

Картотека игр по ОБЖ для детей старшего дошкольного возраста



Воспитатель: Старакорова И.Н.

Картотека игр по ОБЖ для детей старшего дошкольного возраста.

Дошкольный возраст – это важнейший период, когда формируется человеческая личность. Определить, правильно или неправильно ведёт себя человек в тех или иных обстоятельствах, очень сложно. Тем не менее необходимо выделить такие правила поведения, которые дети должны выполнять неукоснительно, так как от этого зависят их здоровье и безопасность. Всё это следует разъяснять детям подробно, а затем следить за их выполнением. Ведь безопасность и здоровый образ жизни – это стиль жизни и адекватное поведение в различных ситуациях. Главная цель воспитателей является стимулирование развития у детей самостоятельности и ответственности, воспитания в детях потребности к здоровому образу жизни. Учить детей правилам поведения на дороге, на воде, в природе, и в различных жизненных ситуациях.

Игры позволяют познакомить детей с источниками опасности, мерах предосторожности при обращении с потенциально опасными предметами, сформировать умения и навыки безопасного поведения.

Тема: Безопасность на дороге.

№ п/п	Название игры, цель, источник	Содержание игры
1.	Дидактическая игра: «Угадай транспорт». Цель: закрепить представления детей о транспорте, умение по описанию узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность. Материал: картинки (карточки) с изображением транспорта.	Ход игры: Воспитатель загадывает детям загадки о видах транспорта. Кто первым из детей отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победитель.
2.	Лото «Играй да смекай!» Цель: учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; развивать умственные способности и зрительное восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку. Материал: таблицы с изображением дорожных знаков, пустые карточки.	Ход игры: В игре участвуют 4 - 6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Воспитатель читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.
3.	Дидактическая игра «Подумай – отгадай». Цель: уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения; активизировать процессы мышления, внимания и речи детей; воспитывать сообразительность и находчивость. Материал: фишки.	Ход игры: Воспитатель задает вопросы детям. Кто из детей знает правильный ответ, поднимает руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы. Примерные вопросы: - Сколько колес у легкового автомобиля? (4) - Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1) - Кто ходит по тротуару? (пешеход)

		- Кто управляет автомобилем? (Водитель) - Как называется место пересечения двух дорог? (Перекресток) - Для чего нужна проезжая часть? (Для движения транспорта) - По какой стороне проезжей части движется транспорт? (По правой) - Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? (Авария или ДТП) - Какой свет верхний на светофоре? (Красный) - Сколько сигналов у светофора? (Три) - На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру) - Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и полицейская машины) - Что держит в руке инспектор ГИБДД? (Жезл) - Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке).
4.	Дидактическая игра «Собери знак» Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках и ПДД; развивать логическое мышление, внимательность; воспитывать культуру безопасного поведения детей на дороге и в общественных местах. Материал: в конвертах пазлы – дорожные знаки, фишки.	Ход игры: Воспитатель рассаживает детей по экипажам и по общей команде (сигнал свистка) дети открывают конверты и складывают свои знаки из частей (пазлы). Через 5 - 7 минут игра прекращается. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. Можно заработать и дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение. За правильный ответ воспитатель дает экипажу фишку.
5.	Дидактическая игра «Красный - зеленый». Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, находчивость. Материал: воздушные шары красного и зеленого цвета.	Ход игры: Нужно взять два шарика – зелёный и красный. Воспитатель дает ребенку в руку красный шарик, ребёнок – называет запрещающий знак. Если зелёный шарик, называет знак разрешающий, предписывающий. Не называет – выбывает из игры. А победитель получает в награду воздушный шарик.
6.	Дидактическая игра «Светофор» Цель: закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах, развивать внимание, зрительное восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку. Материал: круги красного, желтого, зеленого цвета, светофор.	Ход игры: Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них.
7.	Дидактическая игра «Стрелка, стрелка, покружись...» Цель: Научить детей различать и правильно называть дорожные знаки, их	Ход игры: В игре могут участвовать от 2 до 10 ребят. Дети садятся вокруг стола, каждый получает карты с дорожными знаками. Воспитатель объясняет детям, что они будут

	назначение; развивать внимание, память; воспитывать нравственные качества: согласованность и сотрудничество. Материал: карты с изображением дорожных знаков, круги желтого цвета.	крутить диск по очереди и за правильно названный дорожный знак и его назначение будут получать у кассира жёлтый кружок и закрывать на своей карте такой же знак, если он имеется. Назначается кассир, ему передаются жёлтые круги. Воспитатель раздаёт сидящим детям карты. Игра начинается. Ведущий вращает диск и вместе с детьми произносит слова: Стрелка, стрелка, покружись, Всем ты знакам покажись, Покажи нам поскорее, Какой знак тебе милее! Стоп! Стрелка останавливается, ведущий называет дорожный знак и его назначение. Если ребёнок назвал знак правильно, кассир выдаёт ему жёлтый кружок, ребёнок закрывает им такой же на карте. Если на его карте нет такого знака, спрашивает: «У кого есть такой же знак?» И кассир передаёт кружок тому, у кого на карте есть этот знак (при условии, что знак и его назначение названы правильно). Затем диск передаётся соседу и игра продолжается. В случае затруднения или ошибки ребёнок не получает жёлтый кружок, а диск передаётся следующему ребёнку по очереди. Выигравшим считается тот, кто первый закроет свои знаки жёлтыми кружками. Игра заканчивается тогда, когда будут закрыты все карты у детей жёлтыми кружками.
8.	Викторина «Автомульты». Цель: учить соотносить сказочного персонажа и его транспортного средства, правильно называть, развивать память, мышление, сообразительность.	Ход игры: Детям предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства. Примерные вопросы: 1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? (На печке) 2. Любимый двухколёсный вид транспорта кота Леопольда? (Велосипед) 3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живёт на крыше? (Вареньем) 4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? (Велосипед) 5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (В карету) 6. На чём летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолёте) 7. Личный транспорт Бабы-Яги? (Ступа) 8. На чём поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде) 9. Ехали медведи на велосипеде, А за ними кот Задом наперед, А за ним комарики... На чем летали комарики? (На воздушном шарике.) 10. На чём катался Кай? (На санках) 11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? (На ядре)

