

Картотека дидактических игр по основам безопасности для детей дошкольного возраста



Составитель: Гладкова Т.А.

МБДОУ – детский сад 168

1) Дидактическая игра «Что полезно, а что нет?»

Цель игры: Формировать у детей представления о полезных для здоровья продуктах, пользе овощей и фруктов, о правильном питании. Помочь детям осознать, что часто рекламируемые продукты не самые полезные. Научить детей осознанно подходить к своему питанию. Развивать речь детей.

Оборудование: карточки с изображением полезной и вредной еды.

Ход игры: ребенку раздается игровое поле, на поле ребенок раскладывает только те карточки, на которых изображены продукты полезные для организма человека. Карточки, на которых изображена вредная еда, откладываются в сторону.

2) Дидактическая игра "Опасно - не опасно".

Цель игры: 1. Учить детей отличать опасные для жизни ситуации, грозящие их здоровью и здоровью окружающих, от неопасных;

2. Уметь предвидеть и предупредить результаты возможного развития ситуации;

3. Закреплять и соблюдать правила **безопасного** поведения в различных ситуациях;

4. Развивать охранительное самосознание.

5. Воспитывать чувство взаимопомощи;

Игровая задача:

Определить степень угрозы предлагаемой ситуации для жизни и здоровья.

Определить, какая из описанных ситуаций представляет угрозу для здоровья.

Поднять нужную карточку в зависимости от степени опасности.

Правильно разложить **дидактические картинки**.

Правила игры: дети не должны мешать друг другу слушать, и отвечать, при необходимости могут дополнять ответы товарищей.

Демонстрационный материал: набор **дидактических** картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций, карточек с зеленым и красным цветом.

Ход игры: 1. Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, и зеленую, если ее нет.

2. Ребята внимательно рассматривают **дидактические картинки**, которые показывает воспитатель, затем поднимают красную карточку, если есть угроза для жизни и здоровья; зеленую - если опасности нет. При этом в каждом случае объясняют свое решение.

3. Воспитатель предлагает детям самостоятельно поработать с **дидактическими картинками**; под красную карточку надо положить картинки с изображением опасных для жизни ситуаций, под зеленую - с изображением неопасных ситуаций.

Ребята объясняют свой выбор (*помощь воспитателя, если дети затрудняются с ответом*).

3) Дидактическая игра «Что такое хорошо, а что такое плохо»

Цель игры: уточнение представлений **детей** об экологически правильном поведении.

Материал: сюжетные картинки.

Ход игры: предложить детям определить на картинках и выбрать те, на которых ребенок ведет себя хорошо, бережет свой организм (в дождливую погоду выходить на улицу с зонтом, заниматься спортом, питаться полезными для здоровья продуктами и т. д.)

4) Дидактическая игра «Выбери съедобные грибы и ягоды»

Цель игры: закрепление знания о съедобных и ядовитых растениях, умения отличать их друг от друга.

Материал: корзины, муляжи или карточки с изображением съедобных и ядовитых грибов и ягод, фишки.

Ход игры: предложить собрать съедобные грибы и ягоды в корзины, а «несъедобные» оставить в лесу. За каждое правильно выбранное растение-фишка. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество фишек.

5) Дидактическая игра «Соберем рюкзак в дорогу»

Цель игры: расширять представления **детей о предметах**, которые могут принести пользу в экстренных ситуациях в природе, о правильных действиях в конкретных ситуациях развивать сообразительность.

Материал:

- картинки с изображением предметов, которые можно взять в поход на природу.

Ход игры: каждый ребенок выбирает карточку с предметом, который он хочет взять с собой и объясняет, с какой целью этот предмет может помочь в трудной ситуации.

6) Дидактическая игра «Буду осторожен в природе»

Цель игры: закреплять представления **детей** об опасных ситуациях в природе, учить правилам **безопасного поведения**, развивать память, воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Материал: картинки с изображением **детей** в опасных ситуациях в природе.

Ход игры: картинки разложены на столе изображением вниз. Ребенок выбирает картинку, рассматривает и рассказывает о том, что на ней изображено и почему такое случилось с ребенком.

7) Дидактическая игра «Природа и человек»

Цель игры: Закреплять, систематизировать знания **детей о том**, что создано человеком и что дает человеку природа.

Игровые правила. Отвечать можно только после того, как поймал мяч. Назвавший предмет, бросает мяч другому участнику.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход, ударяет мячом о пол, ловит его, а затем бросает водящему.

Ход игры: Воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знания о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей, или

существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, газ существуют в природе, а дома, заводы, транспорт создает человек.

«Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). После нескольких ответов **детей** он задает новый вопрос: «Что создано природой?»

