

**КАРТотеКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО
ОБЖ ДЛЯ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА
(5-7 лет).**



«ПОДБЕРИ ИГРУШКУ ТАНЮШКЕ»

Задачи: Закреплять представления о предметах быта, которыми можно/нельзя играть; развивать внимание; воспитывать чувство взаимопомощи.

Оборудование:

- ✓ игровая карта с изображением девочки и «веселых» человечков;
- ✓ картинки с изображением различных предметов быта и игрушек.

Ход игры: Воспитатель предлагает помочь Танюшке выбрать из предметов, показываемых веселыми человечками, те, которыми можно играть; объяснить, почему нельзя играть остальными.

«РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ОПАСНО - НАЙДИ»

Задачи: Закреплять представления об источниках опасности в доме; развивать сообразительность, внимание; воспитывать чувство товарищества.

Оборудование: Макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки).

Ход игры: Воспитатель или ребенок отворачивается и

«ЧТО МЫ ЗНАЕМ О ВЕЩАХ?»

Задачи: Расширять представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества.

Оборудование:

- ✓ четыре игровые карты с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара;
- ✓ картинки с изображением различных бытовых предметов.

Ход игры: В игре принимают участие 4 ребенка, каждый из них берет себе по игровой карте с изображением «травмы». Воспитатель (в дальнейшем ребенок) является ведущим. Он поочередно поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей картой и взять картинку. При отборе ребенок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила обращения с ним.

«СОЕДИНИ ПО ТОЧКАМ»

Задачи: Закреплять представления об источниках опасности в быту; развивать мелкую моторику, закреплять

считает до 3—5 (при необходимости до 10), а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

«ДОМИК УЛИТКИ»

Задачи: обобщать представления детей о правилах безопасного поведения; развивать охранительное самосознание; воспитывать чувство сотрудничества, закреплять навыки счета.

Оборудование:

- ✓ игровое поле с изображением улитки, внутри домика которой нарисованы различные предметы домашнего обихода;
- ✓ фишки;
- ✓ кубик.

Ход игры: Дети по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на столько делений, сколько точек выпало на кубике. Каждый играющий рассказывает о картинке, на которой стоит его фишка: что изображено, правила обращения с этим предметом.

«УГАДАЙ, КАКОЙ ЗНАК?»

Задачи: упражнять детей в умении различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного

навыки пользования карандашом, умение вести линию по точкам; воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Оборудование: Листы с изображением контуров предметов (из точек).

Задание: Соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.

2-й вариант. Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

3-й вариант. Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а остальные отгадывают этот знак по описанию.

«ПО ДОРОГЕ»

Задачи: Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

Оборудование: картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

Ход игры: Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называя их и получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Оборудование: Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

Ход игры:

1-й вариант. Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (цвет, форма и т.д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

2-й вариант. Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

«МЫ-ПАССАЖИРЫ»

«НАЙДИ НУЖНЫЙ ЗНАК»

Задачи: Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

Оборудование: 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

Ход игры:

1-й вариант. Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов, если они малочисленные).

Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

«ИГРА В СЛОВА»

Варианты игры:

1. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к светофору. Объясните выбор каждого слова: три глаза, стоит на улице, красный свет, стоит дома, перекресток, голубой свет, одна нога, желтый свет, помощник пешехода.

2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните свой выбор: 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

Задачи: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Оборудование: Картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры: Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

«РАЗРЕЗНЫЕ ЗНАКИ»

Задачи: Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

Оборудование: Разрезные знаки; образцы знаков.

- ✓ 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

школу, тротуар, булочная, аптека, перекресток, надземный переход, светофор, школа.

«ХОРОШО – ПЛОХО»

Задачи: 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 и т.д.) дети должны расположить карточки на картине – в нужное место.

доме?

- ✓ Что нужно спасти во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя?
- ✓ Как правильно покинуть задымлённое помещение?
- ✓ Можно ли играть со спичками и зажигалками и почему?

«НАЗОВИ ПРИЧИНЫ ПОЖАРА»

Задачи: 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.