

ПІЗНАВАЛЬНА НАСТІЛЬНА ГРА

«Країна Здоровляндія, або Велика подорож»



Схвалено до використання у загальноосвітніх навчальних закладах.

*Рекомендовано до друку
Комісією з виховної роботи
вищих навчальних закладів
Науково-методичної ради
Міністерства освіти і науки України (протокол №1
від 10.04.09р.)*

Шановні дорослі!

Цим невеличким зверненням автори хотіли б надати рекомендації щодо організації розвиваючого та навчального процесу дітей у ході гри.

Психологи стверджують, що розвиток дитини відбувається лише в тому випадку, якщо вона включена в різні види діяльності (предметну, ігрову, навчальну, трудову). Отже, особлива роль у розвитку дітей належить саме грі. Організуючи гру, важливо враховувати особливості дитини та специфіку гри.

Роль дорослих в ігровому процесі надзвичайно висока. Дорослий — це не лише ведучий, але й безпосередній учасник гри, який допомагає дитині набути нових знань, умінь і навичок. Гра «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» допоможе дорослому обговорити у ігровій формі важливі питання щодо різних аспектів здоров'я, сформувати життєві навички дитини щодо здорового способу життя.

Поступовість — важливий принцип, якого варто дотримуватись під час спілкування з дитиною. Намагайтеся організувати ігровий процес згідно життєвого досвіду дитини.

Пам'ятайте, що гра за своєю сутністю потребує:

- активності й ініціативності дитини;
- узагальнення досвіду ігрової діяльності;
- самостійності дитини у вирішенні ігрових завдань.

Важливе завдання постає перед дорослим у процесі гри — враховувати вікові особливості дитини при постановці та вирішенні ігрових завдань. Тому дорослий має взяти до уваги наведені нижче рекомендації.

Граючи у гру «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» з дитиною **4-х — 6-ти років** дорослому слід обрати таку форму спілкування, яка б спонукала учасника (ів) до самостійного прийняття рішень та розвинула ініціативність. Враховуючи особливості цього вікового періоду, ігровий процес буде ефективнішим, якщо грати з однією дитиною. Це допоможе дорослому швидко встановити довірливі стосунки з гравцем та обрати такі завдання, які будуть адекватні віку, розвитку та життєвому досвіду дитини.

Дошкільнята чуттєво реагують на ставлення дорослих. Вони відмовлятимуться грати, якщо відчувають байдужість дорослих до гри, штучність у поведінці. Не сприятимуть ігровому процесу постійні підказки дорослого, які підривають ініціативність дитини, обмежують її активність.

Емоційно-діловий контакт і довіра дорослих впливають на динаміку гри. Дорослий повинен на час гри стати «дитиною», тобто: грати з захопленням, цікавістю, але не робити за дітей те, з чим вони впораються самотужки. Також слід пам'ятати, що дорослий не повинен давати зразки вирішення завдань, а має створювати такі ситуації, які б стимулювали дитину до самостійного їх досягнення.

Граючи у гру «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» з дітьми віком **7-ми – 8-ми років**, слід врахувати зміну їхньої провідної діяльності з ігрової на навчальну. Саме у цей віковий період дитина найчастіше замислюється над поведінкою власною та оточуючих, яка сприяє або шкодить здоров'ю; порівнює себе з іншими; шукає підтримки дорослого та колективу дітей у визнанні власних рішень щодо способу життя. Тому ігровий процес варто організовувати у групі дітей, бажано – ровесників. Таке спілкування для дітей є природнім. У процесі гри думки її учасників озвучуються на групу, де знання та досвід одного гравця засвоюється усіма іншими. Ця форма роботи у освітньому процесі має «синергетичний» ефект.

Для дітей віком **від 9-ти років**, рекомендуємо організувати, крім класичного програвання, що подається нижче у інструкції, ще й рольову гру «Країна Здоровляндія, або Велика подорож». Для цього, дорослому необхідно перенести ігрове поле у площину простору приміщення з визначеними станціями та їх назвами, шляхом, по якому діти мають вирушати у «подорож». Завчасно підготуйте картки з завданнями, додайте цікаві питання та завдання самостійно, які є актуальними для дітей цього віку. Це додасть неповторності грі та викличе зацікавленість і азарт під час участі у ній. Також обов'язково підготуйте заохочувальні призи. Дитячий колектив буде у захваті після такої пригоди та винагороди за правильні відповіді й успішно виконані завдання. Рекомендуємо скласти «прайс-листок», за яким зароблені під час гри «здоровчики» дитина зможе обміняти на винагороду.

