***Картотека***

**дидактических и подвижных игр**

**по безопасности**

**для детей дошкольного возраста**

**Составитель воспитатель МАДОУ № 25 «Малыш» ГО Карпинск**

**Дедовская С.Я.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дидактическая игра**  **«Что полезно, а что нет?»**  **Цель игры**: Формировать у детей представления о полезных для здоровья продуктах, пользе овощей и фруктов, о правильном питании. Помочь детям осознать, что часто рекламируемые продукты не самые полезные. Научить детей осознанно подходить к своему питанию. Развивать речь детей.  **Оборудование:** карточки с изображение полезной и вредной еды.  **Ход игры**: ребенку раздается игровое поле, на поле ребенок раскладывает только те карточки, на которых изображены продукты полезные для организма человека. Карточки, на которых изображена вредная еда, откладываются в сторону.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\чипсы.jpg | | | **Дидактическая игра "Опасно - не опасно"**  **Цель игры**: 1. Учить детей отличать опасные для жизни ситуации, грозящие их здоровью и здоровью окружающих, от неопасных;  2. Уметь предвидеть и предупредить результаты возможного развития ситуации;  3. Закреплять и соблюдать правила безопасного поведения в различных ситуациях;  4. Развивать охранительное самосознание.  5. Воспитывать чувство взаимопомощи.  **Игровая задача:**  Определить степень угрозы предлагаемой ситуации для жизни и здоровья.  Определить, какая из описанных ситуаций представляет угрозу для здоровья.  Поднять нужную карточку в зависимости от степени опасности.  Правильно разложить дидактические картинки  Правила игры: дети не должны мешать друг другу слушать, и отвечать, при необходимости могут дополнять ответы товарищей.  **Демонстрационный материал**: набор дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций, карточек с зеленым и красным цветом.  **Ход игры**: 1. Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, и зеленую, если ее нет.  2. Ребята внимательно рассматривают дидактические картинки, которые показывает воспитатель, затем поднимают красную карточку, если есть угроза для жизни и здоровья; зеленую - если опасности нет. При этом в каждом случае объясняют свое решение.  3. Воспитатель предлагает детям самостоятельно поработать с дидактическими картинками; под красную карточку надо положить картинки с изображением опасных для жизни ситуаций, под зеленую - с изображением неопасных ситуаций.  Ребята объясняют свой выбор (помощь воспитателя, если дети затрудняются с ответом). | | |
| **Дидактическая игра**  **«Что такое хорошо, а что такое плохо»**  **Цель игры**: уточнение представлений детей об экологически правильном поведении.  **Материал:** сюжетные картинки.  **Ход игры**: предложить детям определить на картинках и выбрать те, на которых ребенок ведет себя хорошо, бережет свой организм (в дождливую погоду выходить на улицу с зонтом, заниматься спортом, питаться полезными для здоровья продуктами и т. д.)  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\жаркое солнце.jpg | | | **Дидактическая игра**  **«Выбери съедобные грибы и ягоды»**  **Цель игры**: закрепление знаний о съедобных и ядовитых растениях, умения отличать их друг от друга.  **Материал**: корзины, муляжи или карточки с изображением съедобных и ядовитых грибов и ягод, фишки.  **Ход игры**: предложить собрать съедобные грибы и ягоды в корзины, а несъедобные оставить в лесу. За каждое правильно выбранное растение - фишка. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество фишек.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\грибы.jpg | | |
| **Дидактическая игра**  **«Соберем рюкзак в дорогу»**  **Цель игры:** расширять представления детей о предметах, которые могут принести пользу в экстренных ситуациях в природе, о правильных действиях в конкретных ситуациях развивать сообразительность.  **Материал:**  - картинки с изображением предметов, которые можно взять в поход на природу.  **Ход игры**: каждый ребенок выбирает карточку с предметом, который он хочет взять с собой и объясняет, с какой целью этот предмет может помочь в трудной ситуации.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\рюкзак.jpg | | | **Дидактическая игра**  **«Буду осторожен в природе»**  **Цель игры:** закреплять представления детей об опасных ситуациях в природе, учить правилам безопасного поведения, развивать память, воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.  **Материал:** картинки с изображением детей в опасных ситуациях в природе.  **Ход игры:** картинки разложены на столе изображением вниз. Ребенок выбирает картинку, рассматривает и рассказывает о том, что на ней изображено и почему такое случилось с ребенком.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\опасн в лесу.jpg | | |
