

Картотека дидактических игр по безопасности



Подготовила: Джамалдинова А.И
воспитатель

1. "Источники опасности"

Дидактическая задача:

Закрепить знания детей о предметах, которые могут быть источником опасности.

Игровые правила:

Выбрать предметы, которые могут быть источником опасности.

Игровое действие:

Поиск и название предметов.

Ход игры.

Детям раздаются игровые карточки с изображением различных предметов. Воспитатель предлагает внимательно рассмотреть изображения предметов и ответить на вопросы:

-Что может быть источником пожара?

-Что может быть источником травмы человека (пореза, укуса, укола, ожога, отравления)?

-Что может быть источником гибели человека? Отмечается тот, кто назовёт правильно все изображения.

2. "Знаешь ли ты?"

Дидактическая задача:

Закрепить знания о телефонах служб спасения.

Игровые правила:

Выполнять действия, соответствующие изображению.

Игровые действия:

Передвижение фишек по игровому полю в соответствии с количеством выпавших ходов.

Ход игры.

В игре принимает участие 4-5 человек, используются фишки разных цветов.

Ребёнок бросает кубик, передвигает фишки. Условные обозначения:

- Красный крест - назвать телефон скорой помощи;
- Дом - назвать домашний адрес;
- Милиционер - назвать телефон милиции;
- Огонь — выбрать из трёх номеров нужный при пожаре;
- Человек в маске — назвать нужный при такой опасности номер;
- Книга - если даётся неправильный ответ, игрок отправляется на эту точку;
- Рука - если даётся правильный ответ, игрок переходит на эту точку;
- Телефон - набрать телефон службы безопасности и перейти на финиш.

Побеждает тот, кто быстрее и правильно ответил на все вопросы и пришёл к финишу первым.

3. "О чём говорит светофор"

Дидактическая задача:

Закреплять знание сигналов светофора и соответствующих им действий пешеходов.

Материал:

Карточки с изображением сигналов светофора (горит красный, жёлтый, зелёный), действий пешеходов.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям показать сигнал светофора, который обозначает: "иди", "стой", "внимание". Затем показать карточки с изображением действий пешеходов на разные сигналы светофора.

4. "Четвёртый лишний "

Дидактическая задача:

Учить детей предотвращать опасность контактов с опасными предметами (иголки, ножницы, спички, лекарства и др.) Закреплять знания о поведении на улице без взрослых. Различать съедобные грибы и ягоды.

Игровые правила:

Найти лишний предмет на карточке. Доказать, почему.

Игровое действие:

Поиск опасного предмета.

Ход игры.

Детям раздаются карточки, на каждой изображены четыре предмета, один из которых лишний (несёт опасность). Тот, на которого указывает воспитатель (волшебная стрелочка), объясняет, что лишнее и почему.

Карточки:

1. Съедобные грибы и мухомор.

2. Игрушки и гвозди.

3. Игрушки и лекарство.

4. Кисточка, карандаш, ручка, иголка.

5. Малина, клубника, смородина и волчья ягода.

6. Дети играют в песочнице, катаются на качелях, катаются на санках, мальчик ест сосульку.

По аналогии могут быть представлены и другие комбинации.

5. "На прогулке"

Дидактическая задача:

Закреплять знания детей о правильном общении, поведении с животными.

Материал:

Карточки с изображением правильных и неправильных действий при встрече с собакой, пчелой, козой, ежом, муравьями в муравейнике.

Игровые правила:

На вопрос воспитателя показать картинку с правильным ответом, а затем с неправильными действиями.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям ответить, как бы они поступили в разных ситуациях, возникших во время прогулки в выходной день (*на даче, в лесу*). Нужно показать сначала картинку с правильным действием, а затем показать неправильные.

-На дороге я повстречал собаку. Можно, *нельзя* (*дети показывают карточку*)

-На полянке ко мне подлетела оса (пчела). Можно, *нельзя*.

-На опушке щиплет травку коза. Можно, *нельзя*.

-В траве я заметил ежа. Можно, *нельзя*.

6. "Телефон"

Дидактическая задача:

Закреплять знание номеров телефонов аварийных служб.

Ход игры.

Перед ребенком разложены карточки с изображением машин скорой помощи, МЧС, милиции, пожарной, спортивной машины и карточки с номерами 01, 02, 03. Воспитатель предлагает ребёнку выбрать любой номер и найти машину, которая придёт по этому номеру.

7. "Пожар"

Дидактическая задача:

Закрепить знания детей о пожарной безопасности.

Игровые правила:

На вопрос воспитателя показать картинку-ответ.

