

Игры.

1. «Съедобное - несъедобное».

Задачи игры. 1. Помочь усвоить понятия «съедобный продукт», «несъедобный продукт».

2. Развивать внимание, ловкость.

3. Воспитывать умение играть по правилам, чувство здорового соперничества.

Правила игры. Участники выстраиваются в одну шеренгу, обозначают линию финиша. Ведущий, бросая мяч каждому по очереди, называет продукт питания. Если тот съедобный – нужно мяч поймать, если несъедобный – ловить мяч нельзя. Игрок, правильно выполнивший задание, делает шаг вперёд. Побеждает тот, кто быстрее остальных достигнет линии финиша. Победитель становится ведущим, ведущий – игроком.

2. «Самовар»

Задачи игры. 1. Усвоить принадлежность продуктов питания к определённым категориям, учить называть полезные свойства продуктов питания.

2. Развивать память, быстроту реакции, физические качества.

3. Воспитывать вежливость, гостеприимство, умение играть по правилам.

Правила игры. Выбираются «Самовар» и «Гость». Остальные участники «превращаются» в блюда (можно заранее оговорить категорию: сладкие, мясные, молочные, др.). Задача «Самовара» запомнить все названия блюд, пригласить «Гостя» к «столу», предложить (нахвалить, рекламировать) блюда, не указывая при этом на ребят. «Гость» выбирает блюдо. Ребёнок, блюдо которого назвал «Гость», должен пробежать заданную дистанцию, не желая быть «съеденным», вернуться к «Самовару». Если «Гость» догоняет этого участника игры, то «Самовар» становится участником, «Гость» - «Самоваром», «съеденное блюдо» - «Гостем».

3. «Царь Картошка»

Задачи игры. 1. Помочь усвоить состав известных блюд.

2. Развивать артистичность, внимание.

3. Воспитывать умение играть в коллективе.

Правила игры. Выбирается ведущий – «Царь Картошка». Остальные участники игры, отойдя в сторону, распределяют роли продуктов для одного блюда. Далее участники игры подходят к «Царю» и уговаривают его принять их для присутствия на царском пиру. При

этом дети должны рассказать и показать примерную технологию приготовления блюда.

Например: - Я – чистая водица. Меня ставят на огонь.

- Мы – соль и сахар. Нас добавляют по вкусу, когда вода закипит.

- А я – полезная гречневая крупа. Меня добавляют в кипящую воду, и я буду набухать в ней и париться.

- Я – сливочное масло. Мной это блюдо нельзя испортить.

«Царь Картошка» должен догадаться, что это блюдо – гречневая каша. Дети разбегаются, «Царь» их догоняет. Тот игрок, которого догнали, становится «Царём».

4. «Волшебный мешочек».

Задачи игры. 1. Помочь запомнить форму, размер предметов.

2. Развивать восприятие, логическое мышление, пространственное воображение.

3. Воспитывать терпение, умение прислушиваться к собственным чувствам..

Правила игры. На ощупь узнать, какой предмет (овощ, фрукт, столовый прибор, посуда) спрятан в мешочке.

5. «Вопрос - ответ».

Задачи игры. 1. Учить задавать вопросы, классифицировать и обобщать полученную информацию.

2. Развивать внимание, память, аналитическое мышление.

3. Воспитывать умение играть по правилам, терпение.

Правила игры. Ведущий загадывает продукт питания. Участники с помощью ответов на свои вопросы должны догадаться, о каком продукте идёт речь.

Условие. Не повторяться, не торопиться. Тот, кто называет неверно продукт, выбывает из игры.

6. «Третий не лишний» (добавить третий продукт по общему признаку двух заданных)

Задачи игры. 1. Учить определять общий признак продуктов питания, соблюдать режим чередования динамических поз на занятии.

2. Развивать внимание, логическое мышление.

3. Воспитывать умение играть по правилам, чувство здорового соперничества.

Правила игры. Дети получают иллюстрации продуктов питания. По считалочке или учителем выбирается один из детей. Тот выбирает себе пару, уже задумывая, но не называя общий признак. К ним в тройку предлагают себя остальные участники, мотивируя своё предложение объяснением общего признака.

Например. Сначала выбирается «картофель», тот может выбрать себе в пару «капусту». К ним в тройку подойдут: морковь (овоц), яблоко (округлая форма), говядина (состав щей).

7. «Светофор»

- Задачи игры.
1. Помочь усвоить понятия «вредный продукт», «полезный продукт», «продукт, который можно употреблять изредка или в малых дозах».
 2. Развивать внимание, ловкость.
 3. Воспитывать умение играть по правилам, чувство здорового соперничества.

Правила игры. Выбирается ведущий – «Светофор». У него три круга: красный – «вредные продукты», зелёный – «полезные продукты», жёлтый - «продукты, которые можно употреблять изредка или в малых дозах». Остальные участники игры – «продукты» (иллюстрации). Они выстраиваются на линии старта. «Светофор» поднимает какой-либо круг. Тот ребёнок, чей продукт соответствует сигналу светофора, спокойно проходит на линию финиша, остальные должны оставаться на линии старта или попробовать перебежать до линии финиша. Нарушителей «Светофор» должен поймать и «оштрафовать» (рассказ о продукте, песенка, загадка, пословица). Если «штраф выплачен» - игрок возвращается в игру, если нет – становится «Светофором». Побеждает в игре тот, кто ни разу не был «оштрафован».

8. «Чудо дерево»

- Задачи игры.
1. Обобщить и систематизировать материал по заданной теме.
 2. Развивать эрудицию, смекалку, учебную мотивацию.
 3. Воспитывать умение играть по правилам, чувство здорового соперничества.

Правила игры. На макете дерева иллюстрации разных продуктов питания на фоне разных цветов. Цвет обозначает определённое количество баллов по уровню сложности, продукт – категорию вопросов. Ученики самостоятельно выбирают вопросы, отвечают на них, подсчитывают баллы, определяют победителя. Форма игры может быть как индивидуальной, так и групповой.

9. «Пересадки».

Задачи игры. 1. Повторение, обобщение и систематизация изученного материала, предоставление возможности чередования динамических поз.

2. Развивать внимание, память.

3. Воспитывать культуру общения, умение играть по правилам, чувство здорового соперничества.

Правила игры. Учитель задаёт тему: блюда из заданного продукта, состав молока, молочные продукты, виды каш, морепродукты, др. Ученик, верно ответив, пересаживается на свободное место в классе. Следующий отвечающий пересаживается на место предыдущего ученика.

Условия. Нельзя повторять ответы, выкрикивать с места, перебивать, ошибаться с выбором места.