| **Дидактическая игра**  **«Природа и человек»**  **Цель игры**: Закреплять, систематизировать знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа.  **Игровые правила.** Отвечать можно только после того, как поймал мяч. Назвавший предмет, бросает мяч другому участнику.  **Игровые действия**. Бросание и ловля мяча. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход, ударяет мячом о пол, ловит его, а затем бросает водящему.  **Ход игры:** Воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знания о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей, или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, газ существуют в природе, а дома, заводы, транспорт создает человек.  «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). После нескольких ответов детей он задает новый вопрос: «Что создано природой?»  В ходе игры воспитатель проводит с детьми небольшую беседу о том, что человек использует природу для того, чтобы лучше жилось людям, и в то же время бережно относится к природе: охраняют леса от пожаров, очищают пруды озера и реки, охраняют животных и птиц.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\природа и человек.jpg | | | **Дидактическая игра**  **«Вершки-корешки»**  **Цель игры**: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).  **Игровые правила.** Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.  **Игровые действия.** Разыгрывание фантов.  **Ход игры:** Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что - корешками: «Съедобный корень овоща называть вершками, а съедобный плод на стебле - вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательными, так как в некоторых овощах съедобно и то и другое. Воспитатель называет: «Морковь!» Дети отвечают: «Корешки», «Помидор!» - «Вершки». «Лук!» - «Вершки и корешки». Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.  Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит «Вершки», а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки. Эту игру хорошо проводить после беседы об овощах, огороде.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\овощи.jpg | | |
| **Игра «Пожар»**  Для игры понадобятся детские костюмы пожарных: каска, ремень, перчатки, комбинезон.  По сигналу игроки стартуют с линии старта и добегают до стульев, на которых лежат костюмы пожарных. Ребята должны одеться, вернуться к своей команде, раздеться и отдать костюм следующему участнику.  Побеждает та команда, которая быстрее всех «собралась на пожар».  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\эстаф.jpg | | | **Игра «Пожарные сборы»**  Для игры понадобится стол и различные предметы, в том числе и «заимствованные» из пожарной части: шнур, противогаз, каска.  По сигналу игроки бегут к столу, на котором разложены предметы, выбирают один предмет, необходимый для работы пожарного, и возвращаются в команду.  Побеждает та команда, которая быстрее и, самое главное, правильнее других справится с заданием.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\пожарн.JPG | | |
| **Игра «Отважные пожарные»**  Для игры понадобится подготовить полосу препятствий. В конце ее установлен макет дома, в котором «живут» игрушки.  По сигналу дети начинают эстафету: бегут через полосу препятствий, «спасают» из дома одну игрушку и возвращаются к своей команде. Цель — спасти всех жителей игрушечного дома.  Побеждает та команда, которая быстрее всех оказала помощь пострадавшим.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\222.jpg | **Игра «Затуши костер»**  Для игры понадобится песочница или тазик с песком.  По сигналу дети зачерпывают маленьким совком песок и бегут по направлению к «пожару» — листку с изображением пламени. Бежать нужно осторожно, чтобы не рассыпать песок.  Побеждает та команда, которая больше всех принесет песка и, соответственно, быстрее затушит пламя.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\111.jpg | | | | |
| **Игра «После пожара»**  От каждой команды участвуют по два игрока. Для игры понадобится большая катушка с привязанным шнуром.  По команде ведущего участники начинают наматывать шнур на катушку. Побеждают те, кто раньше справится с заданием.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\катушка.jpg | **Игра «Коридор»**  Перед каждой командой лежат тоннели.  По сигналу участники пролезают по тоннелю и возвращаются бегом назад к своей команде.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\тоннель.jpg | | | | |
