

**Картотека  
дидактических игр  
на формирование основ  
безопасного поведения в  
быту, социуме, природе  
у детей старшего  
дошкольного возраста**

# Раздел 1. «Ребенок и другие люди»

## «Я не должен»

**Задача:** Обучать нормам и правилам поведения во взаимоотношениях с людьми.

**Материал:** сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (в системах взрослый-ребенок, ребенок-ребенок), шаблон «Я — не должен» (например, изображение знака «-» ).

**Ход игры:** игроки раскладывают около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях с людьми, объясняют свой выбор.

## «Как бы ты поступил?»

**Задача:** Закрепить умения принимать правильные решения в различных жизненных ситуациях, контролировать свое поведение в общении с людьми.

**Материал:** сюжетные картинки по проблеме, фишки.

**Ход игры:** игроки рассматривают иллюстрированные типичные опасные ситуации возможных контактов с чужими людьми на улице:

- незнакомый взрослый уговаривает ребенка пойти с ним куда-нибудь, обещая показать что-то интересное, предлагая игрушку;
- незнакомый взрослый открывает дверцу машины и приглашает покататься вместе с ним;
- незнакомый взрослый угощает конфетой, мороженым и т. д.

За каждое правильно принятое решение игрок получает фишку.

## «Копилка добрых дел».

**Задачи:** Учить быть внимательными к окружающим, близким, совершать для них добрые дела.

**Материал:** картинки с изображениями «добрых» и «плохих» дел, красные и зеленые фишки.

## **«Знакомый, свой, чужой»**

**Задача:** Формировать точное понятие того, кто является «своим», «чужим», «знакомым».

**Материал:** мяч.

**Ход игры:** перед началом игры выяснить у детей, кого, по их мнению, можно считать «своим», а кого- «чужим», кого можно назвать «знакомым», чем знакомый отличается от близкого человека, чем от чужого, постороннего. Дети стоят на небольшом расстоянии друг от друга, образуя круг. Ведущий — в центре поочередно бросает мяч каждому, приговаривая: знакомый, свой, чужой, выделяя интонацией и паузой того, кого нужно назвать. Ребенок, поймавший мяч, называет соответствующего человека и возвращает мяч ведущему.

## **«Бывает-не бывает»**

**Задача:** Способствовать применению в игре и углублению знаний о несовпадении приятной внешности и добрых намерений. Учить аргументировать свой ответ, принимать участие в дискуссии, задавать уточняющие вопросы.

## **«Что сначала, что потом»**

**Задача:** Формировать умение определять последовательность событий, изображенных на картинках, развивать умение определять причинно-следственные связи, речь.

**Материал:** по 3 картинки на каждое событие (начало, середина, конец).

## **«Это-да, это-нет!»**

**Задача:** При рассматривании сюжетных картинок учить комментировать различные ситуации и поступки, учить подбирать схематическое изображение правил, в соответствии с которыми (нарушая которые) действуют герои сюжетных картинок, выражать свое отношение к ним.

**Материал:** сюжетные картинки.

## **«Умей сказать «Нет!»**

**Задача:** Учить при рассматривании сюжетных картинок описывать действия людей, давать им оценку с точки зрения соответствия нормам безопасности. Учить выбирать модели поведения, позволяющие оказывать сопротивление давлению со стороны старших товарищей, ровесников, взрослых, пытающихся вовлечь ребенка в опасные ситуации.

**Материал:** сюжетные картинки, карточки с моделями поведения.

## **«Оцени поступок»**

**Задача:** С помощью сюжетных картинок развивать представления детей о добрых и плохих поступках; характеризовать и оценивать поступки; воспитывать чуткость, доброжелательность.

**Материал:** сюжетные картинки.

**Ход игры:** дети работают в парах. Каждой паре воспитатель предлагает сюжетную картинку. Дети должны рассмотреть картинку, описать, что видят и оценить поступок. Например: двое детей рассказывают по очереди: «Мальчик забрал у девочки мяч, девочка плачет. Мальчик сделал плохо, так делать нельзя».

## **«Куда бежать, если за тобой гонятся»**

**Задача:** Обучать детей различным способам реагирования на угрожающую ситуацию.

**Материал.** Картинки с изображением парка, безлюдной дороги, остановки со ждущими автобус людьми, пост ГАИ.

**Ход.** Дети рассматривают картинки, высказывают и обосновывают свое мнение о том, куда следует бежать от преследователей.

## **«Снежная королева»**

**Задача:** Помочь ребенку увидеть в каждом человеке положительные черты характера.

**Ход игры** Воспитатель просит вспомнить сказку Г.-Х. Андерсена «Снежная королева».

Дети рассказывают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в дурное и безобразное. Сколько бед натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Воспитатель говорит, что у этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они сделали волшебные очки, в которые, в отличие от зеркала, можно разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке. Он предлагает «примерить эти очки»: представить, что они надеты, посмотреть внимательно на товарищей, постараться увидеть в каждом как можно больше хорошего и рассказать об этом. Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания двух-трех детей.

После игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытывали в роли рассматривающих, что чувствовали.

Игру можно проводить несколько раз, отмечая при последующем обсуждении, что с каждым разом удавалось увидеть больше хорошего.

*Вариант.* Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого участника игры.

### **«Составь портрет или фоторобот»**

**Задача:** закреплять знания детей о составных частях лица и их пространственном местонахождении.

**Материал:** карточки с вариантами изображений разных частей лица: лоб с бровями, глаза, губы, подбородок, прическа

**Задания (варианты):**

1 вариант: предложить ребенку составить свой «портрет» перед зеркалом: «Какого цвета у тебя глаза? Какие по величине? (большие, маленькие) Их особенности? (например, прищуренные) Какой лоб: высокий, широкий, узкий? Какие брови : цвет, форма? Какие губы: узкие, пухлые, крепко сжатые? Какая прическа? Какой длины волосы, какого цвета?» и т.д.,

2 вариант: предложить ребенку составить «портрет» сверстника.

3 вариант: воспитатель составляет портрет ребенка группы, остальные дети угадывают.

4 вариант: ребенок составляет портрет сверстника, остальные дети угадывают.

### **«Собери пословицы»**

**Задача:** расширять знания о пословицах, обогащать речь, пополнять словарный запас, развивать логическое мышление, воспитывать интерес к культуре русского народа.

**Материал:** карточки с текстом, разделенные на две половинки. На одной половине – начало пословицы, а на другой – конец.

**Ход игры:** Раздать играющим по 5 карточек синего цвета. Ведущий зачитывает пословицу с зеленой карточки. Задача играющих - собрать пословицы. Выигрывает тот, кто соберет все пословицы.

### **«Научись послушанию»**

**Задача:** Развивать у детей умение находить выход из создавшейся проблемной ситуации, учить избегать опасных ситуаций, быть осмотрительным, внимательным; воспитывать у детей самостоятельность, уверенность в себе; знакомить с взаимоотношениями взрослых и детей.

**Ход.** Вы будете спасателями и защитниками сказочных героев. Во многих сказках герои были непослушными. И поэтому попали в сложную ситуацию.

Выберите картинку (книжку) со сказочным героем. Помогите ему предотвратить опасность, которая его подстерегает в сказке.

Воспитатель предлагает иллюстрации или книжки, где непослушание привело к беде: «Красная Шапочка»; «Волк и семеро козлят»; «Зайкина избушка»; «Гуси-лебеди»; «Курица ряба»; «Колобок»; «Три поросёнка»; «Буратино»; «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»; «Два жадных медвежонка» и другие знакомые сказки.

Ребёнок должен указать на ошибку героя и то, как он должен будет поступить правильно. Ребёнок должен рассказать о новом варианте развития сюжета «исправленной» сказки.

### **«Что, где, когда?»**

**Задача:** Закрепить умение правильно вести себя в экстремальной ситуации.

**Правила:** Ответить на вопрос игровых персонажей.

**Ход.** 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.

### **«Если чужой входит в дом»**

**Задача:** Учить детей правилам действий в данной ситуации.

**Ход.** Обыгрываются ситуации, в которых ребенок, находясь в квартире один, не должен пускать в дом посторонних. Распределяются роли. Ребенок-незнакомец, стоит за дверью и уговаривает открыть дверь ребенка, находящегося в квартире, используя привлекательные обещания, ласковые слова и интонации.

*Примерные ситуации:*

- почтальон принес срочную телеграмму;
- слесарь пришел ремонтировать кран;
- милиционер пришел проверить сигнализацию;
- медсестра принесла лекарство для бабушки;
- мамина подруга пришла в гости;
- соседи просят зеленку для поранившегося ребенка;
- незнакомые люди просят оставить вещи для соседей;
- женщине нужно вызвать «Скорую помощь».