		12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (В бочке)
9.	Интеллектуальная игра «Кто скорее даст ответ» Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения на улице; развивать мышление, память, сообразительность, речь. Материал: фишки.	Ход игры: Воспитатель делит детей на две команды, задает вопросы, дети отвечают, за правильный ответ вручается фишка. Побеждает команда, набравшая большее количество фишек. Примерные вопросы. 1. Из каких частей состоит улица? (дорога, тротуар) 2. Где можно гулять детям? (во дворе) 3. Как надо вести себя в автобусе? (не кричать, тихо) 4. Где люди ждут транспорт? (на остановке) 5. Где можно переходить дорогу? (светофор, пешеходный переход) 6. Назови сигналы светофора? (красный, желтый, зеленый) 7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (на зеленый) 8. С кем можно переходить дорогу? (со взрослыми) 9. Как называют человека, управляющего машиной? (водитель) 10. Из чего состоит машина? (кузов, кабина, колеса) 11. Где ездят машины, где ходят пешеходы? (по дороге, по тротуару) 12. Какими бывают дорожные знаки? (запрещающие, предупреждающие, знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки) 13. Как нужно обходить автобус? (подождать, когда уедет) 14. Назовите виды транспорта? (пассажирский, воздушный, морской, наземный, грузовой, гужевой, специальный и т. д.).
10.	Дидактическая игра «Кто скорее соберёт». Цель: формировать умение складывать изображение машины из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола; развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое. Материал: схемы с изображением машин, состоящих из разных геометрических фигур (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг); детали геометрического конструктора – мозаики.	Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривают из каких частей состоят машины (кузов, кабина, колеса); какие геометрические фигуры используются (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг). Далее воспитатель предлагает из деталей геометрического конструктора – мозаики выложить изображение машины на плоскости стола, опираясь на схему.
11.	Словесная игра “Да, нет”	Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети

	Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте. Развивать быстроту мышления, слуховое восприятие, внимательность.	хором отвечают “да” или “нет”. I вариант: Быстрая в горе езда?- Да. Правила знаешь движения?- Да. Вот в светофоре горит красный свет Можно идти через улицу?- Нет. Ну, а зелёный горит, вот тогда Можно идти через улицу?- Да. Сел в трамвай, но не взял билет. Так поступать полагается?- Нет. Старушка, преклонные очень года, Ты место в трамвае уступишь ей?- Да. Лентяю ты подсказал ответ, Что ж, ты помог ему этим?- Нет. Молодцы, ребята, запомним, Что “нет”, а что “да”, И делать, как нужно, старайтесь всегда! II вариант: Светофор знаком всем детям? Знают все его на свете? Он дежурит у дороги? У него есть руки, ноги? Есть фонарики – три глаза?! Он включает все их сразу? Вот включил он красный свет Это значит, хода нет? На какой идти нам надо? Синий - может быть преградой? А на жёлтый мы пойдём? На зелёный - запомним? Ну, наверное, тогда На зелёный встанем, да? Пробежать на красный можно? Ну, а если осторожно? А гуськом пройти тогда, То, конечно, можно? Да! Верю я глазам, ушам Светофор знаком всем вам! И, конечно, очень рад Я за грамотных ребят!
12.	Дидактическая игра "Отремонтируй светофор" Цель: закреплять знания детей о сигналах светофора. Материал: шаблон светофора, круги красного, желтого, зеленого цвета.	Ход игры: Воспитатель объясняет детям, что светофор сломался, необходимо отремонтировать светофор (правильно собрать по цвету). Дети накладывают круги на готовый шаблон светофора. “
13.	Словесная игра «Это я, это я, это все мои друзья!» Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.	Ход игры: Воспитатель задает вопросы, если дети согласны, то хором отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!», а если не согласны – молчат. - Кто из вас, когда спешит, перед транспортом бежит? - Кто из вас идёт вперёд только там, где переход? (это я, это я...) - Знает кто, что красный свет- это значит - хода нет? (это я, это я...) - Кто летит вперёд так скоро, что не видит светофора? - Знает кто, что свет зелёный это значит- путь открыт? (это я, это я...) - Кто, скажите, из трамвая на дорогу выбегает? - Кто из вас, идя домой, держит путь по

		мостовой? (это я, это я...) - Кто из вас в трамвае тесном уступает взрослым место? (это я, это я...).
14.	Дидактическая игра «Наша улица» Цель: расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепить представления детей о назначении светофора; учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно - указательные), предназначенные для водителей и пешеходов. Материал: макет улицы с домами, перекрестком; автомобили (игрушки); куклы - пешеходы; куклы - водители; светофор (игрушка); дорожные знаки, деревья (макеты) Игра проводится на макете.	Ход игры: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.
15.	Дидактическая игра «Поставь дорожный знак» Цель: учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка» (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания» (информационно- указательные); воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве. Материал: дорожные знаки; макет улицы с изображением дорог, пешеходных переходов, зданий, перекрестков, машины.	Ход игры: разыгрывание различных дорожных ситуаций.
16.	Сюжетно-дидактическая игра «Пешеходы и водители» Цель: обучать правилам дорожного движения, поведения на дорогах, закрепить представления детей о назначении светофора, прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД, развивать внимание, мышление, ориентировку в пространстве. Материал: дорожные знаки, светофор, рули, сумки с игрушками, стол, талоны, вывеска «Магазин игрушек», игрушки, коляски, куклы, удостоверения – зеленый кружок из картона. Дети в форме	Ход игры: Часть ребят изображает пешеходов, а часть - водителей. Водители должны сдать экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята - водители направляются к столу, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям: - На какой свет могут двигаться машины? - На какой свет двигаться нельзя? - Что такое проезжая часть? - Что такое тротуар? - Назовите знаки («пешеходный переход»,

	инспекторов ГИБДД (фуражка, накладка с буквами инспектор ГИБДД или значка ГИБДД), дети – пешеходы, дети – водители, ребенок – продавец игрушек.	«дети» и т.д.) Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружочек) и талоны; члены комиссии поздравляет их. Водители направляются к стоянке автомобилей, садятся в них и едут к регулированному перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка: - Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светофором, (подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.) игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.
17.	Дидактическая игра «Наш друг постовой» Цель: закрепить представления о профессии регулировщика, его функциях; обозначения жестов (какой жест какому сигналу светофора соответствует), развивать внимание, доброжелательное отношение к сверстникам. Материал: фуражка, жезл регулировщика.	Ход игры: воспитатель читает стихотворение и предлагает поиграть в игру. Посмотрите: постовой Встал на нашей мостовой Быстро руку протянул, Ловко палочкой взмахнул. Вы видали? Вы видали? Все машины сразу встали. Дружно встали в три ряда И не едут никуда. Не волнуется народ, Через улицу идет. И стоит на мостовой, Как волшебник постовой. Все машины одному Подчиняются ему. (Я.Пишумов) Ведущий-постовой. Дети игроки делятся на пешеходов и водителей. По жесту регулировщика водители и пешеходы идут (едут) или останавливаются. Вначале роль постового берет на себя воспитатель. Затем, когда дети освоят жесты регулировщика, они могут выполнять эту роль по очереди.
18.	Сюжетно-дидактическая игра «Найди безопасный путь» Цель: закрепить правила дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, расширять словарный запас. Материал: макет улицы (дорожной части), дорожные знаки, светофор, транспорт (машины легковые, грузовые).	Подготовка к игре: В зависимости от возраста детей воспитатель рассказывает или спрашивает детей: - Везде ли можно переходить улицу? - Какие знаки указывают на то, что в этом месте разрешено переходить улицу? - Куда и зачем надо смотреть в начале перехода улицы? - Куда и зачем надо смотреть в середине улицы, по которой машины едут в две стороны? - Как выглядит и о чем предупреждает знак пешеходного перехода? - Для чего на дороге нарисовали «зебру»? Ход игры: дети разыгрывают различные

