Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 62 «Березка» города Белово»

 **Безопасность**

Картотека дидактических игр

 Составила:

 воспитатель

 I КК

 Северчукова

 Марина Александровна

Беловский городской округ, 2019

1. *«Источники опасности»*

**Дидактическая задача**:

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. *«Знаешь ли ты?»*

**Дидактическая задача**:

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. *«О чём говорит светофор»*

**Дидактическая задача**:

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.

4. *«Четвёртый лишний»*

**Дидактическая задача**:

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.

5. *«На прогулке»*

**Дидактическая задача**:

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.

6. *«Телефон»*

**Дидактическая задача**:

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.

7. *«Пожар»*

**Дидактическая задача**:

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 **картинки**.

Ход игры.

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.

8. *«Игра — дело серьезное»*

**Дидактическая задача**:

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.

9. *«Тротуар и дети»*

**Дидактическая задача**:

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 сигналит. 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.

10. *«Кто больше назовёт действий»*

**Дидактическая задача**:

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.

11. «Игра-соревнование *«По грибы»*

**Дидактическая задача**:

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

12. *«Каждой вещи свое место»*

**Дидактическая задача**:

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 ив 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.

13. *"Что, где, когда?"*

**Дидактическая задача**:

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 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.

14. *"Одень куклу"*

**Дидактическая задача**:

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.

15. *"Соедини по точкам"*

**Дидактическая задача**:

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.

16. *"Мы - спасатели"*

**Дидактическая задача**:

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.

17. *"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.

18. *"Сложи картинку**(пазл)"*

**Дидактическая задача**:

**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.

19. *"Буриме"*

**Дидактическая задача**:

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)*.