## **«Незнакомый человек в подъезде»**

**Задача:** Учить правилам действий в данной ситуации.

**Материал:** картинки с правилами

- Не заходи в подъезд, если за тобой идет незнакомый человек.
- Не подходи к квартире и не открывай ее, если кто-то незнакомый находится в подъезде
- При угрозе нападения, подними шум, привлекай внимание соседей (свисти, разбей стекло, звони и стучи в двери).

## **«Незнакомый человек в лифте»**

**Задача:** Учить правилам действий в данной ситуации.

**Материал:** картинки с правилами

- Если в вызванном тобой лифте находится неизвестный человек, не входи в кабину.
- Если ты вошел в лифт с незнакомцем, вызывающим подозрение, нажми одновременно две кнопки «Вызов диспетчера» и «Стоп», чтобы кабина стояла на месте с открытыми дверями. Завяжи разговор с диспетчером, он вызовет милицию.
- Не стой в лифте спиной к пассажиру, наблюдай за его действиями.
- При попытке нападения подними шум, кричи, стучи по стенкам лифта, защищайся, постарайся нажать кнопку «Вызов диспетчера».

## **«Правила поведения с незнакомыми людьми»**

**Задача:** Учить правилам действий в данной ситуации.

**Материал:** картинки с правилами

- Никогда не вступай в разговор с незнакомым человеком на улице.
- Не соглашайся никуда идти с незнакомым человеком, не садись в машину, как бы он не уговаривал и что бы не предлагал.
- Никогда не верь незнакомцу, если он обещает что-то купить или подарить тебе. Ответь, что тебе ничего не надо.



- Если незнакомый человек настойчив, взял тебя за руку и пытается увести, вырывайся и убегай, громко кричи и зови на помощь, брыкайся, царапайся, кусайся.
- О любом таком происшествии с тобой обязательно расскажи родителям, учителю и знакомым взрослым.

### **«Звонок по телефону от незнакомого человека»**

**Задача:** Учить правилам действий в данной ситуации.

**Материал:** картинки с правилами

- Не вступай в телефонный разговор с незнакомым человеком, не говори, что родители на работе.
- Не отвечай на вопросы, просто положи трубку.
- О любом звонке сообщи родителям.

### **«Умеем ли мы разговаривать по телефону?»**

**Задача.** Познакомить детей с правилами общения по телефону, с наиболее необходимыми в целях личной безопасности телефонными номерами; обучить вежливо вести телефонный разговор.

### **«Фантазеры»**

**Задачи:** Развивать умение фантазировать, сочинять небылицу об окружающем мире.

*Правила:* Детям выдается набор готового материала для составления сюжета. Если ребенок не может из данных предметов ничего собрать или затрудняется, сомневается в своих действиях, перед ним кладется образец, по которому ребенок может собрать данный сюжет. Очень важно давать деталей как можно больше, чтобы сюжет был развернутым и ребенок в последствии мог по нему составить рассказ описательный и дать название своей картине. С детками которые не справляются с большим количеством деталей для составления сюжета, начать работу внося разрезные предметы: вначале на две части, потом на три, четыре.

Например:

-грибок-шляпка, ножка;

-дом- дом, крыша, окно;

-дом- дом, крыша, окно, трава, облака.

И так далее по нарастающей. Довести количество деталей до 15 штук.

## **Раздел 2. «Ребенок и природа»**

### **«На прогулке»**

**Задачи:** Закреплять знания о правильном поведении и общении с животными, соотносить изображенное на картинках с правильными и неправильными действиями при встрече с животными.

**Материал:** иллюстрации, 2 обруча.

**Ход игры:** несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, правильно или неправильно здесь поступает ребёнок.

Или в один обруч положить картинки с изображением правильных действий при встрече с животными, а в другой – неправильными действиями.

### **«Что где растёт»**

**Задача:** Закрепить знания о том, где растут лекарственные растения

**Материал:** мяч.

**Ход игры:** воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос:

- Где растёт подорожник? (Ребёнок отвечает и бросает мяч обратно)
- Где растёт ромашка? и т.д.

### **«Определи растение по запаху»**

**Задача:** Упражнять детей в определении по запаху листьев мяты, цветков, ромашки, черёмухи.

**Материал:** листьев мяты, цветков, ромашки, черёмухи.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям понюхать листья мяты (цветки ромашки, черёмухи). Что помогло вам почувствовать этот запах? Где можно почувствовать такой запах?

### **«По грибы»**

**Задача:** Закреплять знание съедобных и несъедобных грибов, умение различать их по внешнему виду на картинке и муляжах.

**Материал:** картинки или муляжи съедобных и несъедобных грибов

**Ход игры:** картинки или муляжи разложить в разных местах. Детям предлагается собрать в корзинку съедобные грибы.

### **«Наши помощники растения»**

**Задача:** Закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровым.

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

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

### **«Выбери съедобные грибы и ягоды»**

**Задача:** Закрепить знания о съедобных и ядовитых растениях, умения отличать их друг от друга.

**Материал:** корзины, муляжи или карточки с изображением съедобных и ядовитых грибов и ягод, фишки.

**Ход игры:** предложить собрать съедобные грибы и ягоды в корзины, а «несъедобные» оставить в лесу. За каждое правильно выбранное растение-фишка. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество фишек.

### **«Погода и настроение»**

**Задача:** Формировать умение подбирать картинку с изображением настроения человека к картинке, изображающую погоду. Учить объяснять свой выбор.

**Материал:** Картинки с изображением разных настроений, картинки, изображающую погоду.

**Ход игры:** на столе лежат картинки с изображениями разной погоды. Нужно подобрать к каждой картинке картинку с изображением соответствующего настроения. Объяснить свой выбор. Предложить пояснить выражение «У природы нет плохой погоды».

### **«Собака-друг человека»**

**Задача:** Учить определять по виду собаки ее отношение к окружающему. Воспитывать интерес, доброжелательное отношение к животным.

**Материал:** Карточки с изображениями разных видов собаки, круги небольшого размера красного и зеленого цвета.

**Ход игры:** на столе лежат карточки с изображениями разных видов и состояний собаки (домашней, бродячей, злой, доброй, ласкающей, агрессивной и т.д.). На каждую карточку нужно положить тот круг, какую собаку не стоит бояться- зеленый круг, которая вызывает опасность- красный.

### **«Чем одарит нас...»**

**Задача:** Обобщить представления детей о домашних животных, закрепить представления о пользе, приносимой людям.

**Материал:** картинки с изображениями животных и предметов (шерсть, мясо, сало, молоко, сыр и т.д.)

### **«Расскажи о домашнем животном»**

**Задача:** Закрепление знаний о домашних животных и их детенышей, развивать коммуникативные навыки детей, учить составлять связный рассказ по серии картинок.

**Материал:** опорная картинка

**Ход.** Составить описательный рассказ о животном с опорой на план-картинку.

### **«Придумай загадку»**

**Задача:** Учить подмечать характерные признаки растений, грибов, узнавать их по описанию и создавать описания по плану, ориентироваться на понимание другими людьми. Развивать речь, вербальное воображение, фантазию.

### **«Чей?».**

**Задача:** Создать условия для применения детьми знаний о строении тела разных насекомых.

### **«Да-нет»**

**Задачи:** Учить мыслить, логически ставить вопросы; делать правильные умозаключения.

**Ход.** Водящий отходит в сторону. Остальные дети выбирают любое животное (растение, явление, цветок и т.д.). Водящий задает наводящие вопросы, а дети отвечают либо «Да», либо «Нет». Таким образом водящий должен отгадать загаданное слово.

### **«Четвертый лишний»**

**Задача:** Учить детей классифицировать предметы по определенному признаку, самостоятельно выявлять основания классификации, выделять предмет, не относящийся к данной группе. Формировать умение придумывать задания для игры.

### **«На реке весной»**

**Задача:** Учить анализировать ситуацию, изображенную на картинке, подбирать план действий по ее разрешению.

**Материал:** сюжетные картинки с изображением ситуаций, возможных весной на водоеме и картинки с разными действиями во время опасных ситуаций.

### **«О чем говорит кошка?»**

**Задачи:** Закрепить представления детей о правилах поведения наблюдений за кошкой. Обогащать представления о формах общения, учить понимать животных, на элементарном уровне прогнозировать их поведение. Формировать интерес к животным, воспитывать эмпатию.

**Материал:** сюжетные картинки с изображениями кошек.

## **«Безопасность при общении с животными».**

**Задача:** Учить детей понимать состояние и поведение животных на картинке. Учить детей запоминать правила обращения с дом. питомцами и дикими животными.

**Материал:** картинки с изображениями домашних и бродячих животных, картинки с изображениями различных ситуаций общения детей с животными.

