

АЗБУКА

ЗДОРОВЬЯ

Дидактические игры для старших дошкольников  
Составитель: Токарева И.А.

Чтобы понять смысл и содержание дидактической игры, необходимо дать определение самому понятию «дидактика». Дидактика (от греческого *didaktikos* – поучающий, относящийся к обучению) – часть педагогики, разрабатывающая теорию образования и обучения, воспитания в процессе обучения. Дидактическая игра – это игра, обучающая тем или иным навыкам, необходимым человеку в процессе его повседневной жизнедеятельности, это сложное, многогранное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение заданий, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения. Дидактическая игра помогает сделать преподаваемый материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование дидактической игры в образовательном процессе облегчает его, так как игровая деятельность привычна ребенку. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции облегчают процесс познания.

Воспитание дошкольника направлено на передачу детям определённых, первоначальных навыков, необходимых ему в дальнейшем для обучения в школе и просто для жизни. Но у детей отсутствует понимание о необходимости получения этих навыков и знаний, и если взрослый человек может осознанно и целенаправленно учиться чему-либо, то у ребёнка такая целенаправленность отсутствует. Нельзя ребёнка заставить слушать лекцию о пользе здорового образа жизни. Необходимо понимать, что дети могут охотно заниматься только тем, что им нравится самим, и даже если их, не смотря ни на что, заставить заниматься не желаемым занятием, то это занятие всё равно не пойдёт ребёнку на пользу. Главная задача педагога - не навязывать детям новые, не понятные им способы обучения, а активно и лаконично включаться в процесс игры, либо, создавая собственную игровую ситуацию, включать в этот процесс детей. А дальше, правильно организованная игра, в которой присутствует дидактическая задача и другие элементы дидактической игры, сделает своё дело. На практике было изучено влияние дидактической игры на формирование у дошкольников здорового образа жизни, они лучше и полнее усвоили такие основные элементы здорового образа жизни, как режим дня и личная гигиена.

## Игры, формирующие у детей представление о режиме дня

### **Путешествие в страну расписания (игра-путешествие).**

Игровой инвентарь: таблички с названиями станций (по количеству станций); мяч - 1; вырезанные из бумаги круги и звёздочки (по количеству игроков); булавки (по количеству игроков).

Дидактическая задача – формирование у детей представления о режиме дня и о необходимости его соблюдения.

Игровая задача – проследовать на «поезде» по станциям: «утро»; «обед»; «вечер»; «ночь», изучить с детьми распорядок дня.

Игровые действия и правила игры: Дети встают друг за другом «паровозиком» и двигаются по предварительно подготовленному маршруту. На маршруте предварительно создаются импровизированные станции «Утро», «Обед», «Вечер», «Ночь». По прибытию на станцию, руководитель игры объявляет название станции, и дети останавливаются, становятся в круг. Руководитель игры становится в центр круга и говорит о каком-то действии и кидает мяч любому ребёнку. Например: «Утром надо ложиться спать» (кидает мяч). Если действие соответствует действительности, то ребёнок должен поймать мяч и держать его у себя, если же не соответствует – поймать и бросить его обратно руководителю игры.

После правильного действия мяч дальше кидается тем, у кого он находится. Если мяч находится у ребёнка, то после следующей фразы мяч бросается этим ребёнком другому участнику игры по выбору. Если сказанное ведущим не соответствует действительности – мяч возвращается в центр руководителю. Тот игрок, который не правильно выполнил действие или не смог поймать мяч – «сходит» с поезда и далее следует за всеми рядом, «бежит за поездом». Сошедшему с поезда на одежду булавкой прикрепляется бумажный кружочек, который находится на одежде до конца игры (при повторном выбытии кружки из бумаги не крепятся). На следующей станции сошедшим с поезда разрешается встать в круг, и если они снова не ошибутся, то им разрешается далее ехать со всеми на поезде.

Ситуации-вопросы, придумываемые ведущим, должны быть просты и понятны для детей, и соответствовать дидактической задаче игры. Например: «утром надо умываться»; «утром дети завтракают»; «вечером дети

ужинают»; «после обеда родители ведут детей в садик»; «вечером дети умываются и идут завтракать» и так далее.

После прохождения всех станций дети встают в круг и ведущий задаёт им вопросы по распорядку дня, например: «Что надо делать, встав утром с постели?» дети отвечают хором: «Умыться» и так далее. Затем подводятся итоги. Тем детям, которые ни разу не сошли с поезда, «присваивается» титул «машинист паровоза» и выдаётся звёздочка.