		ситуации на макете.
19.	Дидактическая игра «Где мое место?» Цель: закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь. Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.	Ход игры: Задача игроков заменить словесные предупреждения на нужные знаки. Игра может проводиться в двух вариантах. 1. Один игрок расставляет знаки, остальные оценивают правильность. 2. Два игрока соревнуются, кто быстрее и правильнее расставит знаки.
20.	Дидактическая игра «Путаница» Цель: закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь. Материал: строительный материал (кубики, кирпичики, призмы и др.), дорожные знаки, волшебные шапочки.	Подготовка к игре: Воспитатель заранее конструирует дорогу и расставляет знаки неправильно (около «Зебры» знак «Скользкая дорога» и т.д.) Затем рассказывает детям историю про то, как злые «духи» решили навести в городе беспорядок и просит помочь исправить положение. Ход игры: Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.
21.	Дидактическая игра «Дорожный экзамен» Цель: обучать правилам дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, речь. Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков.	Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка знаков. Ход игры: Ребенок - водитель - ученик, сдающий экзамен на право вождения автомобиля. Он «едет» по дороге и, увидев тот или иной знак, объясняет, что он должен сделать. Например: впереди скользкая дорога. Снижаю скорость, еду осторожно, не обгоняю другие машины.
22.	Дидактическая игра «Выполни поручение» Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности. Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая, железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др.), рули.	Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка изученных знаков. Ход игры: Дети у «диспетчера» (воспитателя) получают задание съездить, например, в больницу. Ребенок едет и возвращается обратно. Далее он получает сразу два задания: «Съездить к железнодорожному переезду, затем поесть в столовой». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.
23.	Дидактическая игра «Повороты» Цель: развивать координацию движений рук (вправо, влево), зрительное внимание, мышление, умение выполнять команду, согласно знака в руках воспитателя.	Подготовка к игре: Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У воспитателя знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение

	Материал: знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», рули.	налево». Ход игры: Если воспитатель показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперед, если знак «Движение направо» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «Движение налево» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают налево.
24.	Дидактическая игра «Как проехать?» Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности. Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики и др.), знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».	Подготовка к игре: Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения. Ход игры: Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.
25.	Дидактическая игра «Угадай знак» Цель: закреплять знания о дорожных знаках, развивать мышление, внимание, наблюдательность. Материал: дорожные знаки, жетоны.	Подготовка к игре: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга. Ход игры: Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В конце игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей.
26.	Дидактическая игра «Передай жезл» Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках, ПДД, упражнять в правильном назывании дорожных знаков, формулировке ПДД, развивать логическое мышление, внимание, сообразительность, активизировать речь. Материал: жезл регулировщика.	Ход игры: Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передается игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идет под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак). Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.
27.	Дидактическая игра «Теремок» Цель: учить детей различать дорожные знаки, знать их назначение для пешехода, водителей автотранспорта и велосипедистов; воспитывать внимание, ориентировку в пространстве. Материал: Сказочный домик «Теремок» с вырезанным окошком, картонная полоска с изображенными на ней дорожными знаками. (предупреждающие знаки: железнодорожный переезд, дети, пешеходный переход, опасный поворот; предписывающие знаки: прямо, направо, налево, круговое движение, пешеходная	Ход игры: Полоску перемещают (сверху вниз или слева направо, в окошке поочередно появляются дорожные знаки). Дети называют знаки, объясняют их значение.

	дорожка; информационные знаки и знаки особых предписаний: место стоянки, пешеходный переход, телефон)	
28.	Дидактическая игра «Автошкола» Цель: закреплять знания детей о том, как следует переходить улицу; о назначении светофора, регулировщика и дорожных знаков; упражнять в ориентировке в пространстве и во времени; воспитывать смелость, находчивость, умение помогать товарищу. Материал: Двойной лист картона: на левом листе наклеены картинки с изображением различных дорожных ситуаций, на правом листе написаны правила.	Ход игры: Дети рассматривают картинки с изображением различных дорожных ситуаций. Они должны объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.
29.	Дидактическая игра «Узнай знак» Цель: закреплять знания детей о дорожных знаках. Материал: 2 картонных диска, соединенных в центре винтом. На нижнем круге вдоль края приклеены обозначения дорожных знаков. На внешнем круге у края вырезается окошко по размеру чуть больше дорожных знаков. Вращая диск, ребенок находит нужный знак.	Ход игры: Детям показывают картинку, изображающую ситуацию на дороге. Они должны найти дорожный знак, который здесь необходимо поставить.
30.	Дидактическая игра «На острове» Цель: закреплять знания детей о том, как следует обходить разные виды транспорта; знакомить с наиболее типичными дорожно-транспортными ситуациями и соответствующими правилами поведения пешеходов. Материал: картинки, изображающие различные ситуации с участием пешеходов, дорожные знаки, светофор.	Ход игры: Дети должны рассмотреть и объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, пассажиров, водителей; объяснить необходимость установки нужного дорожного знака.
31.	Дидактическая игра «Четвертый лишний» Цель: развивать мышление, слуховое восприятие.	Ход игры: воспитатель называет слова, дети должны определить лишнее слово, обосновать ответ. - Назовите лишнего участника дорожного движения: 1. Грузовик• Дом• «Скорая помощь»• Снегоуборочная машина• 2. Назовите лишнее средство транспорта: Легковая машина• Грузовая машина• Автобус• Детская коляска• 3. Назовите средство транспорта, не относящееся к общественному транспорту: Автобус• Трамвай• Грузовик• Троллейбус• 4. Назовите лишний «глаз» светофора: Красный• Синий• Желтый• Зеленый•
32.	Словесная игра «Игра в слова» Цель: развивать мышление, слуховое	Ход игры: 1. Хлопните в ладоши, услышав слово,