## **«Кто рядом живет».**

**Задача:** Обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

**Материал:** картинки.

## **«Кому нужна вода»**

**Задача:** Закрепить знания детей о том, что вода нужна всему живому, развивать связную речь, воспитывать бережное отношение к воде.

**Материал:** Большие карты с изображением воды, маленькие карточки с изображением животных, человека, растений.

**Ход.** Дети по очереди выкладывают по кругу маленькие карточки и называют кому нужна вода.

## **«Купание в водоеме»**

**Задача:** Предостеречь детей от несчастных случаев во время купания в море, реке.

**Материал.** Игрушки (разложены на полу) – на каждую пару детей.

**Музыкальное оформление.** Аудиозапись «Шум моря».

**Ход.** Перед тем как «войти в воду», дети выполняют несколько гимнастических упражнений.

«Войдя в воду» они распределяются по парам (один исполняет роль взрослого, другой – ребенка) и берутся за руки. «Ребенок» закрывает рот, глаза, опускает лицо в воображаемую воду. После паузы поднимает лицо. Воспитатель напоминает, опускать лицо в воду можно только закрыв рот. Затем, «ребенок» выполняет следующие упражнения: приседает («уходит с головой под воду»), считает про себя до 5, встает; достает игрушку со «дна»; дует на «воду»; делает быстрый выдох под «водой».

Дети в парах меняются ролями.

### **«Съедобный грибок положи в кузовок»**

**Задача:** Закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах.

**Материал.** Набор картинок с изображением съедобных и несъедобных грибов (или муляжи). Вырезанные из картона деревья (или игрушки).

Корзина.

#### **Ход игры**

Картинки с грибами (муляжи) разложены под «деревьями».

Дети собирают в корзину только «съедобные грибы».

По окончании игры воспитатель достает из корзины поочередно все грибы, дети называют их.

### **«Путаница»**

**Задача:** Развивать слуховое внимание, связную речь.

**Ход.** Воспитатель предлагает детям послушать предложение и исправить ошибку.

### **«Звук, свет и вода»**

**Задача:** Знакомить детей с явлениями природы, которые могут быть опасны для жизни и здоровья человека; учить размышлять, обосновывать свой выбор; развивать мышление, речь, расширять кругозор детей; воспитывать бережное отношение к природе.

**Правила игры:** Играют трое детей и взрослый. Маленькие карточки лежат на столе рисунками вверх. По сигналу воспитателя дети берут карточки и выкладывают их на свои круги. Рисунок на карточке должен соответствовать



символу, нарисованному на круге. Например, на круг с изображением капельки ребенок должен поместить, где нарисованы сосулька, роса, река, лед, и т.п. На круг с изображением лампочки - карточки, где нарисованы костер, молния и т.п. Затем ребенок должен доказать, что он положил карточки правильно и рассказать, представляет ли это явление природы какую-либо опасность.

### **«Лесник»**

**Задачи:** Закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

**Материал:** набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравейник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).

**Ход.** Дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

### **«Береги природу»**

**Задачи:** Учить детей определять значимость объекта природы.

**Материал:** картинки.

**Ход.** На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдет с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

### **«Где живет вода»**

**Задачи:** Расширять знания об окружающем мире, учить бережно относиться к природе, помочь узнать, для чего нужна вода и в чем она содержится.

**Материал:** картинки.

### **«Кто поможет малышу?»**

**Задачи:** Уточнить знания детей о приспособлении животных к среде обитания.

**Ход.** Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников.

**Пример:** Дети выбрали зайца. Кубик упал в море. Кто поможет бедному зайчику? Помог кит, дельфин, краб. Снова бросаем кубик. Пустыня. Кто поможет? И т.д. Игра может длиться долго, в зависимости от того, каковы познания детей в этой области.

### **«Пищевые цепочки водоёма».**

**Задачи:** Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

**Ход.** Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:  
комар — лягушка — цапля  
червячок — рыбка — чайка  
водоросли — улитка — рак  
ряска — малёк — хищная рыба

### **«Пищевые цепочки в лесу».**

**Задачи:** Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

**Ход.** Воспитатель раздаёт карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения — гусеница — птицы

растения — мышка — сова

растения — заяц — лиса

насекомые — ежи

грибы — белки — куницы

лесные злаки — лось — медведь

молодые побеги — лось — медведь

### **«Пищевые цепочки на лугу».**

**Задачи:** Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

**Ход.** Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения — гусеница — птица

злаковые травы — грызуны — змеи

злаковые травы — мышь — хищные птицы

трава — кузнечик — луговые птицы

насекомые и их личинки — крот — хищные птицы

тля — божья коровка — куропатка — хищные птицы

травы (клевер) — шмель

### **«С чем нельзя в лес ходить?»**

**Задачи.** Уточнить и закрепить правила поведения в лесу.

**Ход.** Воспитатель выкладывает на стол предметы или иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

### **«Повар»**

**Задачи:** Формировать навыки безопасности при употреблении продуктов, умение классифицировать продукты на группы (1-продукты, которые перед употреблением должны подвергнуться кулинарной обработке, 2- можно есть сырыми.)

**Материал:** картинки (апельсин, карась, хлеб, репа, вареники, яблоко, булочка, черника, говядина, пряник, ряженка, картофель и др.)

### **«Признаки отравления»**

**Задачи:** Закрепить знания детей об отравлении, учить определять признаки, подбирать действия для оказания первой помощи.

**Материал:** карточки (потеря аппетита, рвота, боли в желудке, градусник, головная боль, вялость, расстройство сна и др.), карточки с изображениями

действий - оказания первой помощи (теплая соленая вода, рвота, активированный уголь, жгут, крепкий чай, клизма, торт и др.)

### **«Сходства и отличия»**

**Задачи:** Учить сравнивать, находить отличия и сходства у растений и животных, у растений и человека, у животных и человека.

**Материал:** картинки с изображениями растений, животных, человека.

### **«Мир природы и рукотворный мир»**

**Задачи:** Учить классифицировать предметы на группы (предметы, сделанные руками человека и предметы, созданные природой).

**Материал:** картинки.

### **«Мусор»**

**Задача:** Познакомить детей со классификацией по степени опасности для окружающей среды.

**Материал:** Картинки.

**Ход.** Отходы подразделяют по степени опасности для окружающей среды. Классификация идет по нарастающей от 5 класса до 1.

1 класс: Чрезвычайно опасные отходы. Угроза очень высокая, при таком уровне экологическая система необратимо нарушена период восстановления отсутствует.

2 класс: Высоко опасные отходы. Угроза для окружающей среды высокая. Восстановление экологического баланса возможно через 30 лет.

3 класс: Умеренно опасные отходы. Экологическая система нарушена. Восстановление экологической системы возможно не менее, чем через 10 лет после уменьшения или устранения вредоносного источника.

4 класс: Мало опасные отходы. Воздействие на экологию присутствует. Восстановление экологии не менее, чем 3 года.

5класс: Практически не опасные. Воздействия на экологию нет.

## «Хранители леса»

**Задачи:** Знакомить детей с лесом и его обитателями: деревьями и грибами; с природой леса, с безопасным поведением в лесу; знакомить детей с лесной экологией; формировать знания по защите леса.

**Материал:** игровое поле, карты леса; карточки действия, карточки деревьев (грибов); грибница; ресурсы.

## «Подбери нужные правила»

**Задача:** Учить подбирать соответствующие картинки со схематическими изображениями правил.

**Материал:** Картинка с изображением сосулек, снега с крыши; схематически изображенные правила.

- нельзя играть там, где с крыши свисают сосульки или может упасть снег;
- нельзя подходить и трогать свисающие сосульки;
- нельзя есть сосульки;
- нельзя кидать друг в друга сосульками или твердым снегом;
- надо заранее предвидеть опасность и избегать ее;
- помимо собственной безопасности, надо заботиться о безопасности других (например, взять за руку и отвести подальше от опасного места малышей).

## «Правила безопасности на воде»

**Задачи:** Формировать у детей представления о безопасном поведении на водоёме, подбирая картинки со схематически изображенными правилами поведения на водоеме.

**Материал:** картинки с изображениями правил поведения на водоеме.

## **Раздел 3. «Ребенок дома»**

### **«Соотнеси правило с картинками».**

**Задача:** Формировать умение подбирать соответствующие картинки.

**Материал:** картинки сюжетные, схематические правила.

**Ход игры:** Соотнесите сюжетные картинки с правилами.

- 1). Кожа, как и одежда, защищает тело.
- 2). Кожа реагирует на жару и холод.
- 3). Порезы и уколы могут привести к заражению микробами.
- 4). Кожа защищает от микробов.
- 5). Полотенце надо менять не реже 1 раза в неделю.
- 6,7). Надо мыть руки с мылом и купаться.

