

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 26» (МАДОУ «Детский сад № 26»)**

Юридический адрес: 624092, Свердловская область, город Верхняя Пышма,
улица Петрова, дом 55 а. Тел. (343 68) 7-90-41 E-mail: dou26@bk.ru

**Городской круглый стол
«Формирование культуры безопасности
у детей дошкольного возраста»
в рамках месячника безопасности
среди педагогов ДОУ ГО Верхняя Пышма**

Дидактическое пособие «Накорми меня!»

Номинация. Профилактика здоровья.

Исполнители:
Игонина Наталья Геннадьевна воспитатель
Корелина Ирина Сергеевна воспитатель.

2025 год.

«Питаться — это необходимость,
но разумно питаться — это искусство», -
Франсуа де Ларошфуко

Дидактическая игра «Накорми меня» — это увлекательное и весёлое занятие для малышей от 2 до 5 лет. Она сочетает в себе элементы обучения и развития, делая процесс познания окружающего мира ярким и запоминающимся. Игра идеально подходит как для парного взаимодействия, так и для групповых занятий.

В комплект входят две фигурки забавных щенков (изготовлено из фанеры и фетра): один улыбающийся, символизирующий полезную еду, а другой грустный, представляющий вредную пищу. Также в наборе 24 яркие и красочные карточки (заламинированный картон) с изображениями различных продуктов, среди которых малышам предстоит выбрать полезные и вредные варианты.

Игра «Накорми меня» обучает детей различать полезное и вредное через несколько ключевых механизмов:

1. Ассоциация эмоций с продуктами

- *Улыбающийся щенок* символизирует полезную еду, которая приносит радость и здоровье.

- *Грустный щенок* олицетворяет вредную еду, вызывающую негативные последствия для организма.

Эта визуальная связь помогает детям интуитивно понимать, какие продукты лучше выбирать для своего рациона.

2. Яркие иллюстрации и обсуждение

- На каждой карточке изображены различные продукты: фрукты, овощи, сладости, фастфуд и другие.

- Взрослый объясняет ребёнку, почему одни продукты полезны (например, яблоки богаты витаминами), а другие вредны (чипсы содержат много соли и жиров).

Это позволяет малышу связывать конкретные продукты с их влиянием на организм и формировать элементарное осознанное отношение к питанию.

3. Практическое применение знаний

- Ребёнок сам выбирает карточки и решает, куда их поместить: к улыбающемуся или грустному щенку.

- Этот интерактивный подход делает обучение активным и интересным, помогая закрепить полученные знания на практике.

4. Обратная связь и коррекция ошибок

- Если ребёнок ошибается, взрослый мягко указывает на ошибку и объясняет, почему данный продукт относится к той или иной категории.

Таким образом, дети учатся анализировать свои решения и корректировать их при необходимости.

5. Развитие логики и наблюдательности

- Игра стимулирует развитие логического мышления, ведь ребёнку нужно сопоставлять информацию о продуктах с их воздействием на организм.

- Кроме того, малыши тренируют свою внимательность, обращая внимание на детали изображений и прислушиваясь к объяснениям взрослого.

В итоге игра создаёт условия для формирования здоровых пищевых привычек и закладки основ правильного отношения к еде уже в раннем возрасте.

Цель игры «Накорми меня» для детей раннего и младшего дошкольного возраста заключается в формировании начальных представлений о здоровом питании через игровую деятельность. Основные задачи игры включают:

1. Ознакомление с основными группами продуктов. Дети учатся различать полезные и вредные продукты, понимая, что одни приносят пользу организму, а другие могут навредить.

2. Развитие зрительного восприятия и моторики. Играя с яркими карточками и фигурками щенков, дети тренируют координацию движений, учатся распознавать цвета и формы.

3. Формирование элементарных понятий о здоровом образе жизни. Через простые ассоциации (улыбающийся щенок = полезная еда) дети начинают понимать, что правильное питание связано с хорошим самочувствием и радостью.

4. Стимулирование интереса к познанию окружающего мира. Игра побуждает детей задавать вопросы и узнавать больше о том, что они видят вокруг себя, в частности о пище.

5. Социальное взаимодействие. Парные и групповые занятия способствуют развитию навыков общения и сотрудничества, когда дети вместе решают задачи и обсуждают результаты.

Таким образом, игра «Накорми меня» создает благоприятные условия для начального этапа образования и воспитания, формируя у маленьких детей базовые представления о важности правильного питания и здоровом образе жизни.

