**Игры «Азбука безопасности»**

**Безопасность №1**

**«ВЫЗОВ СЛУЖБЫ СПАСЕНИЯ»**

*Словесная игра*

**Цель:** стимулировать развитие связной речи.

**Игровые правила:** составлять короткий рассказ по плану (образ­цу): правильно и чётко называть своё имя, фамилию, своё местопо­ложение, кратко описывать про­блему.

**Игровые действия:** составлять короткий рассказ по мере появле­ния слайдов от имени одного из героев ситуации или стороннего наблюдателя.

*На экране ПК сменяются кадры, дети рассказывают в игрушечный телефон о ситуации.*

**Безопасность №2**

**«СПАСИ ИГРУШКУ»** *Дидактическая игра*

**Цель:** развивать умение узнавать знакомые предметы через очки; сти­мулировать развитие зрительного восприятия; развивать умение со­относить схематичное изображение с предметом.

**Игровые правила:** из набора кар­тинок найти, запомнить и выбрать нужные.

**Игровые действия:** рассмотреть изображения знакомых предметов через «задымление» (занавеску), запомнить их, затем выбрать нуж­ные из набора картинок.

Следующее задание: иногда спасателям приходится работать в специальном снаряжении — напри­мер, в защитных очках. Наденьте специальные очки. Каждый по­лучит карточку со схематическим изображением игрушки, по кото­рому нужно найти и спасти игре­ку, находящуюся в «задымлённой помещении.

**Безопасность №3**

**«СПАСАТЕЛИ»**

*Дидактическая игра*

**Цель:** развивать умение соотно­сить схематическое изображение с натуральным предметом; стимули­ровать развитие зрительного вос­приятия.

**Игровые правила:** найти пред­мет по его схематическому изобра­жению.

**Игровые действия:** рассмотреть схематическое изображение, оты­скать в игровой зоне соответствую­щую игрушку.

**Безопасность №4**

**«НАЙДИ ПРЕДМЕТ»** *Дидактическая игра*

**Цель:** развивать умение узнавать по изображению знакомые пред­меты; стимулировать развитие зри­тельного восприятия, памяти.

**Игровые действия:** рассматри­вать изображения знакомых пред­метов через «зашумлённый» файл, узнавать и называть предметы.

**Игровые правила:** назвать узнан­ный на картинке предмет, объяс­нить, как узнал.

В. Представьте, что мы на пожар­ной башне. С помощью бинокля постарайтесь узнать внизу предметы, находящиеся в дыму и огне.

Молодцы, ребята! Следующее тренировочное задание: я буду называть слова, а вы внимательно слушайте. Если вы услышите название предмета, кото­рый может стать причиной пожара, скажите «ой».

**Безопасность №5**

**«КАК ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ?»**

Дидактическая игра

**Цель:** развивать умение класси­фицировать и объяснять опасные и безопасные ситуации, изображён­ные на картинках.

**Игровые действия:** кратко объ­яснять сюжет картинки, его послед­ствия.

**Игровые правила:** кратко и чётко описывать сюжетную кар­тинку в соответствии с её изобра­жением.

**Безопасность №6**

 **«ОПАСНО – НЕОПАСНО»**

**Цель**:учить детей отличать опасные жизненные ситуации от не­опасных; уметь предвидеть результат возможного развития ситуа­ции; закреплять знание правил безопасного поведения; воспиты­вать чувство взаимопомощи.

**Оборудование***:* набор дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций; карточки разных цветов (красного, белого и желтого) в зависимости от ва­риантов игры. Детей просят определить степень угрозы предлагаемой (нагляд­ной или словесной) ситуации для жизни и здоровья, поднять оп­ределенную карточку.

**Безопасность №7**

**«ЕСЛИ Я СДЕЛАЮ ТАК»**

***Цель****:* обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один — опасный для здоровья, другой — ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к себе и другим людям; разви­вать мышление, сообразительность.

***Ход:*** Детям дают задание найти два выхода из предложенной ситуа­ции (угрожающей и не угрожающей жизни и здоровью) или пред­ложить два варианта развития данной ситуации. Выслушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «Опасность возни­кает, если я сделаю...», или «Опасности не будет, если я сде­лаю...» Дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, белую — если опасности нет.

