

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное  
учреждение города Нижневартовска  
детский сад № 52 «Самолетик»**

*«Комплекс дидактических игр по ОБЖ»*



г. Нижневартовск

## **Дидактические игры по основам безопасности жизнедеятельности для старших дошкольников.**

### **Дидактическая игра «Найди и расскажи»**

#### **Цель:**

- упражнять в умении находить названный ведущим дорожный знак, рассказывать о его назначении;
- развивать интерес к изучению дорожных знаков. Предварительная работа: рассматривание дорожных знаков.

**Материалы и оборудование:** карточки с дорожными знаками (демонстрационные и раздаточные).

#### **Ход игры**

*Задание 1.* Педагог показывает дорожный знак, дети поднимают карточку с изображением такого же знака.

*Задание 2.* Педагог называет дорожный знак, ребенок находит его.

*Задание 3.* Педагог предлагает играющим несколько ситуаций.

А) Мне надо перейти улицу. Какой знак мне может помочь?

Б) Мы поехали на прогулку за город. Хотим есть. Какой знак поможет найти столовую? (и т.д.)

### **Дидактическая игра «Говорящие знаки»**

**Цель:** узнать дорожный знак по описанию.

**Предварительная работа:** рассматривание дорожных знаков.

**Материалы и оборудование:** карточки для ведущего с текстом о дорожных знаках, карточки с изображениями дорожных знаков у участников игры, фишки.

#### **Ход игры**

*Педагог читает загадки о дорожных знаках. Участники игры находят соответствующие знаки. Тот, кто первым выполнил задание, получает фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек.*

Педагог. В голубом квадратике белый треугольник, а в нем идущий человек («*Пешеходный переход*»).

На дорожном знаке нарисованы вилка и нож («*Пункт питания*»).

В белом треугольнике с красной каемкой нарисованы бегущие дети («*Осторожно, дети!*»).

Внутри синего прямоугольника нарисован автобус или трамвай (*место остановки автобуса, трамвая*).

В голубом прямоугольнике белый квадрат, а в нем красный крест («*Пункт первой медицинской помощи*»).

В голубом прямоугольнике белый квадрат, а в нем кровать и красный крест («*Больница*»).

В голубом прямоугольнике белый квадрат, а в нем телефонная трубка («*Телефон*»).

В голубом прямоугольнике белый квадрат, а в нем нарисована кровать («*Гостиница или мотель*»).

## **Дидактическая игра «Найди такой же знак»**

**Цель:** закрепить знание дорожных знаков. **Оборудование:** 2 комплекта дорожных знаков.

### **Ход игры.**

Вариант 1. Воспитатель предлагает ребенку выбрать знак, назвать, что он обозначает, и найти другой такой же.

Вариант 2. На доске развешаны дорожные знаки, воспитатель предлагает отгадать загадку и найти на доске отгадку.

### **Загадки**

Круглый знак, а в нем окошко,

Не спешите сгоряча,

подумайте немножко:

Что здесь, свалка кирпича?

(«Проезд закрыт»)

Я в кругу с обводом красным,

Это значит: тут опасно.

Тут, поймите, запрещенье ...

(«Пешеходного движения»)

В голубом иду я круге,

И понятно всей округе,

Если вдуматься немножко — ...

(«Пешеходная дорожка»)

Шли из сада мы с тобой,

Видим — знак на мостовой:

Круг, внутри велосипед,

Ничего другого нет.

(«Велосипедная дорожка»)

Я хочу спросить про знак,

Нарисован знак вот так:

В треугольнике ребята

Со всех ног бегут куда-то.

(«Осторожно, дети!»)

## **Дидактическая игра «Одинаковые, но разные»**

### **Цель:**

- уточнить представление о знаках, обозначающих переход через дорогу;
- закрепить знание отличия разрешающих и запрещающих знаков

**Оборудование:** дорожные знаки.

### **Ход игры.**

Воспитатель напоминает о том, какие дорожные знаки существуют, предлагает найти по описанию знаки предупреждающие («Дети», «Дорожные работы», «Железнодорожный переезд»), запрещающие («Въезд запрещен», «Движение на велосипеде запрещено»), предписывающие («Место остановки

автобуса», «Пункт питания», «Пункт первой помощи») и отдает каждый знак отгадавшему ребенку. Затем предлагает детям собраться в группы по видам знаков.