### **«Источники опасности»**

**Задача:** Закрепить знания о предметах, которые могут быть объектами возникновения опасности, формировать умения выбирать картинки предметов по описанной ситуации, воспитывать чувство товарищества

**Правило:** не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

**Материал:** макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки)

**Ход игры:** воспитатель отворачивается, 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.

### **«1,2,3, что может быть опасно — найди»**

**Задача:** Закрепить представления об источниках опасности в доме, развитие сообразительности, внимания.

**Материал:** макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы

**Ход игры:** ведущий отворачивается и считает до 3-5, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасными, затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

### **«Игра - дело серьёзное»**

**Задача:** Упражнять детей в выборе безопасных предметов для игр по картинкам, закреплять знания о том, какими предметами можно играть.

**Материал:** картинки с изображением различных предметов (опасных и неопасных), два обруча

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям разложить картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают картинки с изображением предметов, с которыми можно играть, во второй – картинки с изображением предметов, с которыми нельзя играть, и объясняют свой выбор.

### **«Сто бед»**

**Задача:** Закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

**Материал:** картинки с изображением детей в опасной ситуации.

**Ход игры:** несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, почему такое случилось с ребёнком, что он сделал неправильно, что теперь делать ребёнку.

### **«Подбери Танюшке игрушку»**

**Задача:** Закрепить представление о предметах быта, которыми можно/нельзя играть; развивать внимание; воспитывать чувство взаимопомощи.

**Материал:** игровая карта с изображением девочки и «веселых человечков»; картинки с изображением различных предметов.

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

### **«Мы – спасатели»**

**Задача:** Закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

**Материал:** картинки, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях, набор карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации.

**Ход игры:** воспитатель на стол кладёт картинку с изображением опасной ситуации, ребёнок рассматривает её и из всех карточек с изображением действий выбирает две правильные, последовательно раскладывает их.

### **«Убери на место»**

**Задача:** Закрепить 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, воспитывать чувство товарищества

**Правило:** не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

**Материал:** макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, картинки-предметы.

**Ход игры:** на макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире», объясняя свой выбор.



## «Так или не так»

**Задача:** Формировать умение детей отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила безопасности.

**Материал:** 2 карточки – с красным и с зелёным кружком, картинки с изображением опасных и безопасных действий детей;

**Правила:** под красную карточку (кружок) положить картинки с изображением опасных для жизни ребёнка ситуаций, под зелёную – неопасных (разрешённых).

**Варианты:** индивидуально с воспитателем; несколько детей по очереди, объясняя свой выбор.

## «Что мы знаем о вещах»

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

**Материал:** карточки с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара, картинки с изображением различных, бытовых предметов.

**Ход игры:** в игре принимают от 2 до 4 детей, каждый из них берёт себе по картинке с изображением «травмы». Воспитатель поочередно поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей карточкой и взять картинку. При отборе ребёнок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила общения с ними.

## «Все должно быть на местах»

**Задачи:** 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.

**Материал:** игровое поле с изображением кухни; картинки-предметы.

**Ход.** 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».

### **«Когда грозит опасность»**

**Задача:** Закрепить знания детей о необходимых действиях в случае опасности.

**Материал:** картинки с изображением действий опасных для ребенка, телефон.

**Ход игры:** дети получают картинку, называют опасную ситуацию и набирают необходимый номер телефона, называют свое имя, адрес, говорят, что случилось.

### **«Телефон»**

**Задача:** Формировать знания о телефонной связи, как предмете первой необходимости в критических ситуациях, знакомить с телефонными номерами служб — спасателей.

**Материал:** иллюстрации с изображением той или иной опасной ситуации, игровые автомобили служб спасения, карточки с номерами телефонов.

**Ход игры:** подобрать к иллюстрации с конкретной ситуации номер телефона, автомобиль определенной службы спасения.

### **«Я иголки не боюсь»**

**Задача:** Закреплять умение безопасного обращения с иголкой; развивать мелкую моторику; воспитывать внимание, усидчивость.

**Материал:** иголки с нитками, прикрепленные к основанию коробки; пуговицы.

**Ход игры:** предложить детям собрать «пирамидку» из пуговиц, нанизывая их на иголку с ниткой или собрать бусы, продевая иголку с ниткой в обе дырочки пуговицы.

### «Осторожность»

**Задача:** Познакомить детей с надлежащим обращением с огнем, бытовой техникой и электроприборами. Развивать внимание, бытовые навыки, умение сосредотачиваться.

**Материал:** Большие игровые карты, разделенные на 4 «осторожности», маленькие с ситуациями, как надо поступить, чтобы избежать неприятных последствий.

Правило: Подобрать к каждой «осторожности» подходящую картинку.

**Ход игры:** Большие карты раздаются игрокам поровну. Водящий показывает маленькую карточку, называет изображенную ситуацию и спрашивает, кто хочет исправить свою «осторожность» такой карточкой. Игрок, узнавший свою карточку, закрывает его сюжет на игровой карте. Невостребованные карточки откладываются в сторону. Выигрывает тот, кто первым закроет все сюжеты на игровой карте. Этот игрок становится водящим.

#### Вариант 1

Игрок узнавший свою карточку, описывает возможные последствия ситуации, изображенной на большой карте и тогда получает маленькую.

#### Вариант 2

Маленькие карточки кладутся перед играющими стопкой, картинками вниз. Делая ход игрок берет верхнюю карточку. Если она оказалась подходящей, игрок имеет право на следующий ход, если нет – право хода передается другому игроку.

## **«Основы безопасности в доме»**

**Задача:** Формировать знания детей с правильным (безопасным) и неправильным (опасным) поведением ребенка в доме. Развивать восприятие, внимание, память, мышление детей.

**Материал:** Карты с сюжетами безопасного поведения героев игры и тремя пустыми окошечками, маленькие сюжетные картинки, изображающие опасное поведение героев.

**Ход игры:** ведущий раздает большие карты детям. Показывает по одной маленькой карточке. Дети «разгаданной» карточкой закрывают соответствующее пустое окошко. Выигрывает тот, кто первым закроет свои окошки.

### Вариант 1

Перед тем, как закрыть окошко ребенок объясняет, что происходит с героями на картинке и почему их поведение может быть опасным для жизни.

### Вариант 2

Игрокам поровну раздаются большие карточки. Маленькие карточки лежат стопкой лицевой стороной вниз. По жребию один из игроков начинает «ходить», то есть тянуть из общей стопки одну маленькую карточку. Вытянув, кладет лицевой стороной вверх, и все игроки смотрят, у кого есть пустая ячейка, соответствующая изображенной вверху его листа положительной ситуации. Если игрок «узнал» ситуацию, он закрывает маленькой картинкой пустое окошечко внизу своего игрового листа. Затем ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым закроет все пустые окошки на своих игровых картах.

## **«Как избежать опасностей?»**

**Задача:** Закреплять знания детей об опасных ситуациях, которые могут встретиться им дома, формировать умение избегать этих ситуаций.

**Материал:** сюжетные картинки, знаки опасности, правила безопасности в стихах.

**Ход игры:** ведущий раздает карточки с ситуациями игрокам поровну и зачитывает стихи. Игроки должны узнать по содержанию стихотворения свою картинку и объяснить, как выйти из опасной ситуации и не попасть в неё. За правильный ответ игрок получает карточку со стихотворением.

#### Вариант 1

Ведущий показывает картинку детям, а они должны объяснить, какая ситуация на ней изображена и как её избежать. Победит тот, кто лучше и правильней объяснит ситуацию.

#### Вариант 2

Ведущий читает стихотворение и предлагает возле соответствующей картинки поставить знак опасности и объяснить, почему именно такой знак.

### **«Соедини по точкам»**

**Задачи:** 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:** листы с изображением контуров предметов (из точек).

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

### **«Что было бы, если...»**

**Задачи:** Предложить детям назвать предметы быта, «умные машины», служащие человеку, рассказать об их назначении, попытаться представить, что было бы, если бы этих устройств бы не было. Развивать вербальное воображение, связную речь. Учить применять свои знания и опыт.

### **«Герои сказок»**

**Задачи:** Учить рассуждать о совершаемых героях сказок поступков. Актуализировать и дополнить представления детей о правилах безопасного поведения в быту.

### **«Что будет, если...»**

**Задача:** Учить анализировать действия людей на предмет их соответствия правилам, прогнозировать их последствия.

### **«Назови одним словом» по теме «Опасные предметы»**

**Задача:** Учить подбирать обобщающие понятия для группы предметов, использовать конструкции предположения.

**Материал:** картинки с изображениями опасных предметов.

### **«Можно-нельзя»**

**Задача:** Закрепить знания о моделях безопасного выполнения игровых действий в помещении.

**Материал:** сюжетные картинки.

### **«Чтобы не испортить праздник»**

**Задачи:** Формировать представления об опасных развлечениях, недопустимости применять самостоятельно бенгальские огни, петарды, хлопушки. Учить подбирать карточки с символическими рисунками правил безопасного поведения.

