

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 81 «Мальвина»

**Картотека дидактических игр
по основам безопасности жизнедеятельности
для детей дошкольного возраста**



Азбука безопасности



Подготовила: Грачева Н.А.,
Воспитатель

"Источники опасности"

Задачи: 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.

"Знаешь ли ты?"

Задачи: 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.



"О чём говорит светофор"



Задачи: 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.

"Четвёртый лишний "

Задачи: 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.



"На прогулке"

Задачи: 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.

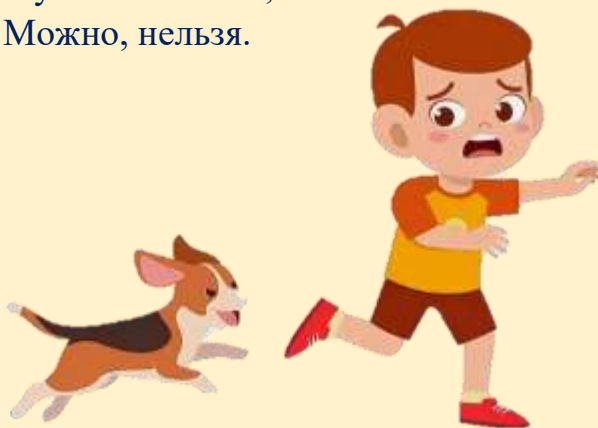
Воспитатель предлагает детям ответить, как бы они поступили в разных ситуациях, возникших во время прогулки в выходной день (на даче, в лесу). Нужно показать сначала картинку с правильным действием, а затем показать неправильные.

-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.



"Телефон"

Задачи: 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.



"Пожар"



Задачи: 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.

"Игра — дело серьёзное"

Задачи: 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.

"Игра-соревнование "По грибы"



Задачи: 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.

"Одень куклу"



Задачи: 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.

"Мы - спасатели"

Задачи: 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.