Материал:

Картинки с изображением коробки со спичками, телефоном 01; молнии, попадающей в дерево; утюга; 02; 03; горящего стола; ведра воды.

Игровое действие:

Выбор из предложенных - правильной картинки.

Ход игры.

Детям раздаются карточки. Воспитатель предлагает ответить на вопрос, показав нужную карточку.

-Отчего происходит пожар?

-Что нужно делать, если случился пожар?

-По какому телефону вызывают помощь?

За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

8. "Игра — дело серьезное"**Дидактическая задача:**

Учить детей подбирать для игр подходящие предметы, знать с какими вещами играть нельзя.

Материал:

Карточки с изображением мяча, ножниц, пирамидки, газовой плиты, спичек, ножа, неваляшки, таблеток, утюга, иголки, куклы, машинки, вилки, стеклянной вазы и др.

Ход игры.

Перед детьми разложены карточки обратной стороной кверху. Ребёнок достаёт любую, просматривает её и отвечает, можно играть с этой вещью или нет (*объясняя почему*). За правильный ответ получает фишку.

9. "Тротуар и дети"**Дидактическая задача:**

Закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Учить детей правильно выбирать место для игр. Воспитывать быструю реакцию на происходящее.

Ход игры.

Предложите детям построить из кубиков дом с аркой. Арка должна быть таких размеров, чтобы через неё могли проехать игрушечные машинки. Попросите детей разместить их перед аркой. Куклы будут изображать мальчиков-футболистов или девочек, играющих в "классики". В качестве футбольного мяча можно использовать шарик для пинг-понга, а "классики" изобразить с помощью полосок бумаги или верёвочек. В игре одновременно может участвовать несколько детей, которые меняются ролями. В процессе игры мальчики с помощью кукол изображают игру в футбол, а девочки — игру в "классики". При этом один ребёнок продвигает игрушечную машинку через арку и громко сигнализирует. Дети быстро убирают кукол с дороги и переносят подальше от арки. Сюжет можно варьировать. Например, из окна игрушечного дома высовывается зайчик и предупреждает об опасности. Аналогичный сюжет можно разыграть с помощью настольного театра.

10. "Кто больше назовёт действий"

Дидактическая задача:

Учить детей соотносить действия с профессией людей, действующих в чрезвычайных ситуациях.

Игровые правила:

Называть только одно действие человека данной профессии. Если ребёнок не может вспомнить, он ударяет мячом об пол, ловит его и бросает ведущему.

Игровые действия:

Бросание и ловля мяча.

Ход игры.

Воспитатель предлагает назвать действие, которое выполняет человек названной профессии, но называть можно только одно действие (*врач, милиционер, пожарный*). Выигрывает тот, кто больше назовёт действий.

11. "Игра-соревнование "По грибы"**Дидактическая задача:**

Закрепить знание съедобных, и несъедобных грибов.

Материал:

Игровое поле, кубик, фишки, корзинки для грибов, съедобные грибы (*подосиновики, белые, подберёзовики*).

Ход игры.

Дети поочерёдно бросают кубик, отсчитывают количество ходов, ставят фишки. Если попадает на мухомор, то фишку возвращают по красной стрелке, если на бледную поганку – ребёнок пропускает 2 хода, если на кружок с грибами (съедобными), то в зависимости от цифры на кружке, столько же грибов кладёт себе в корзинку. В конце игры подсчитывают количество собранных грибов. У кого больше — тот и выиграл

12. "Каждой вещи свое место"**Дидактическая задача:**

Закреплять представления о правилах безопасного поведения, формировать знания о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места; развивать наблюдательность, внимание; воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок дома и в детском саду.

Материал:

игровое поле с изображением кухни; картинки-предметы.

Ход игры.

В коробке лежат картинки-предметы (изображением вниз). Каждый ребенок берет одну картинку и кладет ее на игровое поле — на место, объясняя свой выбор.

Варианты:

- На игровом поле «разбросаны» картинки-предметы. Дети по очереди раскладывают их на место;
- На макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире».

- То же в игровом уголке.

13. "Что, где, когда?"

Дидактическая задача:

Закрепить умение правильно вести себя в экстремальной ситуации.

Игровые правила:

Ответить на вопрос игровых персонажей.

Ход игры.

Воспитатель предлагает поиграть в игру. На столе лежат письма от сказочных персонажей, в центре волчок.

Воспитатель раскручивает волчок, берёт письмо по стрелке, зачитывает детям вопрос. Дети советуются и отвечают. За правильный ответ получают фишку.

Если будет неправильный ответ,
то обязательно воспитатель говорит правильный.

Письмо 1:

Часто приходится работать с огнём. Как поступить, если загорюсь сам.