**Безопасность №8**

**«СКОРАЯ ПОМОЩЬ»**

**Цель***:* закрепить у детей знания и практические умения по ока­занию первой помощи.

**Оборудование***:* картинки с изображением медицинских принад­лежностей (термометр, бинт, зеленка).

Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек по­резал руку, ногу, разбил колено, локоть, затемпературил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

**Безопасность №9**

 **НАШИ ПОМОЩНИКИ — РАСТЕНИЯ**

**Цель:**закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

**Оборудование***:* предметные картинки с изображением лекарствен­ных растений.

Игра проводится по принципу лото. У детей карты с изображе­нием лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребенок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал пра­вильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

**Безопасность №10**

***«ПЕРЕКРЁСТОК»***

*Дидактическая игра*

**Цель:** знакомить детей с таким местом на улице, как перекресток, с прави­лами перехода на перекрестке (регулируемый и нерегулируемый); закреп­лять знание дорожных знаков.

Детям предлагается макет перекрестка с различными знаками и све­тофором. Взрослый объясняет, как надо переходить улицу на регули­руемом и нерегулируемом перекрестке.

Дидактическая игра по ПДД

**«Угадай, какой знак?»**

Для детей 4-5 лет.

**Цель**: Познакомить детей с разными дорожными знаками. Учить детей различать дорожные знаки и правильно называть их. Знать их назначение и понимать их значимость в жизни человека. Закреплять названия дорожных знаков, развивать у детей память, логическое мышление и глазомер. Воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Описание игры:

Игра рассчитана на средний дошкольный возраст и проводиться индивидуально или с подгруппой детей.

**1. Способ:** Воспитатель выкладывает на столе карточки с дорожными знаками, загадывает загадку, а дети должны отгадать загадку и найти правильный знак. Затем описывают ситуацию, для чего нужен этот знак именно в этой ситуации.

**2. Способ:** На столе выкладываются карточки с дорожными знаками, картинки с ситуациями на дороге. Воспитатель загадывает загадку, а ребенок самостоятельно должен подобрать картинку и к нему дорожный знак.

**Подвижная игра «Сигналы светофора»**

**Цель:** развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество

**Материал:** мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки

**Ход игры:** На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, желтого, зеленого цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или желтый шар, то команда стоит на месте; зеленый – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придет к финишу, та и выиграла.

**Подвижная игра «Воробушки и автомобиль»**

**Цель:**приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

**Ход игры:**

Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнёздышки». Воспитатель изображает «автомобиль». После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнёздышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнёзда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

**Подвижная игра  «Бегите ко мне»**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу, выполнять бег  в прямом направлении одновременно всей группой.

***Ход игры:*** Дети стоят на одной стороне зала, так, чтобы не мешать друг другу. Воспитатель стоит у противоположной стороны. Он говорит: «Бегите ко мне, все-все бегите ко мне!» Дети бегут к воспитателю, который встречает их приветливо, разведя руки широко в стороны, и делает вид, что хочет всех ребят обнять. После того как дети соберутся около воспитателя, он уходит на другую сторону площадки и снова говорит: «Бегите ко мне!». Перед началом игры воспитатель напоминает, что бежать можно только после  слов «Бегите ко мне!», нельзя толкаться и мешать друг другу.

Желающих играть можно разделить на две небольшие группы: пока одна группа играет, другая смотрит, затем они меняются ролями.

**Дидактическая игра для детей 4-5 лет**"**Кому что нужно**? "

Цель. Формировать представления детей о профессиях повара, дворника, парикмахера, врача. Учить детей находить орудия труда и материалы, необходимые людям той или иной профессии. Развивать внимание. память и речь детей.

Ход. **Игра** включает в себя картинки с изображением людей определенных профессий *(дворник, парикмахер, врач, повар)* и картинок с изображением орудий труда.

Когда вы будете взрослыми, вы будете выбирать себе профессию.

- Что такое профессия? *(работа, дело которым занимается человек)*

- Какие профессии вы знаете? *(повар, продавец, парикмахер, шофер и. т. д)*

- Кем вы хотите стать когда вырастите?

*«****Игра с мячом****»*

Воспитатель предлагает детям **поиграть в мяч**.

Воспитатель бросает мяч ребенку называя профессию, а ребенок должен назвать что делает человек названной профессии.

Строитель - строит дом

Учитель - учит детей

Таксист – возит людей

Врач – лечит людей

Повар - готовит еду

Медсестра – делает уколы

Прачка – стирает белье

Летчик – водит самолет

# Дидактическая игра «Узнай по описанию»

**Ход игры.**Игра проводиться после того, как дети познакомились с достопримечательностями села, социальными объектами, узнали, для чего они нужны людям.

На столе разложены фотоиллюстрации, воспитатель задает вопрос, дети по очереди отвечают полным ответом и выбирают нужное фото. Игра продолжается, пока дети не разберут все фотографии.