### **«Загадки»**

**Задачи:** Учить детей создавать загадки на основе описания свойств, характерных действий или ключевых признаков предмета, использовать образные выражения, сравнения. Упражнять в составлении загадок о предметах. Развивать вербальное воображение, логическое мышление.

### **«Опасные полезные предметы»**

**Задача:** Учить определять среди полезных предметов те, которые могут быть опасными. Предложить назвать полезные и опасные качества одних и тех же предметов быта. Закрепить понимание того, что опасными предметами становятся при неправильном их использовании.

**Материал:** картинки с изображениями предметов быта.

### **«Пожароопасные ситуации»**

**Задачи:** Обогащать представления о пожароопасных ситуациях, действиях по их предотвращению.

**Материал:** сюжетные картинки с изображениями пожароопасных ситуаций и не пожароопасных, карточки с изображениями разных действий человека.

### **«Скажи наоборот»**

**Задачи:** Учить детей подбирать слова-антонимы, выбирать из предложенных слов наиболее точные характеристики предметов, действий, ситуаций. Обогащать словарный запас, развивать воображение.

### **«Разговор по телефону»**

**Задачи:** Способствовать освоению детьми речевых конструкций, при рассматривании различных моделей поведения в ходе разговора по телефону, учить выбирать модели поведения в соответствии с ситуацией. Обогащать словарный запас, коммуникативный опыт.

**Материал:** сюжетные картинки.

### **«Что такое хорошо и что такое плохо»**

**Задачи:** При просмотре небольшой сценки учить определять, кто из действующих лиц поступил правильно, а кто- неправильно; учить детей делать выводы.

### **«Лото- пожарная безопасность»**

**Задача:** с помощью сюжетных картинок формировать представление детей об опасных ситуациях во время пожара; умение вести себя правильно в возникшей опасной ситуации. Развивать внимание, логическое мышление, связную речь. Воспитывать чувство ответственности.

**Ход.** Воспитатель раздаёт игрокам карточки, расчерченные на 10 пустых прямоугольников (игровые поля), затем показывает детям сюжетную картинку с изображением ситуации при пожаре (мальчик играет спичками,

девочка выбежала на балкон горячей квартиры, оставлен уют без присмотра, дети включили ёлку и т.д.). Ребёнок, правильно охарактеризовавший ситуацию, закрывает картинкой пустое игровое поле. Выигрывает тот, кто у кого окажется больше закрытых полей.

### **«Карточная викторина».**

**Задача:** Закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности.

Развивать память, мышление, речь. Воспитывать чувство ответственности.

**Ход.** Воспитатель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку карточки с вопросами на тему правил поведения во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при по окончании игры окажется больше фишек.

Варианты вопросов:

- Назови возможную причину пожара;
- 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 доме;
- что нужно спасать во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя;
- как правильно покинуть задымлённое помещение;
- можно ли играть спичками и зажигалками и почему.

### **«Профессии».**

**Задача:** Формировать знания о профессии пожарного и его предметах-помощников.



**Материал:** карточки с изображениями людей разных профессий и маленькие с изображениями их предметов-помощников.

### **«Назови причины пожара»**

**Задача:** формировать знания о причинах пожара. Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.

**Ход.** 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.

### **«Выбери нужное»**

**Задача:** формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление.

Воспитывать чувство ответственности.

**Ход.** Ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель, ведро с водой. Телевизор. Телефон, ящик с песком, электророзетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

### **«Сложи картинку»**

**Задача:** закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.

**Ход.** Ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.

### «Хорошо – плохо»

**Задача:** Формировать представления о полезных и вредных свойствах огня.

Развивать логическое мышление, память, внимание.

**Ход.** 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.

### «Доскажи словечко»

**Задача:** закреплять знания о мерах предотвращения пожара. Развивать словарь, внимание, память.

**Ход.** Воспитатель вместе с детьми встаёт в круг, передаёт красный мяч ребёнку, который должен закончить стихотворную строку.

Где с огнём беспечны люди,

Там взовьётся в небе шар,

Там всегда грозить нам будет

Злой.....(пожар)

Раз, два, три, четыре.

У кого пожар в .....(квартире)

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил.....( утюг)

Красный отблеск побежал.

Кто со спичками.....(играл)

Стол и шкаф сгорели разом.

Кто сушил бельё над ...(газом)

Пламя прыгнуло в листву.

Кто у дому жог...(траву)

Кто в огонь бросал при этом

Не знакомые ...(предметы)

Помни каждый гражданин:

Этот номер:....(01)

Дым увидел- не зевай.

И пожарных ....(вызывай)

### **«Четвёртый лишний»**

**Задача:** Закреплять знания о предметах, которые могут стать причиной возникновения пожара, развивать логическое мышление, обогащать словарный запас детей.

**Ход.** Из четырёх предложенных картинок изображенных на одной карточке ребёнок выбирает лишнюю связанную или не связанную с пожаром. Пример – кипятильник, расчёска, кастрюля, шкатулка; ковёр, телевизор, картина, стул и т. д.)

### **«Разложи по аптечкам»**

**Задача:** Учить детей определять необходимость предметов в каждой аптечке (домашней, автомобильной, походной).

**Материал:** Аптечки, картинки с изображениями предметов, которые должны лежать в аптечке.

### **«Служба спасения»**

**Задача:** Закреплять знания детей о профессиях МЧС, их предназначении и наличие предметов, которые помогают этим людям в работе.

**Материал:** карточки с иллюстрациями предметов, которые помогают спасателям.

**Ход.** В игре участвуют 3-4 ребенка. На столе выкладываются карточки. Детям раздаются карточки с изображением какой-либо профессии спасателей или опасной ситуации. Дети из карточек, которые выложены на столе должны подобрать карточки к своей иллюстрации и выложить их в один ряд. Затем каждый объясняет свой выбор.

## **Раздел 4. «Здоровье ребенка»**

### **«Если кто-то заболел»**

**Задача:** Закрепить знание о том, что при серьёзной травме необходимо вызвать врача «скорой помощи», позвонив по номеру «03», поупражнять в вызове врача.

**Материал:** телефон.

**Ход игры:** Если мы сами не можем справиться с ситуацией, то мы вызываем врача, скорую помощь.

Детям предлагается вызвать врача на дом. Сначала набираем номер телефона и называем по порядку:

фамилия, имя — адрес — возраст — жалобы

### **«Если ребенок поранился»**

**Задача:** Познакомить детей с элементарными приёмами оказания первой медицинской помощи, ведь это зачастую может спасти его здоровье и жизнь.

**Материал:** карточки с наиболее встречающимися бытовыми травмами, карты со способами оказания помощи

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям выбрать карточки для оказания первой медицинской помощи при резаной ране и последовательно их выложить (промыть рану, наложить стерильную повязку, вызвать врача).

### **«Скорая помощь»**

**Задача:** Закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

**Материал:** картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зелёнка).

**Описание:** Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, поднялась температура, когда

заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

### **«Поступки и здоровье»**

**Задачи:** Расширять представления о понятии «образ жизни», его значении для сохранения здоровья человека. Учить видеть связь между питанием, поступками, поведением человека и его здоровьем.

**Материал:** картинки с изображением разных видов поступков, поведения, едой, карточки зеленого и красного цвета.

**Ход игры:** На карточку зеленого цвета расположить картинки с изображениями поступков человека, благоприятных для здоровья и на карточку красного цвета-не благоприятных для здоровья человека.

### **«Обморожение, перегрев, солнечный удар»**

**Задачи:** Учить подбирать симптомы и правила оказания первой помощи при обморожении, перегреве, солнечном ударе. Формировать умение сравнивать, сопоставлять.

**Материал:** сюжетные картинки, картинки с изображениями правил оказания первой помощи.

### **«Вершки и корешки»**

**Задачи:** Учить применять в игре знания о том, как называются съедобные части различных овощей, упражнять в составлении целого изображения из частей. Развивать связную речь, зрительное восприятие.

**Материал:** картинки с изображениями вершков и корешков разных овощей.

### **«Что вредно, что полезно»**

**Задача:** Способствовать освоению знаний о пользе и вреде продуктов.

**Материал:** картинки с изображениями полезных и вредных продуктов.

## **«Правила здоровья»**

**Задачи:** Формировать у детей представления о здоровье человека; выяснить значение двигательной активности, прогулок в жизни людей; способствовать развитию умения рассуждать, анализировать, делать выводы.