Отже, саме гра – це провідна діяльність дитини, яка визначає її подальший психічний розвиток. Передусім тому, що грі властива уявна ситуація. Завдяки цьому дитина вчиться мислити про реальні речі й реальні події, здобуває необхідні життєві навички, знаходячись у штучній ситуації. І особливо цінним є те, що подорожуючи країною Здоровляндією дитина допомагає казковому герою бути здоровим, обираючи здоровий спосіб життя не тільки для нього, але й для себе особисто.

Особливістю гри «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» є емоційна зацікавленість дітей подіями, що пов'язані зі збереженням та зміцненням власного здоров'я.

Протягом гри дитині необхідно зробити багато корисних справ:

- подумати над тим, що є найціннішим у житті;
- надати допомогу хворому зайчику Маніпулі;
- розповісти хлопчику та дівчинці про те, як необхідно себе поводити з незнайомцями і якою може бути небезпека від такого спілкування;
- сервірувати обідній стіл, прибрати зі столу зайві речі, які шкодять здоров'ю, та пояснити, які продукти харчування корисні і чому;
- намалювати квітку та поміркувати, що саме сприятиме покращенню здоров'я;
- подумати, що таке добро та зло і чому добрі люди завжди щасливіші;
- порадіти за зайчика Маніпулю, якому дитина допомогла бути здоровим та щасливим.

Гра «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» пов'язана з розвитком й вихованням почуттів у дітей. Емоційна й інтелектуальна сторони розвитку дитини під час гри взаємообумовлені й природно впливають з її реального життя. Попереднє програвання різних емоційних ситуацій стимулює дитину робити так і відчувати те, що було пережито під час гри, надалі мислити й діяти подібно.

Емоційно пережиті ситуації щодо подорожі зайчика Маніпулі країною Здоровляндією формують поведінкові навички та ціннісні орієнтири дитини щодо здоров'я у реальному житті.

Інструкція до гри

Настільна гра «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» сприяє набуттю учасниками комплексу установок щодо здорового способу життя, усвідомлення важливості, цінності власного здоров'я; дозволяє їм збагатитись знаннями у даній сфері, а також сприяє формуванню навичок відповідальної поведінки щодо власного здоров'я, зокрема, навичок прийняття відповідальних рішень, усвідомлення проблем, пов'язаних зі здоров'ям, протидії негативним явищам.

Завдання гри:

- сприяти усвідомленню дитиною поняття «загальноподські цінності», а також «здоров'я» як провідної цінності у житті людини;
- розкрити для дитини сутність проблем ризикованої поведінки та її наслідків для здоров'я;

- показати важливість дотримання гігієни та взаємозв'язок гігієнічних навичок зі здоровим способом життя;
- допомогти дитині проаналізувати взаємозв'язки між безвідповідальним ставленням людини до власного здоров'я та ризикованою поведінкою, а також негативними наслідками такої безвідповідальності;
- сприяти формуванню навичок прийняття відповідальних рішень, виробленню власного ставлення до широкого кола питань, пов'язаних зі здоров'ям та здоровим способом життя.

Гравці

Гра розрахована на дітей від 4-х до 9-ти років.

Участь у грі беруть від одного до трьох гравців.

Інструкція до гри

Гравці починають рухатись по ігровому полю Країни Здоровляндії, стартуючи по черзі, за попереднім жеребкуванням. Кількість кроків, які робить гравець за один хід, визначається кількістю крапочок на кубу, який він кидає щоразу перед тим, як зробити хід.

Отже, гравці вирушають у подорож по країні Здоровляндії разом з зайченням на ім'я Маніпуля. На їх шляху зустрічатимуться різні станції: блідо-жовті (великі) «Тематичні», сині «Запитальні», яскраво-жовті (маленькі) «Привітальні» та червоні «Покаральні».

У разі, якщо гравець потрапляє на одну з блідо-жовтих (великих) станцій, ведучий пропонує йому звернутися до тематичної сторіночки станції. Варто зауважити, що на мапі Здоровляндії розміщено 9 блідо-жовтих станцій (див. додатки – Тематичні сторіночки), а саме:

- *Загальнолюдські цінності;*
- *Гігієна;*
- *Режим дня;*
- *Правильне харчування;*
- *Спорт;*
- *Небезпечна поведінка;*
- *Хвороби;*
- *Здоров'я та здоровий спосіб життя;*
- *Добро і зло.*

Отже, коли гравець потрапляє на тематичну сторіночку (а з ним і вся команда, у разі, якщо є група гравців), ведучий розповідає, що це за сторіночка і що за «мешканці» тут оселились.