	восприятие, активизировать речь детей.	относящееся к светофору. Объясните выбор каждого слова. Словарь: три глаза, стоит на улице, перекресток, голубой свет, одна нога, желтый свет, красный свет, переход через улицу, помощник пешехода, зеленый свет, стоит дома. 2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните выбор каждого слова. Словарь: автобус, маршрут, остановка, дорога, купание, чтение, сон, билет, кондуктор, перелет на самолете, пешеход, сиденье, салон, кровать. 3. Составьте рассказ со словами: утро, завтрак, дорога в школу (детский сад), тротуар, булочная, аптека, перекресток, наземный переход, светофор, детский сад.
33.	Дидактическая игра «Игра в мяч» Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаках. Материал: мяч.	Ход игры: Воспитатель с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч, одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч воспитателю. Игра проводится со всеми детьми по очереди. Воспитатель: По дороге кто идет? Ребенок: Пешеход. Воспитатель: Кто машину ведет? Ребенок: Водитель. Воспитатель: Сколько «глаз» у светофора? Ребенок: Три глаза. Воспитатель: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит? Ребенок: Стой и жди. Воспитатель: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит? Ребенок: Подожди. Воспитатель: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит? Ребенок: Можете идти. Воспитатель: Идут наши ножки по пешеходной... Ребенок: Дорожке. Воспитатель: Где мы автобус ждем? Ребенок: На остановке. Воспитатель: Где играем в прятки? Ребенок: На детской площадке.
34.	Дидактическая игра «Слушай - запоминай» Цель: закреплять правила дорожного движения и поведения пешеходов на улице, развивать связную речь, мышление, память, внимание. Материал: жезл для регулирования дорожного движения.	Ход игры: Ведущий с жезлом в руке подходит к одному из участников игры, передает ему жезл и задает вопрос о правилах поведения пешехода на улице. «назовите одно из правил поведения пешехода на улице». – «нельзя переходить улицу перед близко идущим транспортом». Если ответ правильный, ведущий передает жезл другому участнику

		игры и т. д. нужно, чтобы ответы не повторялись, поэтому все должны быть внимательны.
35.	Дидактическая игра «Кто больше назовет дорожных знаков?» Цель: упражнять детей в узнавании и правильном назывании дорожных знаков, развивать внимание, мышление, память, речь. Материал: дорожные знаки.	Ход игры: ведущий показывает знаки, дети отвечают, соблюдая очередность.
36.	Дидактическая игра «Тротуар и дети» Цель: 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 высывается зайчик и предупреждает об опасности. Аналогичный сюжет можно разыграть с помощью настольного театра.
37.	Дидактическая игра «Какой знак здесь должен быть» Цель: Закрепить знания детей о дорожных знаках, уметь подобрать знак в связи с созданной обстановкой, развитие речи.	Ход игры: Детям раздаются карточки с нарисованным сюжетом, и глядя на них, нужно сказать и нарисовать соответствующий знак.
38.	Дидактическая игра «Раскрась дорожные знаки» Цель: Закрепить знания детей о видах дорожных знаков – закрепляющие, указательные, предписывающие.	Ход игры: Раздаются листы бумаги с нарисованными знаками – контурами. Дети должны набрать цвет знака и рассказать, почему они так сделали.
39.	Дидактическая игра «Нарисуй в фигурах знаки дорожного движения» Цель: Закрепить знания детей о знаках дорожного движения и нарисовать их в геометрических фигурах, воспитывать умения аккуратно закрашивать.	Ход игры: Детям раздаются карточки с нарисованными геометрическими фигурами (круг, квадрат, треугольник) и дается конкретное задание. Например, нарисуй знак – движение запрещено, подземный переход, осторожно дети.
40.	Дидактическая игра	Ход игры:

	«Я – регулировщик» Цель: Закрепить умения детей понимать знаки регулировщика.	Вывешивается плакат с сюжетными картинками – регулировщик на дороге. 1. Регулировщик стоит прямо, жезл внизу – это красный свет, то есть переходить нельзя. 2. Если жезл поднят прямо вверх – это желтый свет – то есть, приготовиться к переходу. 3. Жезл прижат к груди, и регулировщик стоит боком – это зеленый свет, переходить дорогу за спиной регулировщика. 4. Жезл параллельно вытянутым рукам – со стороны левого и правого бока – движение разрешено.
41.	Дидактическая игра «Соедини разрезанные половинки знаков» Цель: Собрать целое из частей, закрепить знания о дорожных знаках.	Ход игры: Детям раздаются разрезанные пополам дорожные знаки, нужно собрать целые знаки и объяснить, что они обозначают.
42.	Дидактическая игра «Кто, по какой дороге должен двигаться» Цель: Закрепить знания детей о правилах дорожного движения для пешеходов, автомобилистов, велосипедистов.	Ход игры: Детям раздаются карточки с нарисованными дорожными знаками. Внизу карточки изображены - пешеход, автомобиль, велосипедист. У каждого из них свой цвет стрелки при помощи, которой ребенок должен указать путь каждого из них.
43.	Подвижная игра «К своим знакам» Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, ориентировку в пространстве. Материал: дорожные знаки.	Ход игры: Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.
44.	Подвижная игра «Сигналы светофора». Цель: развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество. Материал: мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки.	Ход игры: На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или жёлтый шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.
45.	Подвижная игра «Где мы были, мы не скажем, на чем ехали покажем» Цель: закрепить знания о видах транспорта, учить детей изображать виды транспорта в команде, с помощью рук, эмоциональной выразительности, звуков,	Ход игры: Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное.

	развивать творчество, пластику, сообразительность, находчивость, воспитывать согласованность, сотрудничество.	Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.
46.	Подвижная игра «Зебра» Цель: упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве. Материал: полосы белой бумаги (картона).	Ход игры: Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). По сигналу - первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.
47.	Подвижная игра «Глазомер» Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках, количественный счет, развивать логическое мышление, сообразительность, находчивость, глазомер, ориентировку в пространстве, воспитывать согласованность, сотрудничество. Материал: дорожные знаки.	Ход игры: В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл его, возвращается в свою команду. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.
48.	Подвижная игра «Грузовики» Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде. Материал: рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.	Ход игры: Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники оббегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.
49.	Подвижная игра «Трамвай» Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде. Материал: потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.	Ход игры: Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее оббежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.
50.	Подвижная игра «Добеги до знака» Цель: упражнять детей в запоминании дорожных знаков, развивать память, сообразительность, быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве. Материал: дорожные знаки.	Ход игры: По сигналу воспитателя ребенок бежит к дорожному знаку, который называет воспитатель. Если ребенок ошибается в выборе знака, то он возвращается в конец колонны.
51.	Подвижная игра «Светофор» Цель: учить соотносить действия с цветом светофора, развивать внимание, зрительное восприятие, мышление, сообразительность. Материал: круги красного, желтого, зеленого цвета.	Ход игры: Воспитатель показывает кружок, а дети выполняют действия: - красный – молчат; - желтый – хлопают в ладоши; - зеленый – топают ногами. – на красный цвет – делают шаг назад, – на желтый – приседают, – на зелёный – маршируют на месте.
52.	Подвижная игра «Цветные автомобили» Цель: закрепить цвета светофора (красный,	Ход игры: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому

	желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве. Материал: рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета.	дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.
53.	Подвижная игра «Стоп - Идите» Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, слуховое и зрительное внимание. Материал: макет светофора.	Ход игры: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую. Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжают движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.
54.	Подвижная игра «Ловкий пешеход» Цель: развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой рукой на ходу. Материал: светофор, плоскостное вертикальное изображение с прорезанными в нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдове больше мяча, резиновый или пластмассовый мячик.	Ход игры: Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти – значит на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал – в красный – выбываешь из игры. Попал в желтый – получаешь право бросить мяч еще раз.
55.	Подвижная игра «Птицы и автомобиль». Цель: развивать ловкость, скорость, ориентировку в пространстве, внимание. Материал: руль или игрушечный автомобиль.	Ход игры: Дети – птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями). Воспитатель говорит: Прилетели птички, Птички – невелички, Все летали, все летали, дети бегают, плавно взмахивая руками Крыльями махали. Так они летали, Крыльями махали. На дорожку прилетали присаживаются, постукивают пальцами по коленям Зернышки клевали. Воспитатель берет в руки руль или игрушечный автомобиль и говорит: Автомобиль по улице бежит, Пыхтит, спешит, в рожок трубит. Тра-та-та, берегись, берегись, Тра-та-та, берегись, посторонись! Дети – птички бегут от автомобиля.