| **Игра**  **«Красный, желтый, зеленый»**  *(для младшей группы)*  Игра направлена на внимание и развитие реакции.  Дети сидят на скамеечке или на стульчиках. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети топают ногами. Если поднят желтый флажок - хлопают в ладоши. Если красный - сидят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.  Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры - сладкий приз.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\светофор.png | | | **Игра «01»**  Для этой игры нужно подготовить листочки и маркеры.  Участники каждой команды по сигналу начинают бежать в другую сторону зала. На стуле лежит листок, на котором нужно написать маркером «01», то есть вызвать пожарную службу.  Игра продолжается до тех пор, пока все дети не напишут «01».  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\5.jpg | | |
| **Игра «Передай жезл»**  Играющие выстраиваются в круг. Руководитель передает жезл регулировщика играющему, который стоит слева от него, тот также передает жезл регулировщика играющему, который стоит слева от него, а он передает следующему. Обязательное условие принимать жезл правой рукой, затем передавать левой. Передача идет под музыку, как только музыка обрывается, тот, у кого остался жезл, должен сказать пословицу на дорожную тему. Если он не вспомнил или повторил ранее звучавшую пословицу, то выбывает из игры. Побеждает тот, кто знает больше пословиц и поговорок.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\жезл.jpg | | | **Игра «Стоп»**  *(для средней группы)*  На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий (воспитатель).  Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:  - Быстро шагай, смотри, не зевай!  Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед. Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии.  Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\флажки.jpg | | |
| **Дидактическая игра по теме «Безопасность в доме»**  **«Найти и обезвредить»**  **Цель:** развивать умение ориентироваться в пространстве; упражнять детей в соотнесении изображения места нахождения предмета с символом; развивать умение классифицировать предметы по разным видам опасности.  **Игровые действия**: поиск предметов в разных местах.  **Игровые правила**: найти игрушку в соответствии с картинкой.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\утюг.jpg | | | **Дидактическая игра по теме «Безопасность в доме»**  **«Как избежать неприятностей?»**  **Цель:** развивать умение классифицировать и объяснять опасные и безопасные ситуации, изображённые на картинках.  **Игровые действия**: кратко объяснять сюжет картинки, его последствия.  **Игровые правила:** кратко и чётко описывать сюжетную картинку в соответствии с её изображением.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\опас.jpg | | |
| **Дидактическая игра по теме «Безопасность в доме»**  **«Скорая помощь»**  **Цель:** закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.  **Оборудование:** картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).  Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\ссадина.jpg | | | **Дидактическая игра по теме «Безопасность в доме»**  **«Подбери безопасную игрушку»**  **Цель:** закреплять представления о предметах быта, которыми можно/нельзя играть; развивать внимание; воспитывать чувство взаимопомощи.  **Материал:** картинки с изображением различных предметов быта и игрушек.  **Ход игры**: ребёнок предлагает помочь кукле Танюшке выбрать те предметы, которыми можно играть; объяснить, почему нельзя играть остальными.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\спички.jpg | | |
| **Дидактическая игра по теме «Безопасность в доме»**  **«Если я сделаю так»**  **Цель:** обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один — опасный для здоровья, другой — ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к себе и другим людям, защищать окружающих, не причинять боли; развивать мышление, сообразительность.  Детям дают задание найти два выхода из предложенной ситуации (угрожающей и не угрожающей жизни и здоровью) или предложить два варианта развития данной ситуации. Выслушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «Опасность возникает, если я сделаю...», или «Опасности не будет, если я сделаю...» Дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, белую — если опасности нет.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\постор.jpg | | | | **Дидактическая игра по теме «Безопасность в доме»**  **«Опасно - неопасно»**  **Цель:** учить детей отличать опасные жизненные ситуации от неопасных; уметь предвидеть результат возможного развития ситуации; закреплять знание правил безопасного поведения; воспитывать чувство взаимопомощи.  **Оборудование:** набор картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций; карточки разных цветов (нельзя, внимание, можно).  Содержание картинок: ребенок лазает по лестнице, читает книгу, прыгает с высоты, одет не по погоде, кашляет на других, ребенок сидит, смотрит телевизор, играет со спичками, стоит на подоконнике, пылесосит, включает телевизор в розетку, достает игрушку с верхней полки шкафа, бегает по мокрому полу, играет на балконе и т.д.  Детей просят определить степень угрозы предлагаемой ситуации для жизни и здоровья, поднять определенную карточку, в зависимости от опасности.  Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, и белую — если опасности нет.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\4.jpg | |