Тематична сторіночка пропонує перелік завдань, з яких можна вибрати одне або два для вирішення. Інші ж завдання тематичної сторіночки можуть дістатися наступним гравцям, у разі, якщо вони також потраплять на дану рожеву станцію.

Ведучий може запропонувати всім гравцям приєднатись до того, хто власне потрапив на тематичну сторіночку, і вирішувати запропоновані завдання разом.

За умови успішного самостійного або ж колективного виконання завдань, запропонованих тематичною сторінкою, гравець вирушає за напрямом, указаним жовтою стрілкою, та потрапляє **на станцію, позначену яскраво-жовтим кольором - «Подарунок»**. Тут він отримує у винагороду за виконані завдання призовий жетон – «Здоровчик».

«Здоровчики» різняться між собою. Вони є номіналом в один, два або три «Здоровчика». Ведучому можна або ж видавати монетку відповідно до якості відповіді, або ж пропонувати гравцеві покластися на долю та, не підглядаючи, витягти будь-яку.

Наприкінці гравцям пропонується порахувати кількість «Здоровчиків», отриманих ними в ході гри: «Здоровчики» обмінюються у ведучого на символічні подарунки. Чим більше зібрано «Здоровчиків» – тим цінніший подарунок. Пропонуємо заздалегідь скласти «прайс-листок», згідно якого учасник зможе обміняти «Здоровчики» на цінні подарунки.

У якості «цінного подарунка» рекомендуємо використовувати речі, пов'язані зі здоров'ям та здоровим способом життя (зубні щітки, запашні мила, люстерка, кумедні рюшнички тощо). Варто пояснити дитині цінність такого подарунка та його переваги.

Коли гравець потрапляє на станцію, позначену синім кольором, ведучий пропонує йому дати

відповідь на одне або декілька запитань з ряду запропонованих відповідною карткою (див. додатки — Картки запитань). Важливо також відзначити, що, як правило, ведучий пропонує той блок запитань, який відповідає найближчій рожевій станції. Наприклад, поруч з синьою запитальною станцією знаходиться рожева станція «Режим дня», відповідно, ведучий задає запитання з картки, що також присвячена темі «Режим дня».

У разі правильної відповіді, гравець вирушає далі за маршрутом, не пропускаючи ходу. Якщо ж відповідь неправильна, учасник гри за білою стрілкою просувається на **червону станцію «Стоянка»**, де пропускає один хід.

Зверніть увагу! Якщо дитина потрапляє на яскраво-жовту станцію («Подарунок») або ж на червону («Стоянка») випадково, виконавши свій хід, то так само отримає «Здоровчика» або ж відповідно — пропускає 1 хід.

Гра закінчується в разі фінішування всіх гравців.

Але, варто пам'ятати, що для кожного віку є певна визначена кількість часу, протягом якого дитина може концентрувати свою увагу! Якщо діти стомилися — необхідно зробити перерву та продовжити гру наступного разу.

Гра завжди повинна приносити радість і лише тоді збережеться її найвищий позитивний результат!

Підведення підсумків

Підведення підсумків гри обов'язкове.

Окрім обміну «Здоровчиків» на символічні подарунки, варто дізнатися про враження дітей від гри, внести поправки у неточні відповіді, надати більш детальну інформацію щодо запитань, які викликали суперечки або ж складності, заохотити та похвалити учасників.

Ведучому у ході гри бажано відмічати ті запитання, які виявляються найскладнішими для учасників, з метою подальшого проведення додаткових занять з проблемних тем.

Відомості про розробників гри:

Журавель Тетяна Василівна, викладач Інституту психології і соціальної педагогіки Київського міського педагогічного університету ім. Б.Д. Грінченка; координатор проектів з питань формування здорового способу життя Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»;

Лях Тетяна Леонідівна, кандидат пед. наук, старший викладач Інституту психології і соціальної педагогіки Київського міського педагогічного університету ім. Б.Д. Грінченка; Голова методичної ради Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»;

Нікітіна Ольга Михайлівна, асистент проектів з питань формування здорового способу життя Всеукраїнського громадського центру «Волонтер», тренер.