Тема: Безопасность при пожаре.

№ п/п	Название игры, цель, источник	Содержание игры
1.	Дидактическая игра «Пожар»	Ход игры.

	Цель: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 картинок - правильной картинки.	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.
2.	Дидактическая игра «Разложи по порядку» Цель: Ознакомить детей с порядком действий при пожаре. Материал: 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.	Ход игры:Дети должны разложить карточки в нужном порядке и рассказать об изображенных на них действиях.
3.	Словесная игра «Буриме Цель: Развить фонематический слух, умение рифмовать, закреплять знания о пожарной безопасности.	Ход игры. Ведущий читает двустрочные стихи, последнее слово во второй строчке дети придумывают сами, рифмуя его с последним словом предыдущей строки. Пожар мы быстро победим, Коль позвоним по... («01»). Если стал гореть забор, Доставай скорей... (топор). Если всё в дыму у нас, Надевай... (противогаз). У пожарных не напрасно Цвет машины ярко... (красный) Наш брандспойт был очень старый И не мог тушить... (пожары). Мчалась лестница всё выше, Поднялась до самой... (крыши) Вдоль по улице, как птица, На пожар машина... (мчится). На пожаре ждет беда,

		Если кончилась... (вода). Чтоб огонь нам одолеть, Надо вовремя... (успеть). Ох, опасные сестрички, Эти маленькие... (спички). Знать обязан каждый-житель, Где висит... (огнетушитель). При пожаре не зевай, Огонь водою... (заливай). Деревянные сестрички В коробочке. Это... (спички). Коль не тратишь время даром, Быстро справишься с... (пожаром).
4.	Дидактическая игра «Слушай внимательно» Цель: Закрепить знания детей о пожароопасных предметах, развивать диалогическую и монологическую речь, умение составлять рассказ по плану.	Ход игры: Воспитатель задает вопросы, а дети хором отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья» Затем воспитатель раздает карточки с рисунками опасных предметов, и каждый ребенок составляет маленький рассказ по плану: 1. Что это? 2. Можно ли его трогать? 3. Почему нельзя?
5.	Дидактическая игра «Цепочка безопасности» Цель: Повторить правила безопасности. Материал: фишки на каждого ребенка.	Ход игры: В игре принимают участие любое количество детей, им необходимо дать ответы на вопрос, например: Какие вы, знаете причины пожаров? Каждый ребенок по очереди должен назвать свою причину. За правильный ответ ребенку дается фишка, побеждает тот, кто набрал больше фишек. Примерные вопросы: Как можно предотвратить пожар? Что нужно делать, если в квартире возник пожар? Назови правила обращения с электроприборами. Назови опасный предмет и объясни, почему он опасен. И т. д.
6.	Дидактическая игра «Вызови пожарных» Цель: Закрепить умения детей набирать номер пожарной охраны 01, четко произносить адрес, свою фамилию, указать, что горит.	Ход игры: Для игры понадобится 2 телефона. Один телефон-диспетчер, второй – у потерпевшего. Ребенок набирает номер «01» и четко вызывает пожарных. При вызове надо уметь четко: а) назвать свою фамилию, имя

		б) указать, что именно горит в) сообщить адрес горящего объекта.
7.	Дидактическая игра: «Лото- пожарная безопасность» Цель: с помощью сюжетных картинок формировать представление детей об опасных ситуациях во время пожара; умение вести себя правильно в возникшей опасной ситуации. Развивать внимание, логическое мышление, связную речь. Воспитывать чувство ответственности.	Ход игры: Воспитатель раздаёт игрокам карточки, расчерченные на 10 пустых прямоугольников (игровые поля), затем показывает детям сюжетную картинку с изображением ситуации при пожаре(мальчик играет спичками, девочка выбежала на балкон горящей квартиры, оставлен утюг без присмотра, дети включили ёлку и т.д.). Ребёнок, правильно охарактеризовавший ситуацию, закрывает картинкой пустое игровое поле. Выигрывает тот , кто у кого окажется больше закрытых полей.
8.	Дидактическая игра «Карточная викторина». Цель: закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности. Развивать память, мышление, речь. Воспитывать чувство ответственности.	Ход игры: Воспитатель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку карточки с вопросами на тему правил поведения во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при окончании игры окажется больше фишек. Варианты вопросов: - Назови возможную причину пожара; - как правильно вызвать пожарных; - что делать, если во время пожара нет возможности вызвать пожарных, и пути из дома отрезаны пожаром; - можно ли заниматься тушением огня, не вызвав предварительно пожарных; - что нужно делать, если в доме запахло газом; - можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара; - можно ли поджигать тополиный пух; - можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери; - можно ли использовать лифт во время пожара в доме; - что нужно спасать во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя; - как правильно покинуть задымлённое помещение; - можно ли играть спичками и зажигалками и почему.
9.	Дидактическая игра: «Назови причины пожара» Цель: формировать знания о причинах пожара. Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.	Ход игры: Из предложенных воспитателем сюжетных картинок (дети собирают осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации,

		которые могут стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.
10	Дидактическая игра: «Выбери нужное» Цель: формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление. Воспитывать чувство ответственности.	Ход игры: Ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель, ведро с водой. Телевизор. Телефон, ящик с песком, электророзетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.
11	Дидактическая игра: «Сложи картинку» Цель: закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.	Ход игры: Ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.
12	Дидактическая игра: «Хорошо – плохо» Цель: формировать представления о полезных и вредных свойствах огня. Развивать логическое мышление, память, внимание.	Ход игры: Ребёнку показывается картина, изображающая различные виды применения огня (и хорошего и плохого). Детям раздают карточки с изображением огня и предметов, связанных с огнём (спички, дрова, газовая плита, керосиновая лампа ит.д.) дети должны расположить карточки на картине – в нужное место.
13	Дидактическая игра: «Четвёртый лишний» Цель: закреплять знания о предметах которые могут стать причиной возникновения пожара. развивать логическое мышление, обогащать словарный запас детей.	Ход игры: из четырёх предложенных картинок изображенных на одной карточке ребёнок выбирает лишнюю связанную или не связанную с пожаром. Пример – кипятильник, расчёска, кастрюля, шкатулка; ковёр, телевизор, картина, стул и т. д.)
14	Дидактическая игра: «Доскажи словечко» Цель: закреплять знания о мерах предотвращения пожара. Развивать словарь, внимание, память.	Ход игры: Воспитатель вместе с детьми встаёт в круг, передаёт красный мяч ребёнку который должен закончит стихотворную строку. Где с огнём беспечны люди, Там взвоётся в небе шар, Там всегда грозить нам будет Злой.....(пожар) Раз, два, три, четыре. У кого пожар в(квартире) Дым столбом поднялся вдруг. Кто не выключил.....(утюг) Красный отблеск побежал. Кто со спичками.....(играл)