В ходе игры воспитатель проводит с детьми небольшую беседу о том, что человек использует природу для того, чтобы лучше жилось людям, и в то же время бережно относится к природе: охраняют леса от пожаров, очищают пруды, озера и реки, охраняют животных и птиц.

8) Дидактическая игра «Вершки-корешки»

Цель игры: Упражнять **детей** в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровые действия. Разыгрывание фантов.

Ход игры: Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что - корешками: «Съедобный корень овоща называть вершками, а съедобный плод на стебле - вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательными, так как в некоторых овощах съедобно и то и другое.

Воспитатель называет: «*Морковь!*» Дети отвечают: «*Корешки*», «*Помидор!*» - «*Вершки*». «*Лук!*» - «*Вершки и корешки*». Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит «*Вершки*», а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки. Эту игру хорошо проводить после беседы об овощах, огороде.

Подвижные игры по безопасности для дошкольников



Подвижные игры по безопасности для дошкольников проводятся в большинстве своем в форме эстафет. Дети делятся на две команды. В таких играх вместо обычного сигнала можно использовать запись пожарной сирены.

1) Игра «Пожар»

Для игры понадобятся детские костюмы пожарных: каска, ремень, перчатки, комбинезон.

По сигналу игроки стартуют с линии старта и добегают до стульев, на которых лежат костюмы пожарных. Ребята должны одеться, вернуться к своей команде, раздеться и отдать костюм следующему участнику.

Побеждает та команда, которая быстрее всех *«собралась на пожар»*.

2) Игра «Пожарные сборы»

Для игры понадобится стол и различные предметы, в том числе и *«заимствованные»* из пожарной части: шнур, противогаз, каска.

По сигналу игроки бегут к столу, на котором разложены предметы, выбирают один предмет, необходимый для работы пожарного, и возвращаются в команду.

Побеждает та команда, которая быстрее и, самое главное, правильнее других справится с заданием.

3) Игра «Отважные пожарные»

Для игры понадобится подготовить полосу препятствий. В конце ее установлен макет дома, в котором *«живут»* игрушки.

По сигналу дети начинают эстафету: бегут через полосу препятствий, «спасают» из дома одну игрушку и возвращаются к своей команде. Цель — спасти всех жителей игрушечного дома.

Побеждает та команда, которая быстрее всех оказала помощь пострадавшим.

4) Игра «Затуши костер»

Для игры понадобится песочница или тазик с песком.

По сигналу дети зачерпывают маленьким совком песок и бегут по направлению к «пожару» — листку с изображением пламени. Бежать нужно осторожно, чтобы не рассыпать песок.

Побеждает та команда, которая больше всех принесет песка и, соответственно, быстрее затушит пламя.

5) Игра «После пожара»

От каждой команды участвуют по два игрока. Для игры понадобится большая катушка с привязанным шнуром.

По команде ведущего участники начинают наматывать шнур на катушку. Побеждают те, кто раньше справится с заданием.

6) Игра «Коридор»

Перед каждой командой лежат тоннели.

По сигналу участники пролезают по тоннелю и возвращаются бегом назад к своей команде.

7) Игра «Два сапога — пара»

Команды разбиваются на пары. Пары связывают (*левую ногу одного игрока с правой ногой другого игрока*). Нужно, взявшись за руки, допрыгать до обруча, имитирующего дом в пожаре, и «спастись» оттуда игрушку.

Побеждает та команда, которая быстрее других спасет всех пострадавших.

8) Игра «01»

Для этой игры нужно подготовить листочки и маркеры.

Участники каждой команды по сигналу начинают бежать в другую сторону зала. На стуле лежит листок, на котором нужно написать маркером «01, то есть вызвать пожарную службу».

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не напишут «01».

9) Игра «Передай жезл»

Играющие дети выстраиваются в круг. Руководитель передает жезл регулировщика играющему, который стоит слева от него, тот также передает жезл регулировщика играющему, который стоит слева от него, а он передает следующему. Обязательное условие принимать жезл правой рукой, затем передавать левой. Передача идет под музыку, как только музыка обрывается, тот, у кого остался жезл, должен сказать пословицу на дорожную тему. Если он не вспомнил или повторил ранее звучавшую

пословицу, то выбывает из игры. Побеждает тот, кто знает больше пословиц и поговорок.

10) Игра «Стоп»

На одном конце зала (*площадки*) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (*площадки*) встает водящий (*воспитатель*).

Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

- Быстро шагай, смотри, не зевай!

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «*Стоп!*», играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие дети продвигаются вперед.

Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии.

Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

11) Игра «Красный, желтый, зеленый»

Игра направлена на внимание и развитие реакции.

Дети сидят на скамеечке или на стульчиках. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети топают ногами. Если поднят желтый флажок - хлопают в ладоши. Если красный - сидят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры - сладкий приз.