**Материал:** картинки, фишки зеленого и красного цвета.

**Ход.** Проанализировав рисунки, поставьте фишки разного цвета: что нужно делать чтобы быть здоровым – зелёным цветом, что делать нельзя – красным цветом.

## **«Азбука здоровья».**

**Задачи:** Учить применять знания детей о здоровье и здоровом образе жизни, развивать речь, внимание, память.

**Материал:** иллюстрации.

## **«Наши помощники – органы чувств»**

**Задача:** закрепить знания детей об органах чувств, с помощью которых мы познаём мир; уточнить, какое значение для человека имеет слух, обоняние, осязание, вкус, зрение в познании окружающего мира; учить подбирать соответствующие карточки к определённому органу чувств; воспитывать потребность быть здоровым.

**Материал:** карточки с изображениями органов чувств, предметов.

## **«Все помощники нужны, все помощники важны, а кому какой важнее?»**

**Задача:** активизировать знания детей о доминирующем развитии того или иного органа чувств для людей определённой профессии.

**Материал:** карточки с изображениями людей разных профессий, органов чувств.

### **«Найди пару»**

**Задача:** упражнять детей в подборе пары благодаря тактильным ощущениям (с завязанными глазами).

**Материал:** предметы, платок для завязывания глаз.

### **«Чьи уши»**

**Задача:** закрепить знания детей о значении слуха в жизни зверей и людей.

**Материал:** картинки.

### **«Что у нас внутри?»**

**Задачи:** познакомить детей с внутренними органами человека. Закреплять знания о строении человека, о функциях внутренних органов. Развивать познавательный интерес детей, обеспечивая возможность самостоятельной, интересной познавательно-исследовательской деятельности. Стимулировать интерес детей к познанию. Развивать мышление, память, внимание, способность к самоконтролю. Подвести детей к пониманию необходимости заботиться о своем здоровье, вести здоровый образ жизни.

**Ход игры:** воспитатель задает вопросы, ребенок отвечает.

- Где находятся легкие?

- Где находится сердце?

- Какие функции они выполняют? И т.д. Дети отвечают на вопросы, рассказывая какие функции, выполняют внутренние органы в организме и крепят их на места.

### **«Узнай и назови».**

**Задача:** Учить различать и называть кровеносные сосуды по толщине.

**Ход игры:** ведущий называет кровеносный сосуд (вена, артерия, капилляр), а игроки выбирают ниточку соответствующей толщины.

### **«Зимние забавы».**

**Задачи:** Способствовать предупреждению детского травматизма во время катания с горки, на лыжах и коньках, во время зимних игр. Закреплять знания о зимних видов спорта.

**Материал:** картинки зимних видов спорта.

### «Половинки. Виды спорта.»

**Задачи:** Формировать представления о видах спорта.

**Материал:** Картинки с изображениями видов спорта, инвентаря к ним.

### «Аскорбинка и ее друзья».

**Задача:** Познакомить с витаминами и их полезными свойствами.

**Материал:** картинки.

### «Витамины»

**Задача:** Закрепить знания детей об основных витаминах и продуктах, которые богаты содержанием этих витаминов.

**Материал:** 4 больших карт с изображением букв, обозначающих витамины (А, В, С, Д) и маленьких карточек с изображением продуктов питания.

**Ход.** У каждого игрока большая карта. Ведущий показывает маленькую карточку и спрашивает, какой витамин содержит данный продукт. Ребенок, у которого большая карта с обозначением данного витамина, берет карточку себе и закрывает пустую клеточку на большой карте. Кто раньше всех закроет все пустые клеточки – тот выигрывает. На каждой большой карте по 8 маленьких карточек. Одновременно может играть от 2 до 4 детей.

*Варианты игры:*

Маленькие карточки с изображением продуктов питания ведущий выкладывает на столе рисунками вверх. Дети по очереди берут по одной карточке и называют какой витамин содержится в этом продукте. Если ответ правильный, игрок оставляет карточку себе. Если ответ неправильный, карточка кладётся на место. Выигрывает тот ребенок, который соберёт больше карточек.

*Усложнение.* Карточки перемешиваются и выкладываются картинками вниз, т. е. ребенок не видит, что изображено на выбранной им карточке.

Одновременно может играть как подгруппа детей (от 2 до 8 человек), так и вся группа.



### **«Где живут витамины»**

**Задача:** познакомить детей с основными витаминами «А», «В», «С», «Д»; в каких продуктах они содержатся, какую роль играют для здоровья человека; учить объединять карточки в одну группу витаминов; развивать внимание, мышление, память; воспитывать у детей желание принимать витамины в пищу.

### **«Составь фигуру мальчика (девочки)»**

**Задача:** Развивать умение составлять целое из частей, развивать мелкую моторику, внимание.

**Материал:** разрезные картинки.

**Ход игры:** Детям предлагаются разрезные картинки, на которых изображены дети. Задача детей восстановить изображение, составив ее из частей.

### **«Угадай, кто это?»**

**Задача:** Развивать внимания, учить «видеть» целое (операция синтеза).

**Материал:** картинки с изображениями частей тела.

**Ход игры:** детям предлагается по частям лица, головы, тела угадать, кто изображен на картинке – девочка или мальчик, взрослый человек или ребенок.

### **«Что сначала, что потом»**

**Задача:** Учить детей видеть последовательность возрастных стадий развития человека.

**Материал:** набор карточек с изображением людей разного пола и возраста.

**Ход игры:** детям предлагается набор карточек. Необходимо расположить карточки по порядку: от новорожденного до взрослого.

### **«К нам пришел Незнайка»**

**Задача:** Закрепить представления детей о строении и деятельности организма. Способствовать умению детей видеть неправдоподобность

предложенной ситуации. Понимать зависимость физических возможностей человека от строения его организма.

**Материал:** кукла Незнайка, фишки.

**Ход.** Дети внимательно слушают рассказ Незнайки. По ходу рассказа замечают небылицы и отмечают их фишками. По окончании рассказа воспитатель просит детей сосчитать, сколько небылиц и какие заметил каждый из них. Затем дети объясняют ошибки, замеченные ими в рассказе Незнайки.

### **«Письмо от Почемучки»**

**Задача:** закрепить представления детей о строении и деятельности организма, отдельных органов. Вызвать желание давать советы по ЗОЖ.

**Игровые действия:** Дети по - очереди достают из конверта от Почемучки вопросы (*цветные карточки*). Воспитатель читает, дети выслушивают вопрос и кратко и ясно на него отвечают.

**Материал:** большой цветной конверт с маркой (на конверте адрес д/с, группы, цветные карточки с вопросами к детям.

### **«Что ты знаешь о...»**

**Задача:** Закреплять знания детей о строении, работе, особенностях своего организма, правилах ухода за ним. Развитие внимания, памяти.

**Игровые действия:** Дети сидят на стульчиках перед воспитателем. Воспитатель – водящий кидает мяч ребенку и спрашивает: «Что ты знаешь о (*например, о мышцах*)». Ребенок, поймавший мяч, отвечает. Остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ.

**Материал:** мяч.

### **«Разложи полезные продукты»**

**Задача:** Уточнить знания детей о полезных продуктах, их значении для здоровья и хорошего настроения человека.

**Материал:** ширма-витрина, дидактические картинки с изображением разных видов продуктов (мороженое, макароны, молоко, йогурт, рыба, конфеты и т.д.).

**Ход.** Детям предлагается витрина с картинками с изображением различных продуктов. Нужно рассмотреть и подобрать картинки с продуктами полезными для здоровья (богатые витаминами), объяснить свой выбор.

**Материал:** ширма-витрина, дидактические картинки с изображением разных видов продуктов (мороженое, макароны, молоко, йогурт, рыба, конфеты и т.д.).

### **«Что было бы, если бы...»**

**Задача:** Формировать детей относиться к себе (своему организму) внимательно, бережно, с пониманием. Содействовать умению устанавливать простейшие причинно – следственные связи и отношения наших внутренних органов.

**Материал:** дидактические картинки с ситуациями.

**Ход.** Воспитатель знакомит детей с различными ситуациями, обыгрывает их. Спрашивает детей, что было бы, если бы это случилось с ним... (У тебя не было зубов? Ты перестал дышать? Если ты промочил ноги?)

### **«Чудесный мешочек»**

**Задача:** уточнить название фруктов, овощей, упражнять в их назывании и определении их на ощупь, умении составлять рассказ – описание.

**Материал:** чудесный мешочек, свежие фрукты, овощи.

**Ход.** Воспитатель приносит в группу чудесный мешочек с овощами и фруктами. Желаящие дети по очереди стараются определить на ощупь плоды. Дети составляют рассказ - описание по схеме: размер, форма, цвет, запах, вкус, польза. Если ребенок справился с заданием, получает плод.