		Стол и шкаф сгорели разом. Кто сушил бельё над ... (газом) Пламя прыгнуло в листву. Кто у дома жёг... (траву) Кто в огонь бросал при этом Не знакомые ... (предметы) Помни каждый гражданин: Этот номер:....(01) Дым увидел- не зевай. И пожарных(вызывай)
15	Дидактическая игра «Спаси игрушку» Цель: развивать умение узнавать знакомые предметы через очки; стимулировать развитие зрительного восприятия; развивать умение соотносить схематичное изображение с предметом. Игровые правила: из набора картинок найти, запомнить и выбрать нужные.	Ход игры: рассмотреть изображения знакомых предметов через «задымление» (занавеску), запомнить их, затем выбрать нужные из набора картинок. Следующее задание: иногда спасателям приходится работать в специальном снаряжении — например, в защитных очках. Наденьте специальные очки. Каждый получит карточку со схематическим изображением игрушки, по которому нужно найти и спасти игрушку, находящуюся в «задымлённом помещении».
16	Дидактическая игра «Спасатели» Цель: развивать умение соотносить схематическое изображение с натуральным предметом; стимулировать развитие зрительного восприятия. Игровые правила: найти предмет по его схематическому изображению.	Ход игры: рассмотреть схематическое изображение, отыскать в игровой зоне соответствующую игрушку.
17	Дидактическая игра «Найди предмет» Цель: развивать умение узнавать по изображению знакомые предметы; стимулировать развитие зрительного восприятия, памяти.	Игровые действия: рассматривать изображения знакомых предметов через «зашумлённый» файл, узнавать и называть предметы. Игровые правила: назвать узнаанный на картинке предмет, объяснить, как узнал. Воспитатель: Представьте, что мы на пожарной башне. С помощью бинокля постарайтесь узнать внизу предметы, находящиеся в дыму и огне.
18	Дидактическая игра «Пожароопасные предметы» Цель: стимулировать развитие скорости реакции и внимания. .	Игровые действия: называть предметы по порядку, хлопать в ладоши. Игровые правила: узнавать слова, обозначающие пожароопасные предметы. Набор слов для игры: утюг, журнал, телевизор, ручка, тостер, жвачка, хлопушка, памперс, пустышка, котлета, компот, пожарный, торт, режет, огнетушитель, пакет, кисть, каска, рукав, ноты, краски, спички, бинт, сверлить, маска и др
19	Дидактическая игра «Луч фонарика» Цель: развивать умение узнавать изображения по их части, детали.	Игровые действия: рассматривать детали изображения, узнавать и называть предмет. Игровые правила: быстро узнать предмет по

		детали изображения.
20	Подвижная игра «Храбрые пожарные» Цель: развивать быстроту реакции, ловкость. Закрепить правила при пожаре.	Ход игры: Дети сидят на скамейках .— дежурят в помещении пожарной охраны. По сигналу "Тревога" — быстро встают, строятся четвёрками (двое впереди, двое сзади), берутся за руки, изображая машины, и бегут- (едут на пожар). По сигналу "Приехали" — дети останавливаются и перестраиваются полукругом, а по сигналу "Работу начинай" — как бы качают насосом воду. "Топорами балки рушим" — воспитатель, произнося эти слова, показывает, какие движения руками нужно делать. Дети повторяют эти упражнения несколько раз. "Из брандспойтов пламя тушим!" — все делают повороты вправо и влево, направляя руки в ту же сторону. "Тёмным облаком густым, вслед за нами вьётся дым", — говорит воспитатель, все, подражая его движениям, поднимают руки вверх и разводят их в стороны, как бы отгоняя дым. Воспитатель продолжает: "А огонь всё выше, выше, полезай скорей на крышу!" — все влезают на гимнастическую стенку, переходят от одного звена к другому или перелезают с одной стороны на другую, затем спускаются вниз. "Псе пожарные, назад!" — говорит Воспитатель. Дети снова становятся четвёрками и бегут."Едут тише, не спешат!" — дети, замедляя бег, затем идут шагом и останавливаются. Воспитатель заканчивает: "Поработали не даром, славно справились ..." Дети произносят хором: "... с пожаром!".
21	Подвижная игра «Спички в коробке» Цель: Развивать умение бегать парами, увертываясь от ловящего; развивать речь, внимание, ориентировку в пространстве.	Ход игры. Дети, стоя кучкой, говорят: Мы - сестрички, Мы все-спички. Разбегайтесь кто куда, А не то вас ждет беда! Двое водящих, взявшись за руки, предупреждают: Ну-ка, спички, берегитесь, В коробок не попадитесь! Все разбегаются по площадке. Водящие ловят «спички», заключив их в замкнутый круг, сцепив руки. Когда большинство игроков пойманы, игра

		повторяется с новыми водящими. Другой вариант - водящим может быть один из игроков, в руках которого обруч. Обручем он ловит «спички», набрасывая его на них сверху.
22	Подвижная игра «Если возник пожар». Цель: развивать быстроту движений, логическое мышление.	Ход игры: Дети стоят в кругу. В руках у воспитателя воздушный шар. Играющий должен быстро сказать последнее слово стихотворной строки и передать шар другому. Если участник замедлил с ответом или ответил неправильно, он выбывает из игры, а шар вновь переходит к ведущему. Воспитатель: Стол и шкаф сгорели разом. Кто сушил бельё над ... Ребёнок: Газом. (Передача шара). Воспитатель: Пламя прыгнуло в листву. Кто у дома жёг ... Ребёнок: Листву. (Передача шара). Воспитатель: Кто бросал в огонь при этом Незнакомые... Ребёнок: Предметы. (Передача шара). Ведущий: Помни каждый гражданин Этот номер... Ребёнок: ... 01. (Передача шара). Ведущий: Дым увидел — не зевай И пожарных... Ребёнок: ... Вызывай. (Передача шара). Воспитатель: Этот шар в руках не даром, Раньше, если был пожар, Ввысь взмывал сигнальный шар — Звал пожарных в бой с пожаром. Где с огнём беспечны люди, Там взовьётся в небо шар, Там всегда грозить нам будет Злой... Ребёнок: Пожар. (Передача шара). Воспитатель: Раз, два, три, четыре — У кого пожар в ... Ребёнок: В квартире. (Передача шара). Воспитатель: Дым столбом поднялся вдруг.