### **Дидактическая игра «Составь такой же знак»**

**Цель:** закрепить знание названий и значения дорожных знаков.

**Оборудование:** основание дорожных знаков (треугольники, круги, прямоугольники и квадраты), геометрические фигуры, силуэты.

**Ход игры.**

Воспитатель предлагает выбрать основание для дорожного знака, составить его изображение и рассказать, какая может произойти история, если не соблюдать его предписаний.

### **Дидактические игры: «Можно – нельзя», «правильно – неправильно»**

**Цель:** закреплять представления о правилах поведения на улице.

**Оборудование:** картинки с изображением примеров различного поведения детей на улице города; плоскостные ладошки зеленого и красного цветов на каждого ребенка.

**Ход игры.**

Воспитатель показывает картинки, дети оценивают правильность действий и поднимают ладошки определенного цвета.

Усложнение: ситуации могут быть предложены детям без наглядности, в словесном описании.

### **Дидактическая игра «Светофор»**

**Цель:**

- закрепить значение сигналов светофора;
- уточнить значение дорожных знаков.

**Оборудование:** различные виды транспорта (игрушки), светофор, дорожные знаки, дорожная разметка.

**Содержание игры.**

Воспитатель предлагает детям взять одну из машин и двигаться по дорожной разметке в соответствии с дорожными знаками и сигналами светофора.

### **Дидактическая игра «Подумай — отгадай»**

Педагог задает вопросы. Дети выбирают вариант ответа.

- Сколько колес у автомобиля? (2, 4, 6, 8).
- Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1, 2, 3).

### **Дидактическая игра «Угадай-ка»**

У каждого игрока карточки с дорожными знаками, у ведущего тоже. Ведущий открывает любой знак из своего набора. Участники должны быстро найти такой же. Выигрывает тот, кто быстрее всех найдет знак, назовет и объяснит его значение.

### **Дидактическая игра «Слушай — запоминай»**

Участвует вся группа. Ведущий передает жезл игроку, в ответ надо назвать правило поведения пешехода на улице либо дорожный знак. За правильный ответ — фишка. Жезл передается следующему игроку. Победитель определяется по количеству полученных фишек.

### **Дидактическая игра «Красный и зеленый»**

У воспитателя два кружка — красный и зеленый, у детей — машина. На зеленый цвет — машина едет по столу, на красный — останавливается.

### **Дидактическая игра «Какой это знак?»**

На большом листе ватмана нарисованы дорожные знаки, знакомые детям. Педагог задает вопросы. Например: «Я хочу перейти дорогу. Какой дорожный знак я должна найти? Мы поехали за город отдыхать, захотели есть. Какой дорожный знак поможет нам найти столовую?» и т.д. Дети отвечают.

### **Дидактическая игра «Кто больше знает?»**

Детям предлагается назвать легковой, грузовой транспорт, машины специального назначения. Правильные ответы поощряются фишками.

### **Дидактическая игра «Собери машину»**

Воспитатель заранее готовит разрезные картинки. Ребенок подбирает картинки и выкладывает изображение машины.

### **Дидактическая игра «Почини технику»**

Для игры нужны рисунки, на которых изображены машины с недостающими деталями. Дети должны дорисовать.

### **Дидактическая игра «Почему?»**

Педагог. Я буду Почемучкой и спрошу вас кое о чем.

#### **Вопросы:**

- Почему машин с сиренами пропускает вперед весь транспорт?
- Почему у автолюбителей спереди и сзади имеются мигалки?
- Почему красный цвет — сигнал опасности?
- Почему у пожарных машин длинная раздвигающаяся лестница? (И т.д.)

### **Дидактическая игра «Диспетчер»**

С помощью считалки выбрать «диспетчера». Звонит телефон — воспитатель описывает ситуацию, «диспетчер» решает, какой вид транспорта потребуется, и выводит машину. Дети помогают.

