку, ребята должны отобрать из имеющихся у каждого из них набора картинок те, на которых изображены дети, выполняющие аналогичные действия. Например: мальчик причесывается, девочка моет руки, мальчик чистит зубы, девочка принимает ванну.

### **«Что изменилось?»**

**Цель:** Воспитывать наблюдательность, развивать память.

Детям представляют 5 – 6 предметов (картинок) с изображением спортивного инвентаря, овощей, фруктов, лекарственных растений, предметов личной гигиены и т. д. и предлагают назвать их. Затем ребятам предлагают

закрывать глаза, в это время педагог убирает одну картинку, оставшиеся картинки меняет местами. Дети должны сказать, что изменилось.

### **«Узнай предмет по контуру»**

*Цель игры:* Учить детей по контуру подбирать реалистическое изображение.

Ребёнку предъявляют несколько картинок с реалистическим изображением предметов, способствующих здоровому образу жизни, и контурные изображения этих предметов. Предлагают рассмотреть картинки и назвать предмет, которому принадлежит контур.

### **«Почини спортивную форму»**

*Цель:* Развивать зрительное восприятие, память. Учить детей практически применять полученные ранее знания, сравнивать по цвету, используя промежуточное средство.

Детям предлагают «починить» спортивную форму с несложным узором (футболки, шорты, носки). Для этого необходимо выбрать нужную «заплатку» среди предложенных.

### **«Что сначала, что потом»**

*Цель:* Учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета, пользуясь вспомогательным средством. Учить составлять небольшие рассказы.

Детям предлагают несколько картинок, связанных одним сюжетом, разложить в порядке произошедших событий и составить по ним рассказ. Например: мальчик лежит в постели, делает зарядку, умывается, вытирается полотенцем; девочка моет руки, обедает, играет с куклой.

### **«Лабиринты»**

*Цель:* Учить детей ориентироваться на листе бумаги.

Ребёнку предъявляют изображения лабиринтов, «пройдя» по которым можно выполнять действия, способствующие здоровому образу жизни.

«Малыш сидит совсем близко от телевизора и смотрит передачу. Как ты думаешь, это полезно для его здоровья? Чем ты посоветуешь заняться малышу? Помоги добраться до игрушки!»

«Соня хочет почистить зубы. Помоги ей пройти к полочке с зубной щеткой и пастой»

### **«Магазин полезных продуктов»**

*Цели.* Развивать навыки здорового питания. Воспитывать умение правильно выбирать продукты для здорового питания. Расширять словарный запас за счет

употребления обобщающих слов, развивать внимание и память, умение соотносить видовые понятия.

В комплект игры входят: вывеска «Магазин полезных продуктов» и набор карточек с изображениями продуктов питания (по выбору педагога).

**Описание игры:** Игре предшествует беседа о правильном питании.

### **1. Игровое задание «Полезные и вредные продукты».**

Детям демонстрируется большая картинка с изображением вывески «Магазина полезных продуктов». Педагог заранее в произвольном порядке расставляет на трех полках магазина (в качестве полок магазина используется наборное полотно) по пять перевернутых карточек с изображениями продуктов питания из трех групп: «крупы», «овощи», «молочные продукты», а также добавляет пять карточек с изображениями вредных продуктов. Далее педагог объясняет детям, что в этом магазине должны продаваться только полезные для организма человека продукты питания, но поставщики магазина не всегда соблюдают это правило. Он предлагает убрать с полок магазина вредные для организма человека продукты и объяснить свой выбор. Дети по очереди переворачивают карточки, рассматривают их, называют продукт и делают выбор, комментируя свои действия: «Это — морковь. Морковь — овощ, в ней много витаминов. Морковь — полезный продукт и может продаваться в этом магазине», «Это — чипсы, они очень вредные для организма человека. Я убираю их с полки».

Когда все карточки будут перевернуты, и на полках останутся только полезные продукты, игра заканчивается, педагог благодарит детей за помощь магазину. В дальнейшем педагог может использовать для игры другие группы продуктов питания.