Цель игры «Накорми меня» для детей среднего дошкольного возраста (4–5 лет) заключается в углублении знаний о здоровом питании и развитии навыков самостоятельного принятия решений относительно выбора продуктов. Игра направлена на достижение следующих задач:

1. Закрепление понимания категорий продуктов. Дети продолжают учиться различать полезные и вредные продукты, но теперь с большей глубиной, рассматривая разные виды пищи и их влияние на организм.

2. Развитие аналитических способностей. Игра стимулирует детей к анализу и сравнению продуктов, выделению их характеристик и свойств, что способствует развитию логического мышления.

3. Формирование осознанного отношения к выбору пищи. Дети учатся самостоятельно оценивать продукты, основываясь на полученных знаниях о пользе и вреде, что готовит их к принятию взвешенных решений в будущем.

4. Расширение кругозора. Благодаря разнообразию продуктов, представленных в игре, дети узнают о новых видах пищи, их происхождении и свойствах, что обогащает их знания об окружающем мире.

5. Развитие коммуникативных навыков. Обсуждения и коллективные задания в процессе игры способствуют улучшению умения выражать свои мысли, аргументировать позицию и работать в команде.

6. Воспитание ответственности за собственное здоровье. Дети начинают осознавать, что их выбор продуктов непосредственно влияет на состояние их здоровья, что формирует привычку заботиться о своем организме.

Таким образом, игра «Накорми меня» для детей среднего дошкольного возраста служит эффективным инструментом для подготовки к самостоятельному и ответственному отношению к вопросам питания и здоровья.

Для детей среднего дошкольного возраста (примерно 4–5 лет) принцип игры «Накорми меня» остаётся таким же, но может включать дополнительные элементы, направленные на углубление знаний и развитие новых навыков. Вот как это работает:

1. Расширение ассортимента продуктов

- Карточки могут содержать больше разнообразных продуктов, включая менее очевидные примеры, такие как орехи, ягоды, морепродукты и т.п.

— Это помогает расширить кругозор ребёнка и познакомить его с новыми видами пищи.

2. Углублённое понимание пользы и вреда

- Объяснения становятся более детальными: вместо общих фраз вроде «это полезно», взрослый рассказывает, какие именно витамины содержатся в продуктах, как они влияют на организм, и почему некоторые продукты могут быть вредными.

- Например, можно объяснить, что морковь полезна для зрения благодаря витамину А, а газировка вредна из-за большого количества сахара.

3. Разделение на группы продуктов

- Детям предлагают сортировать продукты не просто на «полезные» и «вредные», но и по категориям: овощи, фрукты, молочные продукты, сладости и т.д.

— Это развивает навыки классификации и помогает лучше понять разнообразие еды.

4. Интерактивные задания

- Помимо простого выбора карточек, можно добавлять игровые моменты, такие как загадки или вопросы о продуктах.

- Например, взрослый может спросить: «Какой фрукт имеет зелёную кожуру и сладкую мякоть?» (ответ: киви). Это стимулирует мышление и развивает память.

5. Самостоятельное принятие решений

- Дети могут самостоятельно решать, какие продукты отнести к полезным, а какие — к вредным, без подсказок взрослого.

— Это укрепляет уверенность в своих знаниях и развивает критическое мышление.

6. Обсуждение последствий выбора

- После завершения игры можно обсудить, как выбор тех или иных продуктов влияет на здоровье.

- Например, рассказать, что регулярное употребление вредных продуктов может привести к проблемам со здоровьем, тогда как сбалансированное питание помогает оставаться энергичным и здоровым.

7. Подведение итогов и поощрение

- По окончании игры важно похвалить ребёнка за правильные ответы и усилия.

- Можно предложить небольшое вознаграждение, например, накормить щенка полезным продуктом, который ребёнок выбрал сам.

Таким образом, игра «Накорми меня» для детей среднего дошкольного возраста становится более сложной и насыщенной, продолжая развивать важные навыки и укреплять здоровые пищевые привычки.

Благодаря игре «Накорми меня» у детей формируются основы здорового образа жизни, включающие следующие аспекты:

1. Понимание ценности здорового питания. Дети начинают осознавать, что пища бывает разной: полезной и вредной. Они узнают, что полезные продукты помогают расти сильными и здоровыми, а вредные могут нанести вред организму.

2. Привычка делать осознанный выбор. Игра учит детей задумываться над тем, что они едят. Постепенно они начинают принимать самостоятельные решения, выбирая полезные продукты и избегая вредных.

3. Интерес к новым продуктам. Игра знакомит детей с разнообразием продуктов, пробуждая любопытство и желание попробовать новые вкусы. Это помогает избежать однотипного питания и прививает любовь к здоровой пище.