**Ситуации.** Нужна помощь больному человеку. На дороге столкнулись машины. Сильный ветер оборвал электрические провода..

В игре уточняют особенности машин: величина и длина кузова, роль различных приборов.

### **Дидактическая игра «Отгадай-ка»**

Побеждает тот, кто больше всех отгадает загадок.

### **Дидактическая игра «Объясни»**

Дети отвечают на вопросы педагога:

- Почему подъемный кран называют силачом?
- Почему в трамвае нужно держаться за поручни?
- Почему нельзя громко разговаривать в общественном транспорте? (И т.д.)

### **Дидактическая игра «Куда едут машины?»**

Дети берут машины и отправляются в путь за грузом или пассажирами. На зеленый свет светофора (кружок в руках педагога) они двигаются, на красный — останавливаются. Вдоль дороги находятся грузы (картинки, игрушки, пассажиры). Тот, кто сделал правильный выбор, делает еще один круг, увозя груз на стройку, а пассажиров — в детский сад или на работу.

### **Дидактическая игра «Что надо для поездки?»**

Педагог предлагает детям собраться в путь: «Что понадобится шоферам для поездки? Из сундука достаньте предметы. Для чего они нужны в поездке?»

Дети разбиваются на группы. В каждой группе должны быть «водитель», «пассажиры», те, кто подбирает грузы. Ведущий — «светофор». Машины выходят на трассу.

### **Дидактическая игра «Подбери груз к машине»**

Одни дети выбирают автомобили, другие — грузы. По сигналу «Подбери груз к машине!» «водители» начинают движение и останавливаются около тех детей, чей груз считают нужным. «Грузы» цепочкой двигаются за автомобилем. В конце игры обсуждают, верно ли выбраны грузы.

### **Дидактическая игра «Кто поедет первым?»**

На детей — медальоны с изображением разных машин. «Милиционер» спрашивает: куда они едут, что везут и почему их надо быстрее пропустить?

- Автобус, грузовик, фургон с мороженым.
- «Скорая помощь», фургон с мебелью, машина с хлебом.
- Пожарная машина, молоковоз, фургон с книгами

### **Дидактическая игра *Опасные предметы***

**Цель:**

- уточнить знания о предметах, опасных для жизни и здоровья ребенка;
- закрепить знание правил безопасности при работе с опасными предметами.

**Оборудование:** сюжетные картинки: пожар, игры детей; предметные картинки с изображением игрушек и опасных предметов.

**Ход игры.**

Вариант 1. Воспитатель раздает детям предметные картинки и предлагает приложить их к одной из сюжетных картинок.

Вариант 2. Воспитатель показывает одну из сюжетных картинок, дети поднимают соответствующие предметные картинки.

Вариант 3. Воспитатель загадывает загадку, дети поднимают соответствующую картинку и объясняют, чем опасен или не опасен этот предмет.

### **Загадки**

Пыль увижу — заворчу,

Заворчу и проглочу.

(Пылесос)

Стоит ящик на ногах,

Весь запутан в проводах.

Этот ящик не простой,

Он волшебный, голубой.

Вилку в дырочку воткнешь,

В мир чудесный ты войдешь. (Телевизор)

Всех на свете обшивает,

Что сошьет — не надевает. (Игла)

Я иголке родня,

Но нет ушка у меня.

(Булавка)

То назад, то вперед

Ходит-ходит пароход.

Остановишь — горе,

Продырявишь — море. (Утюг)

Очень любят разрезать,

Обрезать и надрезать.

(Ножницы)

Только я, только я,

Я на кухне главная.

Без меня, как ни трудитесь,

Без обеда насидитесь. (Плита)

Посмотри на меня —

В брюхе жарко у меня,

А в носу моем дыра.

Когда все во мне кипит,

Из нее пар валит.

(Чайник)

Как начнем говорить, разговаривать,

Надо чай поскорее заваривать

Да пальцы беречь — не обваривать. (Кипяток)

Вся дырявая я,

Но зато ловко

Тру тебе морковку.

(Терка)

Принялась она за дело,

Завизжала и запела.