### **2. Игровое задание «Объедини в группы».**

Педагог предлагает детям объединить продукты в группы, расставить на отдельные полки и прокомментировать свои действия. Например: «Морковь, помидор, тыква — это овощи. Я положу их рядом, на одну полку», «Молоко, кефир и йогурт — это молочные продукты, поэтому я тоже поставлю их вместе». Если дети испытывают затруднения, педагог сам называет группы продуктов — «овощи», «молочные продукты», «крупы».

### **3. Игровое задание «Продолжи ряд».**

Педагог предлагает рассмотреть отдельные группы продуктов на полках — «крупы», «молочные продукты», «овощи» — и дополнить эти группы новыми продуктами. Дополнить группы можно либо «сделав заказ поставщикам», либо «взять недостающие продукты со склада». Педагог выбирает вариант исходя от уровня подготовленности детей.

**1 вариант: «Заказ поставщикам».** В игровом задании не используются карточки. Дети по очереди называют продукты, не представленные в группе

(продолжают ряд). Например: «В магазине мало овощей. Есть только морковь, помидор, тыква, поэтому мы хотим заказать капусту, фасоль. ».

**2 вариант: «Привезти продукты со склада».** Педагог выкладывает карточки с изображениями продуктов и объясняет, что это —«продуктовый склад». Дети их рассматривают, называют и относят уже представленным группам продуктов на полках: «Это творог, его делают из молока. Я поставлю его на полку к молочным продуктам».

#### **4. Игровое задание «Что изменилось? »**

Когда все карточки будут расставлены по полкам, педагог убирает («покупает») все продукты, оставляя только полку с овощами. Он предлагает детям внимательно рассмотреть продукты на этой полке и запомнить их последовательность. Затем дети закрывают глаза, а педагог в это время изменяет последовательность картинок либо производит замену. Дети открывают глаза и отвечают на вопрос педагога: «Что изменилось? » Например: «Исчезла морковь, и поменялись местами помидоры и капуста».

#### **5. Игровое задание «Что изменилось? »**

У повара Поварешкина гость — Кролик из сказки про Винни-Пуха. Педагог предлагает детям выбрать продукты для сказочного героя. Дети рассуждают: «Кролик плохо видит, он носит очки. Значит, ему будут полезны продукты, укрепляющие зрение, например морковь, горох, помидоры, лук, зелень, тыква, абрикос, черника, творог».

Затем педагог предлагает составить меню для Кролика, т. е. назвать блюда, которое можно приготовить, используя продукты, представленные в группе. Например:

\*Из творога можно испечь ватрушку, из черники приготовить джем.

\*Сварить гороховый суп.

\*Из помидоров, лука и зелени сделать салат.

\*Из абрикосов сварить компот, а морковку просто натереть на терке и подать в сыром виде.

\*Тыкву добавить в кашу.

\* Педагог выясняет у детей, как еще можно помочь своим глазам, и предлагает показать Кролику гимнастику для глаз.

#### **«Кому что нужно»**

**Цель:** закрепить знания детей о предметах, необходимых для работы врачу, повару, продавцу.

**Материал:** круг, поделенный на сектора, в каждом из них картинки с изображением предметов, необходимых для работы врачу, повару, продавцу, в середине круга стрелки, на них изображены врач, повар, продавец.

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребёнку найти предмет, необходимый для работы врачу (повару, продавцу).

#### **«Разложи картинки по порядку»**

**Цель:** систематизировать представления детей о здоровье и здоровом образе жизни, развивать речь, внимание, память.

**Материал:** картинки с изображением моментов распорядка дня

**Ход игры:** воспитатель говорит о том, что волшебник Путаница перепутал картинки распорядка дня, и предлагает разложить картинки по порядку.

Воспитатель подводит итог высказываниям детей.

Каждое утро, чтобы быть здоровым, мы начинаем с зарядки.

Чтобы расти нам сильными, ловкими и смелыми, ежедневно поутру мы зарядку делаем.

Воспитатель предлагает каждому вспомнить своё любимое упражнение, показать и всем вместе выполнить его.

### **Оденем куклу на прогулку**

**Цель:** закреплять знания детей об одежде, формировать умение детей одевать куклу соответственно сезону года, погоде, систематизировать представления детей о здоровье, развивать у детей внимание, память, логическое мышление.