4. Развитие ответственности за своё здоровье. Осознавая, что правильный выбор продуктов влияет на самочувствие, дети начинают чувствовать ответственность за своё здоровье. Они понимают, что забота о своём теле — важная часть повседневной жизни.

5. Формирование позитивного отношения к спорту и активному отдыху. Поскольку игра акцентирует внимание на том, что здоровье зависит не только от еды, но и от физической активности, дети постепенно усваивают идею, что движение тоже важно для хорошего самочувствия.

6. Укрепление семейных традиций здорового питания. Игра может стать частью семейного досуга, объединяя родителей и детей в совместном занятии. Это способствует формированию здоровых пищевых привычек всей семьи.

Таким образом, игра «Накорми меня» закладывает фундамент для формирования у детей осознанного подхода к своему здоровью и образу жизни, что является важным шагом на пути к взрослению и самостоятельной жизни.

Приложение

Игра «Накорми меня» отлично подходит для развития мелкой моторики у малышей 2–3 лет. Вот несколько вариантов игр, которые могут дополнить эту активность:

1. Соревнование "Кто быстрее?"

В этой игре дети соревнуются друг с другом, кто быстрее накормит игрушку. Можно использовать две одинаковые игрушки и два набора еды. Побеждает тот, кто первым завершит кормление своей игрушки.

2. Паровозик из еды

Разложите еду вдоль линии, которая будет изображать рельсы. Дети должны положить кусочки еды в рот игрушке, двигаясь от начала до конца линии. Это поможет развить координацию движений и внимательность.

3. Найди пару

Подготовьте пары одинаковых кусочков еды. Один набор разложите перед детьми, а другой – перед игрушкой. Задача ребенка – найти пару к каждому кусочку и покормить ими игрушку.

4. Цветная еда

Используйте разноцветную еду (например, фрукты или овощи). Перед началом игры назовите определенный цвет, который нужно кормить игрушке. Это помогает развивать цветовосприятие.

5. Музыкальная пауза

Включайте музыку, под которую дети будут кормить игрушку. Когда музыка останавливается, они должны прекратить кормление. Эта игра развивает слуховую реакцию и внимание.

6. Еда на палочке

Вместо того чтобы брать еду руками, предложите детям использовать палочки или ложки. Это усложнит задачу и дополнительно разовьет мелкую моторику.

7. Волшебный мешок

Положите все кусочки еды в мешок. Ребенок должен достать кусочек, назвать его и покормить им игрушку. Это развивает речь и умение различать предметы на ощупь.

8. Тоннель для еды

Сделайте тоннель из картонной коробки или трубок. Дети должны провести еду через этот тоннель, прежде чем покормить игрушку. Это добавляет элемент сложности и делает игру интереснее.

9. Подбери еду по форме

Нарежьте еду разными формами (кругами, квадратами, треугольниками). Пусть ребенок подберет подходящую форму для каждой части тела игрушки (например, круги для глаз, квадраты для рук).

Варианты игр с пособием для детей среднего дошкольного возраста:

1. Сортировка еды. Разделите детей на две команды. Одна команда отвечает за полезную еду, другая – за вредную. По очереди игроки берут карточку и определяют, к какой категории она относится. Затем они кладут карточку в контейнер к щенку. Команда, которая первой заполнит свой контейнер правильными карточками, побеждает.

2. Полезная цепочка. Дети сидят в кругу. Первый ребенок берет одну карточку и называет продукт, затем передает её следующему игроку. Следующий ребенок добавляет свою карточку, называя следующий полезный продукт, и так далее. Цель – создать длинную цепочку из полезных продуктов и накормить собачку.

3. Что съел щенок? Ведущий выкладывает перед детьми несколько карточек с продуктами. Затем дети закрывают глаза, а ведущий убирает одну карточку и прячет её за спиной одного из щенков. Дети открывают глаза и пытаются вспомнить, какая карточка исчезла. Тот, кто правильно ответит, получает очко.

4. Ассоциации. Ведущий называет категорию продукта (например, овощи, фрукты, сладости и т.д.), а дети должны найти соответствующие карточки и отнести их к нужному щенку. Например, если названы овощи, то все карточки с овощами относятся к улыбающемуся щенку, а если сладости – к грустному.

5. Что мы едим каждый день? Ведущий показывает карточку с продуктом, а дети должны определить, едят ли они этот продукт каждый день. Если да, то карточку отдают улыбающемуся щенку, если нет – грустному. В конце игры подсчитывается количество карточек у каждого щенка, и обсуждается, какие продукты стоит употреблять чаще, а от каких лучше отказаться.

Фотоприложение