Ела-ела дуб, дуб,  
Поломала зуб, зуб.  
(Пила)  
Лишний раз его не трожь,  
Не игрушка острый ... (нож).  
Без головы, а в шляпе,  
Одна нога и та без сапога. (Гвоздь)  
В деревянном домике  
Проживают гномики.  
Уж такие добряки —  
ажигают огоньки.  
(Спички)

### **Дидактическая игра «Угадай электрический прибор»**

**Цель:** закрепить знания об электрических приборах и их назначении.

**Ход игры:**

Воспитатель загадывает загадки об электроприборах, а дети должны найти картинку-отгадку и рассказать о его применении.

Это что за пароход  
Ходит взад и вперед?  
Он на каплю налетит,  
Жаром дышит и шипит,  
На простынке и рубашке  
Расправляет он все складки,  
Вот такой у нас дружок —  
Трудолюбивый... (утюжок).  
Есть у нас в квартире робот,  
У него огромный хобот.  
И гудит, как лайнер ТУ.  
Он охотно пыль глотает,  
Не болеет, не чихает.  
(Пылесос)  
Я, не хвастая, скажу:  
Всех друзей омоложу!  
Идут ко мне унылые —  
С морщинами, со складками.  
Уходят очень милые —  
Веселые и гладкие!  
Значит, я надежный друг —  
Электрический... (утюг).  
Летом папа нам привез  
В белом ящике мороз.  
И теперь мороз седой  
Дома летом и зимой,  
Бережет продукты:  
Мясо, рыбу, фрукты.

(Холодильник)  
Четыре синих солнца  
У бабушки на кухне,  
Четыре синих солнца  
Горели и потухли.  
Поспели щи, шипят блины,  
До завтра солнца не нужны.  
(Газовая плита)  
Через поле и лесок  
Подается голосок,  
Он бежит по проводам:  
Скажешь здесь, а слышно там. (Телефон)

### **Дидактическая игра «Подбери предметы с одним назначением»**

#### **Цель:**

- Закреплять умение сравнивать и подбирать предметы по функциональному признаку.
- Подводить к пониманию многообразия предметов с одинаковым назначением и функцией.
- Закреплять знания об истории бытовых предметов.

**Оборудование:** наборы парных картинок с изображением предметов, подобранных по признаку одинаковой функции (чистить — пылесос, веник; считать — калькулятор, счеты; освещать — настольная лампа, свеча; измельчать - мясорубка, миксер); большие карточки с расположенными в два ряда ячейками для вкладывания маленьких картинок по принципу функционального соответствия.

#### **Ход игры**

Дети берут по одному набору парных картинок и одну большую карточку. Каждый участник игры выкладывает все маленькие картинки перед собой, просматривает их и определяет те, которые подходят друг к другу. Затем выкладывает пары: одну — в верхнюю ячейку, а другую — в нижнюю по принципу функционального соответствия. Выигрывает тот, кто быстро и правильно подобрал пары картинок. Игра заканчивается, когда один из участников закончил подбор. После выполнения задания дети объясняют друг другу, почему они объединили именно эти два предмета. Возможен вариант взаимного контроля, когда участники игры проверяют карточки друг друга и при желании могут спросить: «Почему ты думаешь, что эти картинки — пара?».

### **Дидактическая игра «Отдых»**

#### **Цель:**

- Закреплять знания правил пожарной безопасности.
- Развивать внимание.

#### **Ход игры:**

Воспитатель задает вопросы, а дети хором отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!». В ответе на «неправильные» вопросы дети молчат.

- кто, услышав запах гари, сообщает о пожаре?
- кто из вас жалит с огнем утром, вечером и днем?
- кто, унюхав газ в квартире, позвонит по 04?
- кто костров не разжигает и другим не разрешает?
- кто от маленькой сестрички прячет, дети, дома спички?

### **Дидактическая игра «Проверь, все ли утюги могут работать»**

**Цель:** развивать зрительное сосредоточение, внимание, усидчивость.

**Оборудование:** картинка, на которой нарисованы электрические утюги с перепутанными шнурами; один из них не включен в розетку.

#### **Ход игры**

Воспитатель предлагает проверить шнуры утюгов и найти тот который не включен в розетку.

