****

**Актуальность:** Игра-ходилка — одна из старейших настольных игр, имеющая не только развлекательное, но и образовательное значение, Настольная игра помогает осваивать и систематизировать свои знания в различных областях, например, ОБЖ, ЗОЖ, ФЭМП, экология, народная культура и быт и.т.д.

В процессе игры у детей развиваются мелкая моторика, речевой аппарат, ориентировка в пространстве, внимание, коммуникативные навыки и.т.д.

**Описание:** Игра предназначена для детей 5-7 лет и может быть использована в совместной деятельности детей, детей и воспитателя, детей и родителей.

Игра разрабатывалась в программе ***MicrosoftPowerPoint.*** Для изготовления игры распечатываются шесть листов формата А4 (три для внутренней стороны и три для внешней) картинки для изготовления фишек и кубика, если кубика нет в наличии.

В игре отражаются следующие составляющие здорового образа жизни: сон, питание, гигиена полости рта и тела, подвижный образ жизни, зрение.

Игра простая в освоении, поэтому при необходимости детям под силу самим разобраться в правилах.

****

**Цель игры:** воспитание бережного отношения к своему здоровью.

**Задачи:**

* Систематизировать знания о здоровом образе жизни;
* Воспитывать потребность в здоровом образе жизни
* Предупреждать различные болезни

**Требуемые знания и умения ребенка:**

* Знает о правилах личной гигиены (полости рта, кожи, одежды);
* Знает о необходимости соблюдения режима дня и питания;
* Знает о полезных продуктах и блюдах;
* Знает о пользе подвижного образа жизни;
* Знает о пользе закаливания

**Ожидаемые результаты:**

* Знает шесть компонентов здорового образа жизни: правильное питание, подвижный образ жизни (занятие физкультурой, трудовая деятельность, игры во время прогулок), личная гигиена, здоровый сон, закаливание, отказ от вредных привычек.
* Знает вредные привычки, способствующие ухудшению здоровья.
* Соблюдает правила здорового образа жизни.

**Правила игры:** В игре участвуют от 2 до 5 игроков. Воспитатель предлагает детям отправиться в далёкое путешествие в страну здоровья и знакомит с правилами игры:

* Игроки ставят фишки на старт. Очерёдность фишек игроки обговаривают заранее. Можно договориться, можно тянуть листочки с цифрами для определения очерёдности и.т.д.
* В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них.
* Если фишка останавливается на круге с изображением картинки, то ход переносится по стрелке на несколько шагов назад, если изображено вредное для здоровья занятие и вперёд, если изображено полезное занятие. При этом игрок должен пояснить, почему данное действие вредное, либо полезное.
* Если игрок не смог дать пояснение, то его фишка возвращается на линию старта, а пояснения дают другие игроки.
* Побеждает игрок, который первый доберётся до финиша.



******

******

******

******