

ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРЫ ЗДОРОВЬЯ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД
№ 47 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА
КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-
ПЕТЕРБУРГА

Требования к подбору игр-упражнений для детей:

- *Игры и игровые упражнения должны быть понятны, доступны и интересны детям;*
- *В игре учитываются индивидуально-типологические, психоэмоциональные особенности детского организма и состояние здоровья детей;*
- *Любая игра должна быть средством познания окружающего мира;*
- *Игра должна служить средством для повышения эмоционального тонуса;*

- *В каждой игре участники получают достаточную физическую нагрузку с учетом уровня физической подготовленности ребенка;*
- *При проведении игр-упражнений должен обеспечиваться постоянный контроль со стороны педагога;*
- *Во время проведения игр и игр-упражнений может осуществляться их коррекция;*
- *Игры проводятся систематически, постепенно усложняя их в зависимости от возраста и подготовленности детей.*

Классификация игровых технологий

1-я группа игровых технологий - дидактические игры, направленные на формирование знаний о здоровье и здоровом образе жизни у детей:

- гигиеническое лото;
- волшебный мешочек;
- ребусы;
- кроссворды и др.

2-я группа игровых технологий – игры и упражнения, направленные на практическую оздоровительную работу

- подвижные игры для детей с низким и высоким уровнем двигательной активности;
- игры, закрепляющие коррекционное воздействие физических упражнений при нарушении осанки;
- игры, закрепляющие коррекционное воздействие физических упражнений при нарушении плоскостопия;
- гимнастики (дыхательные, зрительные, артикуляционные и др.);
- релаксационные упражнения;
- рефлексорный самомассаж

3-я группа игровых технологий – игры для коррекции неконструктивного поведения:

- игры с правилами, игры-соревнования, длительные совместные игры;
- игры-драматизации, образно-ролевые игры;
- коллективные дидактические игры;
- сюжетно-ролевые игры;
- режиссерские игры;
- народные игры;
- игры для снятия эмоционального напряжения;
- игры для создания эмоциональной обстановки в группе.