		Кто не выключил... Ребёнок: Утюг. (Передача шара). Красный отблеск побежал. Кто со спичками... Ребёнок: Играл. (Передача шара)
23	Подвижная игра «Огонь и вода» Цель: Сформировать у детей понятие о том, что огонь нужно быстро тушить водой. Развивать ловкость, смелость, быстроту реакции, умение бегать, увертываясь от ловящего. Воспитывать уважение, интерес к труду пожарных. Учить выполнять правила игры. Материал: Красные ленточки на группу детей, несколько голубых повязок.	Ход игры. Одному-двум детям на руку повязываются голубые повязки, и они становятся «водой». Остальным детям дают красные ленточки («огонь»), которые прикрепляются к одежде сзади. По сигналу ведущего (судьи) дети с голубыми повязками должны собрать все красные ленты с убегающих детей, т.е. «потушить огонь».
24	Подвижная игра «Огненный дракон» Цель: Совершенствовать физические навыки, умение идти приставным шагом, ползать. Развивать быстроту реакции, точность, ловкость, смелость.	Ход игры. Игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, на каждый круг говорят: Огненный дракон, уходи вон! «Спящий дракон» лежит в центре круга. Когда он встает, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («язычками пламени»), игроки разбегаются. Дракон произносит: Языки огня всё ближе, ближе. Нагибайтесь ниже, ниже. Все игроки должны увертываться, наклоняться низко, ползти, чтоб водящий не задел их. Те, кого дракон не задел, возвращаются в круг.
25	Подвижная игра «Птенчики в беде» Цель: Развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве. Формировать чувство долга, сострадания к животному миру, желание оказать помощь ближнему; формировать ценностные эмоции.	Ход игры. На площадке чертятся несколько кругов, в них - гнезда с «птенчиками» (детьми). Выбирается Злой Огонь, который бродит по лесам, полям, лугам, болотам, разбрасывает искры пламени (красные ленточки) и делает пожар. Задача остальных играющих (юных защитников леса) - поймать на лету ленточки-«искорки», чтобы они не попали в гнездо, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной, когда все «искорки» потушены.
26	Подвижная игра «Пожарный шланг». Цель: стимулировать быстроту реакции, ловкость. Оборудование: два пожарных рукава.	Ход игры: дети делятся на две команды и по сигналу сначала разворачивают шланги, затем сворачивают в исходное состояние. Побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием.
27	Игра-эстафета «Пожарная эстафета»	Ход игры: игроки делятся на две команды,

	Цель: развивать координацию, быстроту реакции, умение быстро ориентироваться в пространстве. Игровые правила: выполнять задание поочередно, брать только один кусочек ткани (огонь).	выстраиваются в колонны; используя «ходули» дети поочередно собирают разложенные по залу кусочки ткани красного цвета, символизирующие огонь, складывая их в ведро (находится на противоположной от команд стороне зала).
28	Игра-эстафета «Потуши огонь» Цель: развивать быстроту, ловкость; воспитывать умение работать в команде. Игровые правила: стараться не разлить воду, действовать по сигналу.	Ход игры: команды становятся в шеренгу лицом друг к другу, около последних участников стоит 4—5 пластмассовых ведра с водой; по сигналу последний игрок передаёт поочередно ведра детям (одно за другим), стоящим справа (слева) от себя; первый игрок выливает ведра в большое ведро «с огнём» (с собранными кусочками ткани) — «тушат огонь».
29	Игра-эстафета «Спасение игрушки» Цель: совершенствовать в соревновательной форме навыки основных видов движений (ходьба по наклонной доске, лазание по гимнастической стенке); развивать скоростно-силовые способности, ловкость; воспитывать смелость, желание прийти на помощь «пострадавшему». Игровые правила: задание выполнять поочередно, не уронить игрушку.	Ход игры: с помощью каната подняться по наклонной доске к верхним рейкам гимнастической стенки; взять игрушку, расположенную на верхней перекладине; приставным шагом перейти на соседний пролёт гимнастической стенки; спуститься вниз по гимнастической доске («скатиться с горки»); перенести игрушку в безопасное место.
30	Игра-эстафета «Собери рюкзак для спасателя» Цель: развивать координационные способности, ловкость; укреплять уверенность в своих действиях; стимулировать сообразительность, быстроту реакции, закреплять знания о назначении предъявленных предметов. Игровые правила: передвигаться на велотренажёрах строго по прямой, выбирать только необходимые предметы.	Ход игры: игроки делятся на две команды; поочередно доехать на велотренажере до противоположной стороны; выбрать разложенные на скамейке предметы, которые могут пригодиться спасателям; вернуться обратно, положить предмет в рюкзак.

Тема: Безопасность в природе.

№ п/п	Название игры, цель, источник	Содержание игры
1.	Дидактическая игра «На прогулке» Цель: 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	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,

	неправильными действиями.	нельзя. -В траве я заметил ежа. Можно, нельзя.
2.	Игра-соревнование «По грибы» Цель: 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
3.	Дидактическая игра «Не всякому грибу место в лукошке» Цель: Закрепить знания детей о съедобных и ядовитых грибах, воспитывать умения правильно собирать грибы, не разрушая грибницы.	Ход игры: Выставляются карточки с грибами. В корзину собираем только съедобные грибы, а карточки с ядовитыми грибами оставляем на доске.
4.	Дидактическая игра «В лес по ягоды пойдем» Цель: Закрепить понятия «съедобные и ядовитые ягоды», их названия, внешний вид.	Ход игры: На полу разложены карточки с изображениями ягод (земляника, малина, черника, брусника, ежевика, с изображением ядовитых ягод (волчье лыко, волчьи ягоды, вороний глаз, ягоды ландыша). Собрать нужно съедобные ягоды, а ядовитые не трогать. Запомнить правила: 1. Не трогай незнакомые цветы и кустарники. 2. Опасным может быть даже прикосновение к ядовитым растениям. 3. Нельзя покусывать и жевать травинку, особенно незнакомую,
5.	Дидактическая игра «Внимание: природа!» Цель: знакомить детей с опасностями, которые могут случиться с людьми на природе, что может нанести вред здоровью человека. Материал: картинки с изображением объектов и явлений природы.	Ход игры: выбрать явления или объект и рассказать о том, какие опасности он таит в себе.
6.	Дидактическая игра «Съедобное — несъедобное». Цель: закрепить представление о съедобных и несъедобных грибах (ягодах) Материал: мяч.	Ход игры: педагог бросает мяч, ребенок ловит, если гриб (ягода) съедобный, если нет, ребёнок отбивает мяч.
7.	Дидактическая игра «На прогулке» Цель: закреплять знания о правильном поведении и общении с животными, соотносить изображенное на картинках с правильными и неправильными действиями при встрече с животными. Материал: иллюстрации, 2 обруча.	Ход игры: несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, правильно или неправильно здесь поступает ребёнок. Или в один обруч положить картинки с изображением правильных действий при

		встрече с животными, а в другой – неправильными действиями.
8.	Дидактическая игра «Наши помощники – растения» Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми. Оборудование: предметные картинки с изображением лекарственных растений.	Ход игры: на столе разложены картинки с растениями. Дети должны выбрать лекарственные; обосновать свой выбор.

