

**Марина Филипповна Соколова,**

заведующая МБДОУ № 116, г. Нижний Новгород

**Анна Викторовна Денисова,**

заместитель заведующей МБДОУ № 116, г. Нижний Новгород

**Елена Николаевна Мотовилова,**

воспитатель МБДОУ № 116, г. Нижний Новгород

## ИГРА «Я — ЧЕЛОВЕК»

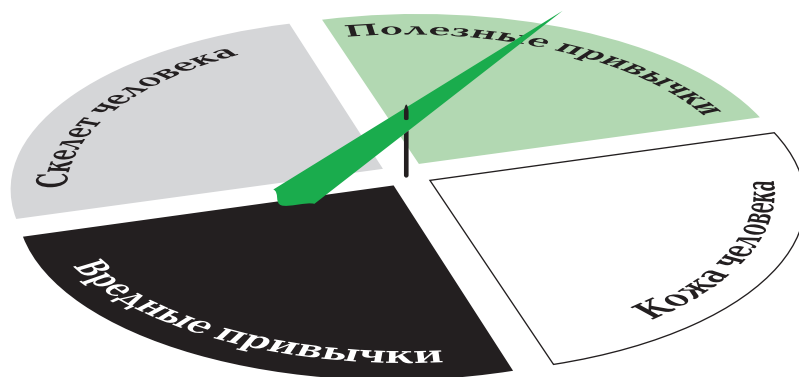
**Ц**

**ель:** закреплять знания детей о значении кожи и костей скелеты; о вредных и полезных привычках.

Игра представлена:

- а) кругом со стрелкой — для выбора ходов;
- б) игровым полем;
- в) игровым кубиком.

**Круг для выбора ходов** разделён на 4 сектора (красный, синий, зелёный, жёлтый). Цвета секторов соответствуют цветам дорожек на игровом поле.



Каждый сектор имеет своё название: красный — «Вредные привычки», синий — «Скелет человека», жёлтый — «Кожа человека», зелёный — «Полезные привычки».

В центре круга закреплена стрелка, которая позволяет игроку выбрать ход.

**Игровое поле** изготовлено на плёнке размером 2 х 2,5 м. На поле изображены 4 дорожки разного цвета, каждая из которых состоит из 6 кругов. Цвета дорожек соответствуют цветам и темам секторов на круге.

Каждая дорожка начинается с круга «Старт».

На каждом из последующих кругов размещаются загадки соответствующей тематики (красная дорожка — 5 загадок о вредных привычках, синяя — о скелете человека, зелёная — о полезных привычках, жёлтая — о коже человека).

Загадки на дорожках могут меняться, могут использоваться загадки, придуманные детьми, или загадки из дидактической игры «Человек».

**Игровой кубик** имеет 6 граней, на трёх гранях по 1 точке, на трёх — по 2 точки. Кубик позволяет игроку определить количество шагов в игре.

### Использование игры

Игра используется в вечернее время в самостоятельной деятельности детей, а также в кружковой работе «Формирование культуры здоровья и навыков здорового образа жизни».

В игре участвуют 2–5 игроков.

Игроки выбирают водящего с помощью считалки.

Водящий крутит стрелку на круге, определяя цвет дорожки, с которой начнется игра для игрока. Затем бросает игровой кубик, определяя, сколько шагов нужно пройти игроку.

Игрок, попадая на определённый круг дорожки, отгадывает загадку. Если загадка не отгадана — игрок остаётся на месте. Если не отгаданную загадку разгадывает другой игрок — ему выпадает право дополнительного хода. Выигрывает тот игрок, который быстрее дойдёт до конца игры.