### **Знаешь ли ты режим дня?**

Игровой инвентарь: Мяч.

Дидактическая задача: формирование у детей представление о режиме дня.

Игровая задача: последовательно называть действия, совершаемые детьми в течение дня.

Игровые действия и правила игры: Дети встают в круг. В центр встаёт один из игроков (ведущий). Ведущий кидает мяч одному из стоящих в круге и говорит одно из трёх слов (утро, обед или вечер), например: «Утро». Игрок, поймавший мяч продолжает мысль: «просыпаемся», - и кидает мяч другому игроку по выбору. Следующий игрок, поймав мяч, продолжает мысль: «умываемся» и так далее. Если игрок ошибается, - он встаёт в центр круга и занимает место ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока дети не перестанут проявлять к ней интерес (но не более 20 минут).

### **Угадай время суток (игра-загадка с элементами игры-поручения).**

Инвентарь – отсутствует.

Дидактическая задача: та же.

Игровая задача: правильно распознать время суток.

Игровые действия и правила игры: Дети встают в линейку. Руководитель игры выбирает одного игрока и отведя его в сторону (чтобы не слышали другие дети) поручает ему движениями изобразить как он просыпается утром и чистит зубы. Затем этот ребёнок поворачивается лицом к детям и старается исполнить поручение руководителя. Другие игроки должны угадать, какое время суток изображает ведущий. Те, кто отгадал время суток, поднимают руку. У поднявшего руку первым, руководитель спрашивает ответ. Если игрок отгадал правильно, то он становится ведущим и выполняет следующее поручение руководителя. В следующем поручении можно попросить

ведущего изобразить, как он спит, что будет означать время суток «день» или «ночь». Играя в эту игру, можно расширить процесс, вступая в разговор с игроками, например, получая правильный или не правильный ответ – комментировать его, расширяя у детей представления о режиме дня.

### **Изобрази время суток.**

Игра аналогична предыдущей, но в ней меняется сюжет, а именно, руководитель поручает ведущему показать без слов определённое время суток, при этом ведущий сам думает, как ему действовать, чтобы его поняли другие игроки. Далее ведущий выполняет порученное, а другие игроки должны угадать. Тот, кто угадал первым становится ведущим. Если ни кто не понял ведущего и не смог угадать время суток, то ведущему предлагается повторно изобразить другое время суток.

### **Ответ на вопрос**

Инвентарь: Вырезанные из картона круглые фишки ярко-красного или оранжевого цвета.

Дидактическая задача: Формирование у детей представления о режиме дня.

Задача игры: Правильно ответить на вопрос руководителя. Закрепить знания детей по режиму дня.

Ход игры и её правила: Играющие становятся перед руководителем свободным образом лицом к нему. Руководитель задаёт вопросы по интересующей теме, например: «Кто знает, когда люди завтракают, утром или вечером?». Или: «Сколько раз в день надо кушать?». Те, кто правильно ответил первым (поднял руку), получает фишку. В конце игры подводятся итоги. Тот игрок, у кого больше всего фишек, считается победителем.

## Игры, формирующие у детей представление о личной гигиене

### **Путешествие в страну гигиены**

Игровой инвентарь: Таблички с названием станций: «город чистюль»; «город грязнуль»; «станция мойдодыр»; зубная щётка (по количеству детей); зубная паста; мыло; полотенце (по количеству детей); фрукты (по количеству детей).

Дидактическая задача: формирование у детей общих принципов гигиены.

Задача игры: научить детей правильно умываться, чистить зубы и обтираться.

Ход игры и её правила: Дети встают «паровозиком» и следуют по подготовленному заранее маршруту. Первая остановка «город грязнуль». На этой остановке руководитель в произвольной форме рассказывает детям о том, что они приехали в город грязнуль, что в этом городе живут одни грязнули, и они никогда не умываются. Необходимо рассказать о том, что у всех жителей города на теле растут бородавки а на голове водятся страшные жуки, потому что они никогда не умываются. Зубов у них ни у кого нет, потому что они их не чистили в детстве, а под ногтями живут червяки, потому что они не стригут ногти. Грязнули всё время голодные, так как червяки и жуки съели все фрукты и овощи, и грязнулям теперь нечего есть. Затем руководитель предлагает показать всем детям руки, и у кого самые грязные руки (можно подыграть), тот становится грязнулей. Дальше дети играют в пятнашки. Все убегают, а «грязнуля» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Запятнанный грязнулей водит. И так далее, пока дети не устанут, но не следует затягивать время игры. Целью на данном этапе игры является создание негативного отношения к грязнулям и формирование ассоциации не соблюдения правил гигиены с неприятными вещами процессами.