Тема: Безопасность в быту

№ п/п	Название игры, цель, источник	Содержание игры
1.	Дидактическая игра «Источники опасности» Цель: 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.	Дидактическая игра «Знаешь ли ты?» Цель: 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.	Дидактическая игра «Четвёртый лишний» Цель: Учить детей предотвращать опасность контактов с опасными предметами (иголки, ножницы, спички,	Ход игры. Детям раздаются карточки, на каждой изображены четыре предмета, один из которых лиш-ний (несёт опасность). Тот, на которого указывает воспитатель (волшебная стрелочка),

	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.	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.
4.	Дидактическая игра «Телефон» Цель: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.
5.	Дидактическая игра «Игра — дело серьезное» Цель: Учить детей подбирать для игр подходящие предметы, знать с какими вещами играть нельзя. Материал: Карточки с изображением мяча, ножниц, пирамидки, газовой плиты, спичек, ножа, 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.
6.	Дидактическая игра «Кто больше назовёт действий» Цель: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.	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.
7.	Дидактическая игра «Собери опасный предмет»	Игровые действия: собрать из частей опасный предмет, рассказать правила

	Цель: Совершенствовать умение детей собирать из частей — целое. Закреплять знания об опасных предметах и правила обращения с ними. Материал: разрезные картинки опасных предметов.	безопасного обращения с ним.
8.	Дидактическая игра «Каждой вещи свое место» Цель: 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.
9.	Дидактическая игра «Кто даст правильный ответ?». Цель: 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 отломили,
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 тетям
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.

10.	Дидактическая игра «Соедини по точкам» Цель: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).	Ход игры: воспитатель предлагает детям соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.
11.	Дидактическая игра «Мы – спасатели» Цель: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.	Ход игры:Выбор детьми карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации и последовательно их разложить.
12.	Дидактическая игра «Кубик безопасности» Цель: закрепления знаний, полученных на занятиях по ОБЖ. Материал: картонные кубики с изображением различных опасных предметов и объектов природы.	Ход игры: Ребенок бросает кубик и рассказывает, чем опасен выпавший предмет или объект природы и правила обращения с ним.
13.	Дидактическая игра «Раз, два три, что может быть опасного — найди» Цель: закреплять представления об источниках опасности в доме, развивать сообразительность, внимание. Материал: картинки с изображением предметов домашнего обихода.	Ход игры: выбрать из предложенных картинок, те на которых изображены источники опасности, объяснить свой выбор.
14.	Дидактическая игра «Напиши телефон спасения». Цель: активизировать в памяти детей номера телефонов служб спасения. Материал: карточки с цифрами «0», «1», «2», «3», картинка с изображением «скорой», «пожарной», «милиции». Счетные палочки, пластилин (для усложнения).	Ход игры: выбрать картинку спасательной службы, «написать» телефон спасения с помощью цифр, счетных палочек, пластилина.
15.	Словесная игра «Вызов службы спасения» Цель: стимулировать развитие связной речи. Игровые правила: составлять короткий	Ход игры: составлять короткий рассказ по мере появления слайдов от имени одного из героев ситуации или стороннего наблюдателя. На экране ПК сменяются кадры, дети рассказывают в игрушечный телефон о

	рассказ по плану (образцу): правильно и чётко называть своё имя, фамилию, своё местоположение, кратко описывать проблему.	ситуации.
16.	Дидактическая игра «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 правила: найти игрушку в соответствии с символом.	Игровые действия: поиск предметов в разных местах, раскладывание в соответствующие коробки.
17.	Дидактическая игра «Если малыш поранился» Цель: познакомить детей с элементарными приёмами оказания первой медицинской помощи, ведь это зачастую может спасти его здоровье и жизнь. Материал: карточки с наиболее встречающимися бытовыми травмами, карты со способами оказания помощи.	Ход игры: Воспитатель предлагает детям выбрать карточки для оказания первой медицинской помощи при резаной ране и последовательно их выложить (промыть рану, наложить стерильную повязку, вызвать врача)
18.	Дидактическая игра «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.
19.	Дидактическая игра «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 дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций; карточки разных цветов (красного, белого и желтого) в зависимости от вариантов игры. Содержание картинок: ребенок лазает по лестнице, читает книгу, прыгает с высоты, одет не по погоде, кашляет на других и т.д.	Ход игры: Детей просят определить степень угрозы предлагаемой (наглядной или словесной) ситуации для жизни и здоровья, поднять определенную карточку, в зависимости от опасности, правильно разложить дидактические картинки. Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, и белую — если опасности нет. Дети не должны мешать друг другу, при необходимости дополнять ответы товарищей, не подсказывать и не пользоваться подсказками.
20.	Дидактическая игра «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,	Ход игры: 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

	сообразительность. Оборудование: набор поощрительных предметов: фишек, звездочек.	поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, белую — если опасности нет. Дети должны выслушать ответы товарища, не перебивать друг друга, желание ответить выражать поднятием руки. Полные ответы и существенные дополнения поощряют фишкой, звездочкой.
21.	Дидактическая игра «Что мы знаем о вещах» Цель: расширять представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества Материал: карточки с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара, картинки с изображением различных, бытовых предметов.	Ход игры: в игре принимают от 2 до 4 детей, каждый из них берёт себе по картинке с изображением «травмы». Воспитатель поочередно поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей карточкой и взять картинку. При отборе ребёнок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила общения с ними.
22.	Дидактическая игра «Так или не так» Цель: формировать умение детей отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила безопасности. Материал: 2 карточки – с красным и с зелёным кружком, картинки с изображением опасных и безопасных действий детей;	Ход игры: дети должны под красную карточку (кружок) положить картинки с изображением опасных для жизни ребёнка ситуаций, под зелёную – неопасных (разрешённых).
23.	Дидактическая игра «Убери на место» Цель: закрепить 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, воспитывать чувство товарищества Материал: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, картинки-предметы.	Ход игры: на макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире», объясняя свой выбор.

Литература:

Л.А. Вдовиченко. «Ребёнок на улице».

Н.Н. Авдеева «Безопасность».

О.В. Чермашенцева «Основы безопасного поведения дошкольников».

Т.Г. Кобзева «Организация деятельности детей на прогулке».

Е.А. Бабенкова «Подвижные игры на прогулке».

И.В. Кравченко «Прогулки в детском саду».

К.Ю. Белая «Как обеспечить безопасность дошкольников»