**Материал:** бумажная кукла с различной одеждой

**Ход игры:** воспитатель говорит, что кукла собирается на прогулку, но не знает, что ей одеть, сейчас зима и на улице очень холодно (различные ситуации).

Дети «одевают» куклу и объясняют свой выбор.

### **Что такое хорошо, что такое плохо**

**Цель:** познакомить детей с правилами личной гигиены и правильным, бережным отношением к своему здоровью; развивать у детей речь, внимание, память.

**Материал:** поля, разделённые на квадраты, в центре поля негативная и позитивная картинка, картинки с различными ситуациями.

**Ход игры:**

**1-ый вариант** детям раздаются поля, в центре поля изображена негативная или позитивная картинка. Детям предлагается поиграть в лото, показывая и сопровождая свои действия объяснениями – «что такое хорошо и что такое плохо»

**2-ой вариант.** Показ картинок можно сопровождать двигательной активностью детей. Например, на позитивные картинке дети реагируют прыжками, а при показе негативной картинке садятся на пол.

### **Чудесный мешочек «Полезные продукты»**

**Цель:** уточнить названия фруктов, овощей, формировать умения определять их на ощупь, называть и описывать.

**Материал:** мешочек, муляжи овощей, фруктов

**Ход игры:** воспитатель показывает группе «чудесный мешочек» с муляжами овощей, фруктов и предлагает детям узнать, что находится в «чудесном мешочке». Ребёнок опускает руку в «чудесный мешочек» и на ощупь определяет его, затем достаёт и описывает по схеме. Воспитатель даёт образец описания овощей, фруктов.

- У меня помидор, он красный, круглый, гладкий. А у тебя?

Если дети затрудняются ответить, воспитатель задаёт наводящие вопросы: какой формы? Какого цвета? Какой на ощупь?

Дети складывают все овощи, фрукты на поднос.

### **Полезные и вредные продукты**

**Цель:** систематизировать представления детей о вредных и полезных продуктах, упражнять в умении их дифференцировать, формировать потребность заботиться о своём здоровье

**Материал:** картинки с изображением различных продуктов, два обруча

**Ход игры:** для того чтобы быть здоровым, нужно правильно питаться. Сейчас мы узнаем, известно ли вам, какие продукты полезны.

Воспитатель предлагает детям картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают полезные продукты и объясняют свой выбор, во второй – продукты, которые вредны для здоровья.

### **Вымоем куклу «Личная гигиена»**

**Цель:** закреплять знания о предметах личной гигиены для мытья и умывания, последовательность действий, способствовать формированию привычки к опрятности.

**Материал:** различные предметы и предметы личной гигиены для мытья и умывания, куклы.

**Ход игры:** играют 2 человека. Сначала им предлагается из множества предметов выбрать те, которые «помогают» вымыть (умыть) куклу. А затем моют её.

Выигрывает тот, кто правильно отберёт предметы личной гигиены и правильно последовательно вымоет (умоет) куклу.

### **Подбери картинки «Личная гигиена»**

**Цель:** уточнить представления детей о предметах личной гигиены, формировать навыки здорового образа жизни

**Материал:** картинки различных предметов, картинки с изображением предметов личной гигиены

**Ход игры:** воспитатель просит выбрать только картинки с изображением предметов, помогающих ухаживать за телом (лицом, зубами, волосами)

### **Таня простудилась «Личная гигиена»**

**Цель:** способствовать формированию навыка пользования носовым платком, закреплять знание о том, что при чихании и кашле нужно прикрывать рот носовым платком, а если кто-то находится рядом, отворачиваться

**Материал:** носовой платок

**Ход игры:** воспитатель спрашивает: зачем людям нужен носовой платок?

И затем предлагает детям различные ситуации, которые проигрываются вместе с малышами:

- Что нужно сделать, если ты хочешь чихнуть? И т.д.

### **Правила гигиены**

**Цель:** закреплять культурно-гигиенические навыки (умывание, одевание, чистка зубов, причёсывание, купание), формировать умения показывать эти движения при помощи мимики и жеста и отгадывать по показу.