| **Дидактическая игра по теме «Безопасность в доме»**  **«Раз, два, три – что опасно найди»**  **Цель:** закреплять представления об источниках опасности в доме; развивать сообразительность, внимание; воспитывать чувство товарищества.  **Материал:** макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки).  **Ход игры:** воспитатель или ребенок отворачивается и считает до 3—5, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\таблет.JPG | | | | **Дидактическая игра по теме безопасности**  **«Незнакомые люди»**  **«Если чужой стучится в дверь»**  **Цель:** закреплять знания детей о том, что открывать дверь, когда они дома одни нельзя, можно открывать дверь только людям живущим с ними в одной квартире.  Воспитатель и дети обыгрывают ситуации, в которых ребенок, находясь в квартире один, не должен пускать в дом посторонних. Кто-либо из детей стоит за дверью, остальные уговаривают его открыть дверь, используя привлекательные обещания, ласковые слова и интонации  Примерные ситуации:  - почтальон принес срочную телеграмму;  - слесарь пришел ремонтировать кран;  - милиционер пришел проверить сигнализацию;  - медсестра принесла лекарство для бабушки;  - мамина подруга пришла гости;  - соседи просят зеленку для поранившегося ребенка;  - незнакомые люди просят оставить вещи для соседей;  - женщине нужно вызвать «Скорую помощь».  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\(3).jpg | |
| **Дидактическая игра по теме**  **«Незнакомые люди»**  **«Как ты поступишь?»**  **Цель:** научить детей различным способам реагирования на угрожающую ситуацию.  ***Ситуация № 1***:  Молодая женщина приятной наружности говорит мальчику: «Здравствуй мальчик! Как тебя зовут? А где ты живёшь?» Как должна ответить мальчик незнакомке?  Три варианта ответа:  Вот я сейчас милиционера позову!  Простите, но я очень спешу!  Меня зовут Витя, я живу в этом доме?  ***Ситуация № 2:***  Ребёнок потерялся. Что он будет делать?  Три варианта ответа:  Везде бегать и искать маму.  Попросить прохожего отвести тебя в ближайшее отделение милиции.  Стоять на месте, где потерялся.  ***Ситуация № 3****:*  Мужчина предлагает мальчику покататься на машине, берет его за руку и тянет в машину. Как должен повести себя ребёнок?  Три варианта ответа:  Я буду кричать и звать на помощь.  Поеду с незнакомцем.  Позвоню по телефону.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\f2.png | | **Дидактическая игра по теме**  **«Незнакомые люди»**  **«Свой, чужой, знакомый»**  **Цель:** научить детей различным способам реагирования на угрожающую ситуацию.  Дети встают в круг. Водящий находиться в центре круга и поочерёдно бросает мяч каждому ребёнку, приговаривая, - «Свой», «Чужой», «Знакомый». Ребёнок, поймавший мяч, называет соответствующего человека и возвращает мяч.  Теперь мы с вами знаем, каких людей считать чужими. Доверять можно только близким людям. Незнакомый, чужой человек может причинить большой вред, сильно испугать, разлучить с близкими, отобрать что – нибудь.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\191.jpg | | | |
| **Дидактическая игра по теме «Безопасность в доме»**  **«Что мы знаем о вещах?»**  **Цель:** расширять представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память, воспитывать чувство сотрудничества.  **Материал:** 4 игровые карты с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара, картинки с изображением различных бытовых предметов.  У детей игровые карты с изображением «травмы». Ведущий поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей картой и взять картинку. Выигрывает ребенок, первый собравший три картинки.  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\три ожогп.png | | | | | **Дидактическая игра**  **«Я начну, а ты закончи»**  **Цель:** закреплять знания детей о правилах безопасности дома, на улице, с незнакомыми людьми. Развивать словарный запас детей, связную речь, внимание.  Воспитатель начинает, а ребёнок заканчивает:  Спички детям - … (не игрушка)  Не оставляй утюг …. (без присмотра)  С плитой будь очень … (осторожен)  Петарды опасны – не играй с … (ними)  Не играй с колющими и режущими … (предметами)  Не пробуй на вкус … (лекарства)  Не трогай электрические …. (приборы)  Не играй с …. (огнём)  Не открывай дверь незнакомым… (людям)  Не разговаривай с незнакомыми …. (людьми)  Нельзя играть на …(стройке), (дороге).  Не дразни … (собак).  Мойте руки перед … (едой)  C:\Documents and Settings\Владелец\Мои документы\Downloads\руки.jpg |