### **Дидактическая игра «Кому что нужно для работы»**

**Цель:** закреплять знания об орудиях труда пожарных.

**Оборудование:** картинки с изображением орудий труда людей разных профессий.

#### **ход игры:**

воспитатель предлагает показать картинки, необходимые для труда людей разных профессий, в том числе пожарных.

Усложнение: воспитатель увеличивает количество профессий и предметов для их труда и предлагает рассказать о действиях, производимых этими орудиями.

### **Дидактическая игра «Найди, что лишнее»**

#### **Цель:**

- Закреплять умение классифицировать предметы по принципу функциональности.
- Закреплять знания об электрических приборах и предметах, связанных с огнем.

**Оборудование:** предметные картинки: электрический фонарик, костер, электрическая лампочка, спичка, спичечный коробок, топор, стол, свечи, холодильник, дом.

#### **Ход игры**

Детям раздаются предметные картинки и предлагают отложить те, которые не относятся к электрическим приборам и предметам, связанным с огнем.

### **Дидактическая игра «Дорисуй, чего не хватает»**

#### **Цель:**

- Уточнить знания об электрических приборах и их частях.
- Закрепить знания правил пожарной безопасности.

#### **Ход игры**

Детям предлагается дорисовать недостающие детали электрических приборов (электрический шнур, вилка; ручка, крышка или носик чайника,

шланг пылесоса и т.д.), рассказать, для чего они предназначены и как с ними нужно обращаться.

### **Дидактическая игра «Подбери материал»**

**Цель:** закрепить знания об электроприборах и способах их использования.

**Оборудование:** утюг, образцы тканей: шелк, ситец, драп.

#### **Ход игры**

Воспитатель ставит ручку регулятора мощности утюга в разные положения, а дети подбирают образцы тканей и объясняют, как их нужно гладить (\* — тонкие, нежные, легкие ткани: нейлон, шелк, атлас; \*\* — хлопчатобумажные: ситец, сатин, трикотаж, бязь; \*\*\* — шерсть, драп, лен). Воспитатель также обращает внимание на то, что на одежде всегда есть ярлыки, на которых указывается состав материала и можно ли гладить эту вещь утюгом.

### **Дидактическая игра «Расскажи правильно»**

#### **Цель:**

- Закрепить знания о бытовых предметах, облегчающих домашний труд,учить видеть в них общее и различие.
- Упражнять в составлении описательных рассказов.

**Оборудование:** схема-алгоритм составления рассказа, картинки с изображением домашних помощников (пылесос, электрический чайник, утюг и др.).

#### **Ход игры**

Воспитатель предлагает назвать предметы, нарисованные на карточках, отметить, что у них есть общего (кнопки, ручки, шнур, мотор), уточняет принцип их работы (от электричества) и предлагает составить рассказ, используя схему-алгоритм: из чего сделан, для чего нужен, цвет, строение, каким был раньше.

Например:

Он сделан из железа и пластмассы. Он тяжелый. У него есть корпус, шнур, ручка, вилка и регулятор. Этот предмет может быть разного цвета. Он нужен для того, чтобы гладить белье. Раньше он был чугунным, в него насыпали горячие угли, чтобы нагреть, а затем гладили.

Дети по очереди рассказывают об электроприборах, а остальные отгадывают, о каком предмете говорится в описательном рассказе ребенка.

#### **Усложнение**

Воспитатель напоминает об алгоритме составления описательного рассказа, показывает схему, а затем убирает ее. Количество предметов для описания может быть увеличено (посудомоечная машина, СВЧ-печь, кухонный комбайн, миксер и т.д.).

### **Дидактическая игра «Чудесные превращения»**

#### **Цель:**

- Побуждать детей к нахождению предметов разной формы с одним способом действия и умению объяснить необходимость создания человеком многообразия форм предметов.

-Убедить в рациональности использования современных бытовых приборов.

**Оборудование:** предметные картинки: веник, полотер, бигуди, электрощипцы, печка, газовая плита, овощерезка, нож, швейная машина, игла.