**Ход игры:** Воспитатель просит детей при помощи мимики и жестов показать, как они умываются (одеваются, чистят зубы и т.д.), соблюдая последовательность выполнения данных навыков. Или воспитатель показывает при помощи мимики и жестов, что он делает, а дети отгадывают.

### **Сделаем куклам разные причёски «Личная гигиена»**

**Цель:** закреплять навыки ухода за волосами, уточнить названия необходимых для этого предметов, формировать понятие «опрятный внешний вид»

**Материал:** куклы, расчёски, заколки.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям причесать кукол.

### **Игра с микрофоном «Тело человека»**

вивать речь, воспитывать умение слушать друг друга

**Материал:** микрофон

**Ход игры:** воспитатель начинает предложение, а ребёнок продолжает его, говоря в микрофон.

Я – голова, я умею ... думать, но не умею говорить.

Я – нога, я умею ... ходить, но не умею рисовать.

Я – рука, я умею ... рисовать, но не умею слушать ... и т.д.

### **Ты – моя частичка «Тело человека»**

**Цель:** систематизировать представления детей о частях тела, развивать речь, внимание, память.

**Материал:** мяч

**Ход игры:** воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос.

Я – личико, ты – моя частичка. Ты кто? (глаза, бровь, нос и т.д.)

Я – голова, ты – моя частичка. Ты кто? (волосы, уши ...)

Я – туловище, ты – моя частичка. Ты кто? (спина, живот ...)

### **Кто я такой? «Тело человека»**

**Цель:** упражнять детей в умении правильно называть части тела человека, умении различать девочек и мальчиков.

**Материал:** картинки с изображением мальчика и девочки, карточки-накладки.

**Ход игры:** воспитатель называет какую-либо часть тела, ребёнок находит её среди карточек и кладёт её на картинку. Или воспитатель показывает карточку, ребёнок называет нарисованную часть тела и кладёт на картинку

### **Запомни движение «Тело человека»**

**Цель:** упражнять в умении осознавать, запоминать и воспроизводить показанные движения, развивать зрительно-моторную память, внимание.

**Ход игры:** воспитатель или ребёнок показывает движения. Дети должны их запомнить и воспроизвести.

### **Посылка от обезьянки «Тело человека»**

**Цель:** продолжать формировать представление о своем организме; закрепить знания о том, что предметы можно узнать по внешнему виду, запаху, вкусу, на ощупь; упражнять в определении фруктов по вкусу и запаху.

**Материал:** посылка с овощами, фруктами

**Ход игры:** играют 4 человека. Воспитатель говорит, что пришла посылка от обезьянки, в ней может быть или овощ, или фрукт. Предлагает детям узнать, что за овощ или фрукт находится в посылке. Одну ребёнку предлагается опустить руку в посылку и на ощупь определить её содержимое. Другому – попробовать кусочек и определить по вкусу, третьему предлагается определить по запаху, а четвёртому воспитатель описывает этот овощ (фрукт). Выигрывает тот, кто угадает.

### **Угадай по звуку «Тело человека»**

**Цель:** формировать представления о помощнике человека (уши), развивать навыки исследования предметов с помощью соответствующего органа чувств

**Материал:** музыкальные инструменты

**Ход игры:** воспитатель за ширмой издаёт звуки на различных музыкальных инструментах, дети угадывают их

- Что помогло вам услышать разные звуки?

### **О чем говорит светофор «Ребенок на улицах города»**

**Цель:** закреплять знания о значении цветов светофора и правила поведения на улице.

**Материал:** цветные картонные кружки (красные, жёлтые и зелёные), макет светофора.

**Ход игры:** воспитатель раздаёт детям кружки красного, жёлтого и зелёного цвета. Последовательно «переключают» светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

### **Если кто-то заболел «Врачи - наши помощники»**

**Цель:** закрепить знание о том, что при серьёзной травме необходимо вызвать врача «скорой помощи», позвонив по номеру «03», поупражнять в вызове врача

**Материал:** телефон

**Ход игры:** Если мы сами не можем справиться с ситуацией, то мы вызываем врача, скорую помощь.

Детям предлагается вызвать врача на дом. Сначала набираем номер телефона и называем по порядку:

фамилия, имя —> адрес —> возраст —> жалобы.