Поиграв в пятнашки, дети снова становятся «паровозиком» и следуют далее на остановку «город чистюль». Прибыв на станцию, руководитель игры рассказывает, что в этом городе живут чистюли, что они всегда умываются, чистят зубы и стригут ногти, и поэтому они живут долго и счастливо, и у них растут красивые сады с яблоками, бананами и грушами. Затем руководитель спрашивает у детей, кто из них знает, как правильно мыть руки. Те, кто хочет ответить на вопрос, поднимает руку. Руководитель выбирает одного из игроков, который рассказывает, как надо правильно мыть руки, дополняя его рассказ при необходимости. Затем руководитель задаёт другие вопросы по правилам гигиены, например, как надо правильно чистить зубы, или когда надо умываться и мыть руки, сколько раз в день чистят зубы, надо ли стричь

ногти и зачем их надо стричь, и так далее. Если дети не знают ответ на вопрос, то руководитель сам рассказывает, следя при этом за наличием интереса у детей к его рассказу и вводя в этот рассказ элементы игры и сказочной фантазии. Цель данного этапа игры – изучение общих правил гигиены и формирование у детей положительных ассоциаций, связанных с чистотой. Перед отъездом со станции, руководитель игры объявляет, что жители города чистюль дарят детям в подарок фрукты (и раздаёт фрукты), при этом обязательно говорит, что жители города сказали, что перед тем как съесть фрукты, надо помыть руки и сами фрукты.

Далее дети следуют на станцию «Мойдодыр». На этой станции живёт мойдодыр, который помогает всем детям умываться и чистить зубы. Эту импровизированную станцию необходимо разместить в помещении детского сада в комнате с умывальниками. Далее руководитель выбирает одного из игроков и с его помощью наглядно демонстрирует детям, как надо правильно мыть руки. Затем все дети моют руки. Далее, аналогично, детям наглядно демонстрируется, как надо правильно чистить зубы, после чего все дети чистят зубы. Затем руководитель предлагает детям снять верхнюю одежду и демонстрирует на одном из игроков, как правильно надо мыть торс, руки (по плечи) и шею. Здесь же показываются правила растирания торса полотенцем. Затем все дети повторяют процедуру. После умывания дети моют фрукты, которые им подарили жители города чистюль, и поедают их. Цель данного этапа игры – научить детей правильно чистить зубы, умываться и растираться. После посещения станции «Мойдодыр», у детей должно подняться настроение, что является хорошим ассоциирующим закреплением положительных эмоций с сочетанием чистоты тела.

### **Ответ на вопрос**

Игра аналогична игре, только дидактической задачей данной игры является формирование у детей общих представлений о гигиене, а вопросы задаются соответственно по теме личной гигиены.

### **Игра в мяч**

Инвентарь: Мяч.

Дидактическая задача: Формирование у детей общих представлений о гигиене.

Задача игры: Изучение детьми основных предметов гигиены.

Ход игры и её правила: Дети встают в круг и начинают кидать мяч друг другу. Тот игрок, который упустит мяч, должен назвать один из предметов гигиены (например: «Зубная паста»). Если он не сможет ничего назвать, то садится в круг. Дети продолжают кидать мяч, а сидящий в кругу старается

подпрыгнуть и поймать его. Если сидящие в кругу смогут поймать мяч, то они все выходят из круга и игра продолжается сначала. При названии предмета гигиены нельзя повторяться.

### **Фантики.**

Инвентарь: листки бумаги с записанными на них заданиями и вопросами по теме «Личная гигиена»; пустой тряпичный мешок.

Дидактическая задача: Формирование у детей общих представлений о личной гигиене.

Задача игры: Закрепление знаний по вопросам личной гигиены.

Ход игры и её правила: Дети располагаются перед руководителем игры. Руководитель складывает в пустой мешок «фантики» на которых записаны задания или вопросы по теме «Личная гигиена», например, задание: «Умойся», или вопрос: «Когда надо мыть руки?». Дети по очереди подходят к руководителю и вытягивают из мешка фантик, после чего отвечают на вопрос или выполняют задание. Остальные дети наблюдают за выполнением задания.