Частное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №25 открытого акционерного общества

«Российские железные дороги»

**Настольная игра для детей дошкольного возраста**

**«Найди пару. Полезные продукты»**

педагог-психолог

Носова Ирина Александровна

**Оглавление**

[Введение 3](#_Toc59440563)

[Подготовка к игре 4](#_Toc59440564)

[Вариант игры №1 «Кто больше?» 5](#_Toc59440565)

[Вариант игры №2 «Кто быстрее?» 5](#_Toc59440566)

[Вариант игры №3 «Горячая картошка» 6](#_Toc59440567)

[Вариант игры №4 «Собери их все!» 6](#_Toc59440568)

[Вариант игры №5 «Подарок» 7](#_Toc59440569)

[Список используемых источников 8](#_Toc59440570)

[Приложение 9](#_Toc59440573)

# Введение

Здоровье человека во многом зависит от внешних факторов среды, в которых растет и развивается ребенок, в том числе и от качества питания.

Именно в детском возрасте формируется пищевой стереотип, вкусовые пристрастия и привычки, которые останутся и у взрослого человека. В дошкольном возрасте формируется модель пищевого поведения. В их формировании важнейшую роль играет семья, где родители порой не уделяют достаточного внимания правильному и здоровому питанию ребенка. Кроме того немаловажное значение в формировании основ правильного питания детей отводится и образовательным организациям.

Педагоги убеждены, именно в дошкольном возрасте важно сформировать у детей правильное представление о здоровом питании, способствовать пониманию того, что здоровое питание должно являться неотъемлемой частью повседневной жизни. Без преувеличения можно сказать, что правильное питание – это залог хорошего самочувствия, работоспособности, активной деятельности, отличного настроения, важнейшее и непременное условие нашего здоровья и долголетия.

Предлагаем вашему вниманию игру «Найди пару. Полезные продукты».

Игра не только способствует развитию психических процессов – внимания, скорости реакции, общего кругозора, зрительной памяти, но и в увлекательной форме знакомит детей с полезными продуктами питания, употреблять которые необходимо каждому человеку. **Формирование основ правильного питания ребенка – это,** прежде всего овладение полезными навыками, которые помогут сохранить свое здоровье, выработать привычку к здоровому образу жизни.

Играя, дети могут обсудить, почему тот или иной продукт полезен для организма, какие полезные вещества в нем содержаться, что будет, если возникнет их дефицит.

Игра «Найди пару. Полезные продукты» – это более 30 символов и 31 карточка. На каждой карточке по 6 символов и только один из них совпадает с символом на другой карточке. Задача детей – найти его.

**Цель игры:**

В игре вам всегда нужно быть самым внимательным, чтобы раньше других найти картинку, совпадающую на двух карточках, громко его назвать, затем взять карточку себе (отдать другому игроку или сбросить – в зависимости от варианта игры). Мы предлагаем несколько вариантов игры, цели которых описаны ниже.

**Задачи:**

Помочь детям понять, что здоровье зависит от правильного **питания.**

**Сформировать знания о том,** какие продукты полезные, какие полезные вещества для организма они содержат, подвести к пониманию, что не все вкусное полезно;

Развивать познавательные процессы – зрительное внимание, зрительную память, быстроту реакции, познавательную активность, коммуникативные навыки.

Воспитывать у **детей** осознанное отношение к своему **питанию**.

# Подготовка к игре

Если игроки не знакомы с правилами игры сначала необходимо выполнить тренировочное задание. Вытяните две любые карточки и положите их лицевой стороной вверх на стол перед всеми игроками. Найдите картинку, которая присутствует на обеих карточках.Первый, кто найдет совпадение громко его называет, и затем вытягивает две новые карточки, которые кладет на стол лицевой стороной вверх. Продолжайте до тех пор, пока каждый игрок не поймет, что между двумя карточками существует только одна совпадающая картинка.

**Итог игры:**

Побеждает тот, кто выиграл больше всего вариантов игры.

**Спорный момент:**

Выигрывает тот, кто первым назвал совпадение. Если игроки объявили о совпадении одновременно, выигрывает тот, кто первым взял карточку себе, отдал ее другому или сбросил.

**Ничья:**

В конце варианта игры игроки, набравшие одинаковое количество карточек, играют друг против друга. Каждый берет карточку и переворачивает ее одновременно с противником. Первый, кто обнаружит совпадающий символ и назовет его, выигрывает дуэль.