### **Источники опасности «Опасные предметы»**

**Цель:** закрепить знания о предметах, которые могут быть объектами возникновения опасности, формировать умения выбирать картинки предметов по описанной ситуации, воспитывать чувство товарищества

**Правило:** не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

**Материал:** макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки)

**Ход игры:** воспитатель отворачивается, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

### **Игра - дело серьёзное «Опасные предметы»**

**Цель:** упражнять детей в выборе безопасных предметов для игр по картинкам, закреплять знания о том, какими предметами можно играть.

**Материал:** картинки с изображением различных предметов (опасных и неопасных), два обруча

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям разложить картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают картинки с изображением предметов, с которыми можно играть, во второй – картинки с изображением предметов, с которыми нельзя играть, и объясняют свой выбор.

### **Мы – спасатели «Опасные предметы»**

**Цель:** закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

**Материал:** картинки, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях, набор карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации.

**Ход игры:** воспитатель на стол кладёт картинку с изображением опасной ситуации, ребёнок рассматривает её и из всех карточек с изображением действий выбирает две правильные, последовательно раскладывает их.

### **Сто бед «Опасные предметы»**

**Цель:** закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему

**Материал:** картинки с изображением детей в опасной ситуации

**Ход игры:** несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, почему такое случилось с ребёнком, что он сделал неправильно, что теперь делать ребёнку.

### **Что мы знаем о вещах «Опасные предметы»**

**Цель:** расширять представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества

**Материал:** карточки с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара, картинки с изображением различных, бытовых предметов.

**Ход игры:** в игре принимают от 2 до 4 детей, каждый из них берёт себе по картинке с изображением «травмы». Воспитатель поочередно поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей карточкой и взять картинку. При отборе ребёнок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила общения с ними.

### **На прогулке**

**Цель:** закреплять знания о правильном поведении и общении с животными, соотносить изображённое на картинках с правильными и неправильными действиями при встрече с животными.

**Материал:** иллюстрации, 2 обруча

**Ход игры:** несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, правильно или неправильно здесь поступает ребёнок.

Или в один обруч положить картинки с изображением правильных действий при встрече с животными, а в другой – неправильными действиями.

### **Так или не так «Опасные предметы»**

**Цель:** формировать умение детей отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила безопасности.

**Материал:** 2 карточки – с красным и с зелёным кружком, картинки с изображением опасных и безопасных действий детей;

**Правила:** под красную карточку (кружок) положить картинки с изображением опасных для жизни ребёнка ситуаций, под зелёную – неопасных (разрешённых).

**Варианты:** индивидуально с воспитателем;  
несколько детей по очереди, объясняя свой выбор.

### **Что где растёт «Опасности вокруг нас»**

**Цель:** закрепить знания о том, где растут лекарственные растения

**Материал:** мяч

**Ход игры:** воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос:

- Где растёт подорожник? (Ребёнок отвечает и бросает мяч обратно)
- Где растёт ромашка? и т.д.

### **Определи растение по запаху «Опасности вокруг нас»**

**Цель:** упражнять детей в определении по запаху листьев мяты, цветков, ромашки, черёмухи.

**Материал:** листьев мяты, цветков, ромашки, черёмухи.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям понюхать листья мяты (цветки ромашки, черёмухи)

- Что помогло вам почувствовать этот запах?

Где можно почувствовать такой запах?

### **По грибы «Опасности вокруг нас»**

**Цель:** закреплять

знание съедобных и несъедобных грибов, умение различать их по внешнему виду на картинке и муляжах.

**Материал:** картинки или муляжи съедобных и несъедобных грибов

**Ход игры:** картинки или муляжи разложить в разных местах. Детям предлагается собрать в корзинку съедобные грибы.

### **Если малыш поранился «Опасности вокруг нас»**

**Цель:** познакомить детей с элементарными приёмами оказания первой медицинской помощи, ведь это зачастую может спасти его здоровье и жизнь.

**Материал:** карточки с наиболее встречающимися бытовыми травмами, карты со способами оказания помощи

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям выбрать карточки для оказания первой медицинской помощи при резаной ране и последовательно их выложить (промыть рану, наложить стерильную повязку, вызвать врача)