### **Ход игры**

В группу приходят домовенок Кузя и робот Электроник. Воспитатель объясняет, что Кузя решил навести в доме порядок, выстирать белье и приготовить обед, используя веник, половую тряпку, печку и т.д. Детям предлагается вместе с Электроникой подобрать более удобные предметы (помощники) для работы, доказать Кузе рациональность их использования, а также преимущество использования современных бытовых приборов (например, овощерезка вместо ножа, швейная машина вместо иголки).

### **Дидактическая игра «Костер»**

#### **Цель:**

- Побуждать «смоделировать» игру огня в костре, упражнять в передаче его образа мимикой и жестами.
- Развивать внимание, координацию движений, воображение.

**Оборудование:** оранжевые и красные ленты на палочках.

#### **Ход игры**

Ребята сидят на корточках по кругу, в руках у них ленты оранжевого и красного цветов на палочках. Слушая музыку, которая подсказывает, каким должен быть огонь, дети взмахивают лентами.

Сначала костер едва тлеет (музыка тихая). Огонь начинает разгораться (меняются темп и характер музыки) и превращается в бушующее пламя (музыка громкая, в быстром темпе). Постепенно пламя гаснет (движения передают угасание).

Воспитатель в ходе игры комментирует моделирование движений пламени костра.

### **Дидактическая игра «Можно – нельзя»**

**Цель:** закреплять представления о бытовых предметах, которыми нельзя играть.

**Оборудование:** предметные картинки с изображением опасных и безопасных предметов для игры, кукла, сундучок.

#### **Ход игры**

Воспитатель предлагает вспомнить, что может произойти, если без разрешения брать опасные предметы: нож, ножницы, иголки и т.д. Дети поочередно берут по картинке и кладут около куклы, если с этим предметом играть можно, или в сундучок, если этот предмет для игры опасен. Педагог побуждает детей объяснять свой выбор.

### **Дидактическая игра «У нас порядок»**

#### **Цель:**

- формировать знания о том, что для удобства и безопасности все предметы нужно убирать на место;
- закреплять представления о правилах безопасного поведения в быту;
- воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок в доме.

**Оборудование:** картинки с изображением предметов одежды, обуви, посуды, швейных принадлежностей, рабочих инструментов; картинки с изображением кухонного шкафа, платяного шкафа, галошницы, шкатулки, рабочего ящика.

### **Ход игры**

Воспитатель напоминает детям, как важно убирать вещи на место, чтобы их потом легко было найти, подчеркивает, что особенно важно правильно хранить опасные предметы, и предлагает разложить предметы по местам.

### **Дидактическая игра «Ядовитые грибы и ягоды»**

**Цель:** дать представление о съедобных и ядовитых грибах и ягодах; научить различать грибы по картинкам и тем признакам, которые приводятся в загадках и в объяснениях педагога.

**Предварительная работа:** беседы о лесе, рассматривание иллюстраций.

**оборудование:** игрушка Старичок-Лесовичок, иллюстрации с изображениями ягод, корзинки, разноцветные фишки, варенье из лесных ягод.

### **Ход игры**

Старичок - Лесовичок. Здравствуйте, ребятушки! Пришел я к вам, чтобы пригласить вас в мой чудесный лес за грибами да за ягодами. Любите собирать грибы да ягоды?

Дети. Любим!

Старичок - Лесовичок. Ну, тогда берите корзинки — и в путь, поедem на электричке.

### **Игра «Грибная электричка»**

Едут в электричке

Волнушки и лисички

С подружками-друзьями —

Чернушками, груздями:

Со станции Пригоркино

На станцию Ведеркино,

Со станции Подъел кино

На станцию Засол кино.

Колеса со старанием

По рельсам тарахтят,

Везут по расписанию

Компанию опят

Со станции Полянкино

На станцию Сметанкино,

Со станции Пеньковкино

На станцию Духовкино.

У мухомора хитрый вид,

Ехидная усмешка —  
Забрался в поезд и сидит,  
Как будто сыроежка.  
Но вот заходит контролер,  
Выводит мухомора.  
И безбилетник-мухомор  
Краснеет от позора.  
А старичок-боровичок,  
Интеллигентный толстячок,  
Приподнимает свой берет  
И предъявляет свой билет.  
К билету прилагаются  
Четырнадцать квитанций,  
Четырнадцать квитанций  
С названиями станций:  
Дорожкино, Лукошкино,  
Опушкино, Засушкино  
Кастрюлькино, Бульбулькино,  
Лучково, Сельдерейкино,  
Морковкино, Перловкино,  
Немножкино-Картошкино,  
Лаврушкино, Петрушкино,  
Тарелкино и Ложкино.