# Вариант игры №1 «Кто больше?»

1. Цель игры: набрать больше всех карточек.
2. Правила: перетасуйте колоду, положите по одной карточке картинкой вниз перед каждым игроком, оставшиеся карточки положите в центр стола картинкой вверх. Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок старается быть самым внимательным, чтобы найти картинку на своей карточке, совпадающий с картинкой на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдет и назовет его, берет карточку из колоды и кладет перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре.
3. Конец игры: игра заканчивается, когда все карты из колоды окажутся у игроков. Выигрывает тот, кто набрал больше всех карточек.

# Вариант игры №2 «Кто быстрее?»

1. Цель игры: как можно быстрее избавится от всех своих карточек.
2. Правила: раздайте игрокам все карты по одной картинкой вниз, начиная с того, кто выиграл в прошлой игре. Положите последнюю карту в центр стола картинкой вверх. Сначала игроки переворачивают свои колоды лицевой стороной вверх. Игроки должны стараться быть быстрее других при сбросе карточек из своей колоды в колоду в центре. Для сброса им необходимо назвать картинку, совпадающий на верхней карточке их карточки с карточкой в центре. Игрокам нужно обладать хорошей реакцией, поскольку карточка в центре меняется сразу же, как на нее кладется карточка из колоды какого-либо игрока.
3. Конец мини-игры: проигрывает тот, кто избавится от всех своих карточек последним.

# Вариант игры №3 «Горячая картошка»

1. Цель игры: избавиться от своей карточки быстрее других игроков.
2. Правила: в каждом раунде каждому игроку в закрытую раздается карточка, которую нужно держать в руке. Оставшуюся колоду откладывают в сторону, она потребуется для последующих раундов. В начале игры игроки переворачивают свои карточки так, чтобы было хорошо видно все картинки (лучше держать карточки на ладони). Как только игрок находит символ, совпадающий на его карточке с символом на карточке другого игрока, он называет картинку и кладет свою карточку на руку этого игрока (теперь в игре участвует только верхняя карточка этого игрока). И снова все игроки ищут совпадение между своей верхней карточкой и верхними карточками других игроков.
3. Конец игры:игрок, которому достанутся все карточки, проигрывает раунд и кладет их рядом с собой. Игроки проводят столько раундов, сколько хотят или пока не закончатся карточки в колоде. По результатам сыгранных раундов проигрывает тот, кто набрал больше всех карточек.

# Вариант игры №4 «Собери их все!»

1. Цель игры: набрать как можно больше карточек быстрее остальных игроков.
2. Правила: в каждом раунде положите в центр стола карточку лицевой стороной вверх, а вокруг – столько карточек лицевой стороной вниз, сколько участников в игре. Оставшуюся колоду отложите в сторону, она понадобится для следующих раундов. Сначала все игроки одновременно переворачивают по одной карточке из расположенных вокруг центральной. Игроки должны найти картинку, совпадающую на центральной карточке и любых карточках, которые они только что перевернули. Как только игрок находит и называет совпадение, он берет перевернутую карточку и кладет рядом с собой (будьте внимательны, вы не можете взять карточку из центра).
3. Конец игры: когда все перевернутые карточки разобраны, положите центральную карточку на дно оставшейся колоды и начните новый раунд. Игроки сохраняют выигранные карточки. Когда карточек в колоде больше не осталось, мини-игра завершается, и побеждает тот, кто набрал больше всех карточек.

# Вариант игры №5 «Подарок»

1. Цель игры: набрать как можно меньше карточек из колоды.
2. Правила: перемешайте карточки, положите по одной лицевой стороной вниз перед каждым игроком. Оставшуюся колоду положите лицевой стороной вверх в центр стола. Сначала игроки переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен найти картинку, общую для карточки любого другого игрока и карточки в колоде. Первый, кто обнаружит и назовет совпадение, берет центральную карточку и кладет ее сверху того игрока, с карточкой которого он нашел совпадение. Таким образом, в центре открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока колода не закончится.
3. Конец игры: игра завершается, как только все карточки из колоды разобраны. Побеждает тот, кто наберет меньше всех карточек.

# Список используемых источников

# Математическая модель игры Доббль. <https://habr.com/ru/post/437140/>.

1. Опыт работы «Использование игры «Доббль» математического содержания с детьми среднего возраста». <https://infourok.ru/opyat-raboti-ispolzovanie-igri-dobbl-matematicheskogo-soderzhaniya-s-detmi-srednego-vozrasta-3852722.html>.

# Формирование у детей дошкольного возраста основ культуры питания. <https://borovoe-sad.schools.by/pages/formirovanie-u-detej-doshkolnogo-vozrasta-osnov-kultury-pitanija>.

# Приложение

**Карточки для игры «Найди пару. Полезные продукты»**

