

Дидактические игры по правилам безопасного поведения



"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.

"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.

"О чём говорит светофор"

Цель.

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 "

Цель.

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"

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 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"

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.

"Пожар"

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 - правильной картинке.

Ход игры.

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

-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 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, 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.

"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 высовывается зайчик и предупреждает об опасности. Аналогичный сюжет можно разыграть с помощью настольного театра.

"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.

"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 поочередно 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

"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.

"Что, где, когда?"

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 отломали,

Аккуратно приложили,
Бинтом перемотали,
Врача вызывали.

Письмо 4:

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

(Семеро козлят).

Ответ:

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

Письмо 5:

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

(Красная Шапочка).

Ответ:

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

Письмо 6:

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

(Незнайка).

Ответ:

Правила движения знайте наизусть!
Красный свет — дороги нет!
Жёлтый — будь внимателен!
На зелёный свет иди —
Все дороги впереди.

"Одень куклу"

Цель.

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.

"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*).

Игровые действия:

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

"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.

Игровые действия:

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

"Разложи по порядку"

Дидактическая задача:

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

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

Игровые действия:

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

"Сложи картинку (пазл)"

Цель.

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

Игровые действия:

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

- Показывается рисунок или плакат, на котором изображено несколько примеров нарушения правил пожарной безопасности. Ведущий называет число нарушений и предлагает ребятам за одну-две минуты назвать и показать их. Побеждает тот, кто назовет всё быстро и правильно.

• На картинке нарисованы пожарный, повар, доктор, милиционер, и каждый из них занимается не по своей профессии. Ребенок по картинке должен рассказать, что перепутал художник.

"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).

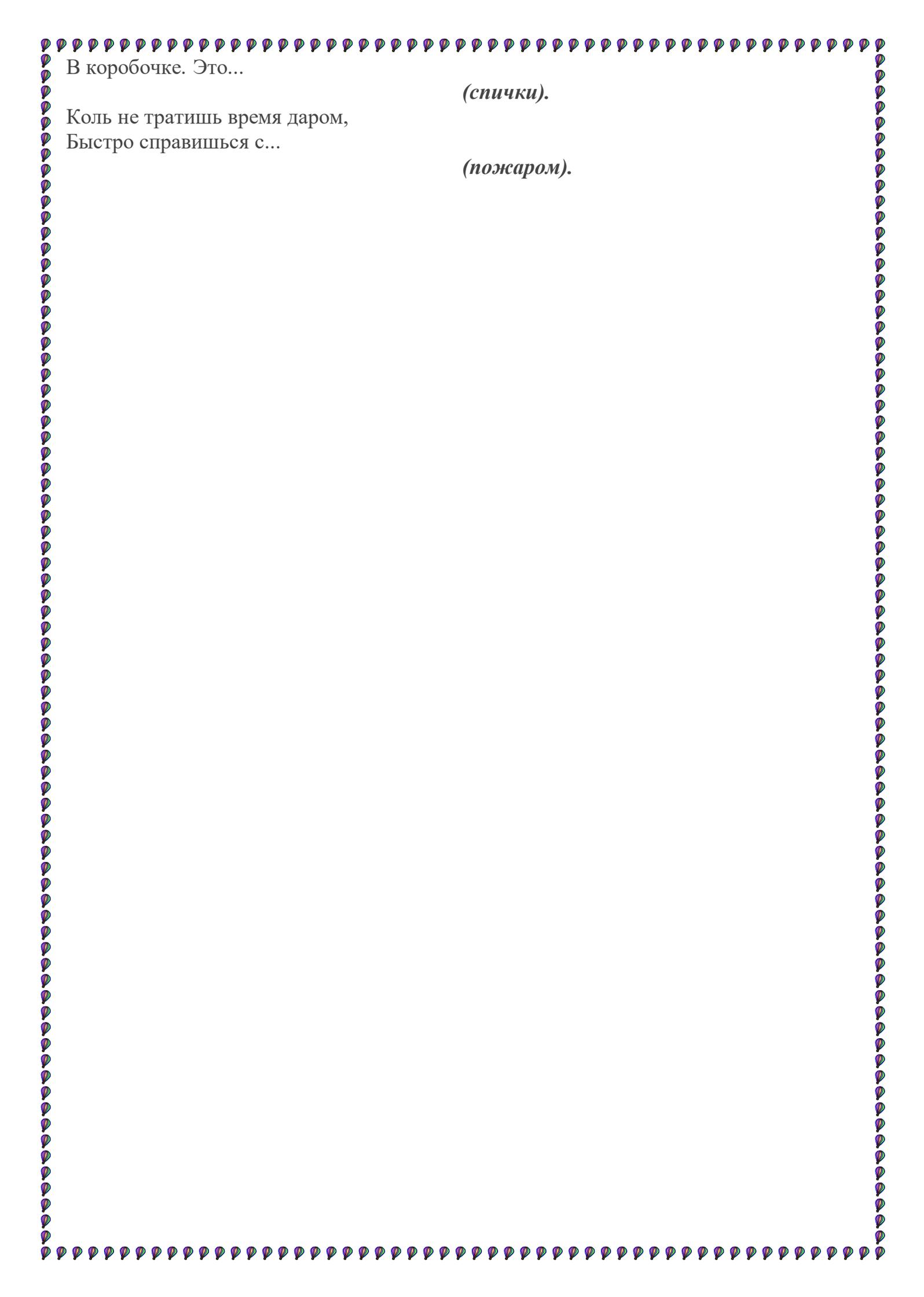
Знать обязан каждый-житель,
Где висит...

(огнетушитель).

При пожаре не зевай,
Огонь водою...

(заливай).

Деревянные сестрички



В коробочке. Это...

(спички).

Коль не тратишь время даром,
Быстро справишься с...

(пожаром).