*П. Синявский*

Ну а мы с вами приехали на станцию Загадкино. Сейчас проверим, знаете ли вы грибы.

Растут в лесу сестрички — Рыжие... *(лисички)*.

Я в красной шапочке расту

Под стройною осиною,

Меня узнаешь за версту.

Зовусь я... *(подосиновик)*.

На пеньке сидят ребята.

Называют их... *(опята)*.

Средь молодых сосенок

В блестящей темной шапочке

Растет грибок... *(масленок)*.

Серенькие шапочки,

Рябенькие ножки,

Под березой растут... *(подберезовики)*.

Вот сколько съедобных грибов мы положили в свои корзинки!

Ребята, будьте осторожны в лесу с грибами, а то в вашу корзинку залезут непрошеные гости. Угадайте, какие?

Ножка белая, прямая,

Шапка красная, большая,

А на шапке, как веснушки,

Беленькие конопушки.

Возле леса на опушке,  
Украшая темный бор,  
Вырос пестрый, как Петрушка,  
Ядовитый... (*мухомор*).  
В лесу есть грибы, что не надо искать,  
Много растет их на каждой полянке,  
Но эти грибы нельзя трогать и брать —  
Яд в них опасный.  
Это — ... (*поганки*).

Съедобные грибы мы собрали, а ядовитые оставили в лесу. Но запомните, ребята: грибы, которые вы не знаете, оставьте на полянке, не топчите, не сбивайте.

Все грибы в моем лесу нужны: то белочка грибок съест, то ежик, а мухоморами лоси лечатся.

### **Дидактическая игра «Собери грибы в корзину».**

На полу расставлены фишки: красные — мухоморы, разноцветные — съедобные грибы. Разноцветные фишки дети собирают в корзинку. Нужно следить, чтобы ни один мухомор (красная фишка) не попал в корзину.

С т а р и ч о к - Л е с о в и ч о к. Сбор грибов — занятие увлекательное, но таящее в себе большой риск. Много людей каждый год попадает в больницы из-за отравления грибами, иногда даже бывают смертельные случаи.

Поэтому, ребята, давайте еще раз хорошо запомним ядовитые грибы.

*Лесовичок предлагает детям иллюстрации: красный мухомор, пантерный мухомор, бледная поганка, ложные опята и т. д.*

Старичок-Лесовичок. Ребята, но бывает и так, что грибы растут не только в лесу, но и в городе, в парке, в сквере, на участке детского сада. Запомните: грибы в городе, даже если они съедобные, опасны, потому что содержат много вредных веществ. Поэтому, встретив грибы в городе, растопчите его или покажите взрослым. Учите младших братьев и сестер этим правилам. В моем лесу растут не только грибы, но и ягоды. В ягодах много витаминов и других полезных веществ. Врачи уверены: чем больше человек ест ягод, тем меньше он болеет.

*Лесовичок предлагает детям попробовать варенье из лесных ягод.*

С т а р и ч о к - Л е с о в и ч о к. Ребята, какие вы знаете лесные ягоды?

Дети. Малина, земляника, ежевика, костяника, черника, брусника, рябина.

Старичок-Лесовичок. Но будьте осторожны — в лесу есть и ядовитые ягоды.

*Лесовичок предлагает детям иллюстрации с изображениями ядовитых ягод: волчья ягода, вороний глаз, дурман и др.*

Старичок-Лесовичок. Если случилось, что ты вдруг съел незнакомую ягоду, скорее скажи об этом взрослым. При отравлении грибами или ягодами необходимо немедленно обратиться к врачу или вызвать «скорую помощь».

Но будем надеяться, что с нами этого не случится, потому что вы очень хорошо запомнили ядовитые грибы и ягоды, и они никогда не попадут в вашу корзинку.