### **«Магазин продуктов»**

**Задача:** Закреплять названия продуктов, их обобщающие понятия (молочные, мясные, рыбные, хлебобулочные). Воспитывать культуру общения.

**Материал:** ширма - витрина, муляжи или дидактические картинки продуктов (молочные, мясные, хлебобулочные, рыбные). Самодельные бумажные денежки, сумочки. Четыре картинки: молоко, рыба, мясо, мука.

**Ход.** Воспитатель с детьми организует ситуацию продуктового магазина. Дети продумывают, какие продукты они хотели бы купить и почему. В порядке очереди покупатели приобретают продукты для себя и своей семьи, объясняя свой выбор.

### **«Кто помог»**

**Задача:** Закреплять знания детей об органах чувств как анализаторах, позволяющих человеку осуществлять взаимосвязь с внешней средой.

Формировать знания о памяти и уме, как необходимых человеку познавать мир.

**Материал:** мяч.

**Ход.** Воспитатель проводит игру с детьми в кругу с мячом. Педагог начинает предложение, а ребенок его заканчивает. Например, «Узнать по запаху суп мне помог...», «Рассмотреть жука я могу...», «Маму я узнаю по голосу с помощью...», «Холодную и горячую воду узнают мои...», «Понять, какое на вкус яблоко, мне помог...» и т.д.

### **«Мой день»**

**Задача:** развивать у детей умение видеть и понимать себя, свой внешний и внутренний мир.

**Материал.** Картинки с изображением поведения детей в быту, их игр и забав; карандаши, фломастеры.

**Ход.** Педагог предлагает детям послушать стихотворение «Мой день»:

Утром я проснулся сам,

Утром я оделся сам,

А потом умылся сам,

Съел свой завтрак тоже сам.

Днём я прогулялся сам

Дома поиграл я сам,

Спать улёгся в тишине...

Увидал звезду в окне.

Не скандалил и не хныкал.

Вот и всё.

Спасибо мне!

Педагог. Дети, расскажите, как вы ведёте себя дома и что умеете делать самостоятельно. Узнал ли кто-нибудь себя в этом стихотворении? Объясните, плохо или хорошо вёл себя мальчик в стихотворении и как бы вы вели себя, понравится ли ваше поведение папе и маме, если вы будете такими, как этот мальчик.

Затем педагог предлагает детям нарисовать, как они ведут себя дома.

### «Чистюля»

**Задача:** Формировать навыки самообслуживания, закрепить правила личной гигиены; воспитывать аккуратность, бережливое отношение к здоровью.

**Ход:** ведущий (выбранный с помощью считалки) показывает жестами и мимикой какое-либо действие, связанное с соблюдением гигиенических правил, например, чистит зубы, умывает лицо, одевается и т. д. Остальные участники угадывают действие.

### «Перемешанные картинки»

**Задачи:** Закрепить и проверить знания о культуре гигиены.

**Материал:** Серия картинок, к которым дети находят соответствующие маленькие картинки. Например, к большой картине, на которой изображена растрепанная девочка, - гребень; к картине, на которой изображен неопрятный мальчик, - мыло и щетку; к картине с изображением девочки в грязных ботинках - щетку и пр.

**Ход.** Ребенок берет большую картинку, изображающую неопрятного ребенка, а затем подбирает маленькие картинки, на которых нарисованы предметы туалета. Дети ищут среди картинок предмет, которым необходимо дополнить большую картину.

## **«Так бывает или нет»**

**Задача:** Учить замечать непоследовательность в рассуждениях, развивать логическое мышление.

**Ход.** Воспитатель (ребенок) говорит предложение, а дети «находят ошибку» и последовательно заканчивают рассуждение воспитателя.

## **«Солнце, воздух и вода - наши верные друзья»**

**Задача:** Формирование представления о средствах и видах закаливания (водные, воздушные, солнечные), их значении для здоровья.

**Материал:** сюжетные картинки.

**Описание:** дети рассматривают картинки, определяют, какую пользу для здоровья приносят солнце, воздух и вода. Выигрывает тот, кто назовет наибольшее количество полезных свойств.

## **«Чтобы глазки не болели»**

**Задача:** Закрепить знания об органе зрения, о необходимых правилах, которые помогут сохранить глаза и зрение.

**Материал:** картинки с изображением определенных действий, которые следует избегать, чтобы сохранить свое зрение.

**Ход.** Дети выбирают картинки с изображением необходимых правил, которые нужно соблюдать, чтобы сохранить свое зрение.

## **«Какие продукты позволяют сохранять зубы здоровыми?»**

**Задача:** Формировать умения выделять полезные и вредные для здоровья зубов продукты.

**Материал:** муляжи продуктов питания, овощей, фруктов, тарелки.

**Ход.** Детям предлагается разложить по тарелкам продукты, которые полезны для здоровья зубов и которые вредны.

## **«Если ты заболел»**

**Задача:** Развивать желание заботиться о своем здоровье, избегать ситуаций наносящих вред здоровью.

**Материал:** картинки с изображением определенных действий.

**Ход.** Дети выбирают из картинок те, которые изображают то, как нужно себя вести при заболевании.

### **«Чтобы не заболеть...»**

**Задача:** Развивать умение избегать ситуаций, приносящих вред здоровью.

**Материал:** сюжетные картинки.

**Ход.** Дети выбирают картинки с изображением действий, которые позволяют защитить свой организм от болезней.

### **«Что нужно для работы»**

**Задача:** развивать активный и пассивный словарь, мышление, внимание, закрепить знания о профессиях.

**Материал:** 6 карточек и 36 подходящих картинок.

**Ход игры:** выкладываем на парту карточки с окошками и подходящие картинки вперемешку. Просим детей положить картинки в подходящие окошки и рассказать почему этот предмет нужен для работы.

### **«Кто больше расскажет о профессии»**

**Задача:** Учить соотносить действия людей с их профессией.

**Ход:** Воспитатель уточняет понимание детьми слов «профессия», «действие».

Воспитатель:

- Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я рассказываю вам, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю, пою, гуляю, укладываю спать... А как вы думаете, какая профессия у Оксаны Александровны, которая готовит нам обед? Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Высказывания детей). Каждый взрослый человек имеет свою профессию. Он работает и выполняет какие - то действия. Что же делает повар? (Повар варит, печет, жарит, чистит овощи...)
- А что делает врач? (Врач осматривает больных, выслушивает, лечит, дает

лекарство, делает уколы, операции).

- А что делает хирург, стоматолог, окулист, процедурная медсестра и т.д.

Воспитатель называет еще профессии, а дети называют действия людей этих профессий.

### **«Разложи картинки по порядку»**

**Задача:** Систематизировать представления детей о правильной подготовке к спокойному сну, развивать речь, внимание, память.

**Материал:** картинки с изображением моментов подготовки ко сну.

### **«Что полезно для зубов?»**

**Задача:** Учить различать полезные продукты питания для сохранения здоровья зубов от вредных.

**Материал:** Красная и зеленая карточки, маленькие карточки с изображениями продуктов питания.

**Ход.** На зеленую карточку необходимо отобрать картинки с полезными для зубов продуктами питания, а картинки с вредными продуктами располагаются на красной.

### **«Прививка»**

**Задача:** Расширять знания о труде взрослых, понимать значение прививок, какие бывают прививки.

**Материал:** картинка процедурного кабинета, медсестры, инструменты, названия прививок, картинки с изображениями больных детей.



## **Раздел 5.**

### **«Эмоциональное благополучие ребенка»**

#### **«Подбери картинку»**

**Задача:** Учить подбирать выражение лица после прочтения отрывков из литературных произведений.

**Материал:** Карточки с изображениями разных выражений лиц, с отрывками литературных произведений.

**Ход игры:** После прочтения одного из отрывков литературного произведения, дети подбирают карточку с соответствующим выражением лица.

#### **«Вот так друг»**

**Задачи:** Учить оценивать поступки героев, изображенных на картинках с точки зрения их соответствия правилам безопасности.

#### **«Настоящие друзья»**

**Задачи:** Учить оценивать поступки и поведение других людей с точки зрения правил безопасности. Учить предвидеть возникновение опасных ситуаций, избегать их.

**Материал:** сюжетные картинки.

#### **«Опиши человека»**

**Задачи:** Учить детей описывать человека, выделять характерные признаки, называть цвет волос, глаз, предположить его личностные качества. Развивать связную речь.

#### **«Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»**

**Задачи:** Учить передавать заданные водящим действия при помощи пантомимы, называть действие, правильно употреблять глаголы в различных речевых конструкциях. Развивать воображение, учить применять двигательный опыт.