(Змей Горыныч).

Ответ:

Если сам горишь, беда,
И даже если голова.
Хватай одеяло, пальто, покрывало
И залезай с головою туда.
Ну а если есть вода,
Это просто красота.
Водой смело обливайся,
Лей побольше, не стесняйся.
И тогда огонь погаснет.
Это всем ребятам ясно.

Письмо 2:

Ребята, отморозил в проруби хвост. Помогите.

(Волк).

Ответ:

Если отморозил хвост, или пальцы, или нос,
Вот тебе совет такой — потеплее их накрой,
Чаю тёплого попей, а потом к врачу скорей!

Письмо 3:

По тропинке прыгал зайчик,

И поранил сильно пальчик.

Оказался перелом.

Как же быть ему потом?

(Зайчик).

Ответ:

Перелом, перелом,
Шины ищем мы потом.
Две накладываем шины.
Если шины рядом нет,
То берём линеечку,
Или просто реечку.
По размеру отломали,
Аккуратно приложили,
Бинтом перемотали,
Врача вызывали.

Письмо 4:

Часто приходится оставаться дома одним. Мама уходит за молоком. Как быть, если кто-то постучится? (Семеро козлят).

Ответ:

Звонят или постучали
Ты к дверям не подбегай.
Сразу дверь не открывай.
Ты в глазок посмотри,
Кто пришёл, определи.
Если кто-то незнакомый,
Ни за что не
открывай.

Письмо 5:

Бабушка переехала в город и заболела. Надо идти навестить её. Боюсь заблудиться. Как поступить, если заблужусь? (Красная Шапочка).

Ответ:

Знайте, в городе всегда заблудиться можно.
И поэтому ведите себя очень осторожно.
К чужим дядям, к чужим тётям
Вы не подходите.
Только милиционеру свой адрес сообщите.

Письмо 6:

Ребята! Поступил в школу, хочу быть умным, как Знайка, но школа через дорогу. Боюсь попасть под машину. (Незнайка).

Ответ:

Правила движения знайте наизусть!

Красный свет — дороги нет!

Жёлтый — будь внимателен!

На зелёный свет иди —

Все дороги впереди.

14. "Одень куклу"

Дидактическая задача:

Учить детей различать одежду по характерным особенностям профессии (*пожарный, спасатель, милиционер, повар, врач и др.*). Закрепить знание детей о назначении одежды в зависимости от времени года и его занятий в данное время (*спорт, прогулка, отдых, лето, зима, осень, весна*).

Игровые действия:

Одеть куклу в соответствии с ситуацией, профессией.

Ход игры.

В игровой форме предлагается детям одеть куклу для определённой цели: день рождения, спортивный праздник и так далее, или в соответствии с названной профессией. Отмечается тот, кто правильно выполнит задание.

15. "Соедини по точкам"

Дидактическая задача:

Закреплять представления об источниках опасности в быту; развивать мелкую моторику, закреплять навыки пользования карандашом, умение вести линию по точкам; воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Материал:

карточки с контурами предметов из точек (*утюг, плита*).

Игровые действия:

соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.

16. "Мы - спасатели"

Дидактическая задача:

Закреплять представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Материал:

Игровая карта с тремя пустыми окошками (одно сверху, два - внизу); картинки, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях; набор карточек с изображением правильных действий.

Игровые действия:

Выбор детьми карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации и последовательно их разложить.

17. "Разложи по порядку"

Дидактическая задача:

Ознакомить детей с порядком действий при пожаре. Используются картинки с изображениями

- сообщение по телефону «01» о пожаре;
- эвакуация людей;
- тушение пожара взрослыми до приезда пожарных, если это не опасно; встреча пожарных;
- работа пожарных.

Игровые действия:

Дети должны разложить карточки в нужном порядке и рассказать об изображенных на них действиях.

18."Сложи картинку (пазл)"

Дидактическая задача:

Картинку по пожарной тематике наклеивают на картон и разрезают на несколько частей.

Игровые действия:

Играть можно двумя командами. В этом случае интереснее использовать две картинки, так что при игре части обеих картинок можно перемешать. Выигрывает тот, кто быстрее соберет картинку.

- Показывается рисунок или плакат, на котором изображено несколько примеров нарушения правил пожарной безопасности. Ведущий называет число нарушений и предлагает ребятам за одну-две минуты назвать и показать их. Побеждает тот, кто назовет всё быстро и правильно.
- На картинке нарисованы пожарный, повар, доктор, милиционер, и каждый из них занимается не по своей профессии. Ребенок по картинке должен рассказать, что перепутал художник.