### «Необычный колобок» (в подгруппе)

**Задачи:** Закреплять положительные переживания и состояния.

**Материал:** Не просто мячик, а "колобок" (небольшой шарик с двумя нанесенными маркером контрастными выражениями лица: с одной стороны - веселым, с другой - грустным).

**Ход.** Вспоминая сказку, ребенок воспринимает "колобка" как реального собеседника, эмоционально сопереживает ему и, как правило, поворачивает к себе именно той стороной, которая отражает его настроение. С помощью такого сказочного посредника даже не очень общительные дети легче идут на контакт с педагогом и сверстниками, охотнее высказывают свои впечатления от участия в совместных играх и упражнениях, а значит - активнее действуют и эмоционально раскрываются.

### «Живые картинки» (в подгруппе)

**Задачи:** Способствовать закреплению представлений детей об основных видах настроения и способах его выражения с помощью движений.

**Материал:** схематические изображения людей.

**Ход.** Педагог поочередно рассматривает с детьми схематические изображения людей и объясняет, какие действия нужно выполнить. Например, улыбающееся лицо на картинке (рот "лодочкой", уголками вверх) - значит, настроение веселое, можно всем вместе порадоваться, попрыгать; спокойное лицо (линия рта прямая) - отдыхаем, стоим на месте; грустное лицо («лодочка» перевернута уголками вниз) - мы расстроены, приседаем, закрывая глаза ладошками. Поочередно меняя изображения и выполняя вместе с детьми соответствующие действия, педагог как бы оживляет картинки.

*Вариант игры* - под музыку дети берут из "волшебного мешочка" по одному рисунку с изображением сказочного персонажа и внимательно его рассматривают. По завершении музыкального фрагмента каждому ребенку нужно найти обладателя такого же рисунка и встать с ним в пару. Правильность выполнения задания педагог проверяет каждый раз, при этом

аплодисментами награждаются все участники - для развития у них позитивного эмоционального отклика на общее игровое взаимодействие.

### **«Волшебное зеркальце»** (для инд. работы с детьми 5-7 лет)

**Задача:** Способствовать профилактике детских депрессивных состояний.

**Материал:** Двусторонний макет зеркала, выражения лица на котором, как и в игре с "колобком", изображаются по принципу контраста (доброе - злое, радостное - печальное).

**Ход.** Поворачивая зеркало и разглядывая отражения, дошкольник старается определить, какое из них ему нравится и более привычно, т. е. подходит лично для него. Данное игровое упражнение способствует активному самовыражению ребенка, проговариванию основных переживаний, предупреждению различных комплексов и случаев необоснованного недовольства собой, т.е. профилактике детских депрессивных состояний.

### **«Дорисуй портрет»**

(индивидуально или в подгруппе по 2-3 человека)

**Задача:** Упражнять в умении отличать проявления основных чувств человека и сопоставлять их с разными эмоционально окрашенными ситуациями.

**Материал:** Портреты-заготовки с уже имеющимися изображениями глаз и носа

**Ход.** Каждый ребенок получает возможность «помочь художнику», завершив его работу. На портрете-заготовке ему предстоит самостоятельно нарисовать рот (по своему выбору, например, с уголками вверх - улыбающийся, радостный; с уголками вниз - грустный, расстроенный). А затем вместе с педагогом он пробует отгадать, какое настроение было у человека, изображенного на картине.

*Для работы со старшими дошкольниками (5-7 лет) в подгруппе аналогичную игру можно провести с объемной моделью - воздушными шариками, прикрепляя к ним с помощью двухстороннего скотча разные улыбки (веселые, грустные, растерянные, жалобные). В результате портрет*

становится завершенным и выразительным, а разговор с педагогом о совместно выполненной работе - более непосредственным и живым.

### **«Разноцветные бабочки»**

(для работы индивидуально или по 2 человека 4-6 лет)

**Задачи:** Учить использовать несложный способ самовыражения и активной эмоциональной разрядки.

**Материал:** изображения бабочек из цветных фрагментов, магнитная доска.

**Ход.** Детям среднего дошкольного возраста предлагается, используя магнитную доску или мольберт, составить изображения бабочек из 4-5, а старшим - из 5-7 цветных фрагментов. Для педагога это упражнение информативно, т. к. соотнесение цветов напрямую свидетельствует о внутреннем эмоциональном состоянии ребенка. Кроме того, параллельно можно заняться профилактикой эмоционального перенапряжения, предложив детям «разбудить» получившихся бабочек, изобразив их полет под музыку (например, с помощью движений рук).

### **«Оле-Лукойе»** (для индивидуального взаимодействия)

**Задачи:** Повысить эмоциональный статус ребенка, скорректировать самооценку и подарить яркие впечатления, так необходимые дошкольнику.

**Материал:** плоскостные изображения зонтика, карандаши цветные.

**Ход.** Многим детям 5-7 лет хорошо знаком персонаж Г.Х. Андерсена, раскрывавший один из зонтиков - разноцветный или темный - над детьми в зависимости от их персональных особенностей и поступков. Вспомнив сказку про Оле-Лукойе, целесообразно сначала поработать с плоскостным изображением зонтика, предложив его самостоятельно раскрасить. Таким образом педагог получает представление о самооценке ребенка и его эмоциональном самочувствии. Игровое упражнение в момент, когда дошкольник по сигналу взрослого (например, чуть слышному хлопку в ладоши) закрывает глаза, завершается «превращением» нарисованного зонтика в настоящий. *Вариант игры.* Оле-Лукойе можно сделать также героем игрового взаимодействия с отдельными детьми, испытывающими

затруднения в развитии эмоциональной сферы, создав свои "карты-схемы" воображаемых путешествий с этим персонажем. Смысл игры будет заключаться тогда в "прокладывании" с каждым ребенком своего "маршрута" по определенным эмоциональным состояниям, их рисовании, назывании и «примеривании» на себя, т. е. активном и глубоком "проживании" в целях обогащения чувственных впечатлений данного конкретного дошкольника.

### **«Сказочная радуга»** (для работы с подгруппой)

**Задачи:** Способствовать проявлению индивидуальных цветовых предпочтений детей, стимулировать к объединению в игровое сообщество, вызывая у детей позитивный эмоциональный отклик на совместную деятельность со сверстниками.

**Материал:** музыкальное сопровождение, цветные карандаши.

**Ход.** Под музыкальное сопровождение (например, можно использовать композиции из альбома А.П. Чайковского "Времена года") участники игры "превращаются" в разноцветные карандаши из коробки художника. Каждый "волшебный карандаш" пробует с помощью движений, мимики и жестов показать, какие предметы он своим цветом может раскрасить, остальные стараются этот цвет отгадать и назвать. В случае точного ответа свои силы пробует следующий участник, а правильно названные "карандаши" берутся за руки, образуя свою "волшебную" сказочную радугу. Последовательность ее цветов и их сочетание подробно обсуждается с дошкольниками. С очередным включением музыкального фрагмента волшебство завершается, а на память о "чудесном превращении" дети совместно с педагогом воспроизводят получившуюся у них радугу, выкладывая ее перед собой из цветных карандашей или рисуя на большом общем листе.

### **«Узнай мое настроение по глазам»**

**Задача:** Учить детей различать эмоциональные состояния (настроение).

**Материал:** иллюстрации с изображениями людей в разных эмоциональных состояниях.

**Ход игры:** взрослый закрывает нижнюю часть лица куском плотной бумаги, так чтобы ребенок видел только глаза. Затем изображаются различные эмоциональные состояния, которые ребенок должен определить по глазам.

**Примечание:** в дальнейшем, игра усложняется – дети сами показывают наиболее яркие эмоциональные состояния друг другу.

### «Мое имя»

**Задача:** Активизировать процесс самопознания детей; способствовать формированию позитивного самоотношения и принятию собственного имени.

**Материал:** карточки различной конфигурации, на которых написаны имена детей; карточки соответствующей конфигурации, на которых написаны значения этих имен; карточки для определения ассоциаций, связанных со значением имен.

**Ход.** Перед вами лежат карточки разной формы, на которых написаны имена людей. Найдите карточку со своим именем. Каждое имя имеет свое значение. Ваша задача – найти карточку со значением своего имени. Она имеет такую же форму, как и карточка, на которой написано ваше имя.

### «Имя» (индивидуально).

**Задача:** Способствовать формированию позитивного самоотношения и принятию собственного имени.

**Ход.** Дети (с помощью ведущего) называют все возможные варианты его имени, а ребенок слушает и выбирает, какой вариант ему понравится (если названный вариант понравился ребенку – он хлопает в ладоши), либо придумывает свой вариант.

**Ведущий:** Каждое имя имеет свое значение. Например, имя Александр означает «защитник, сильный, мужественный». Давайте посмотрим, что означают ваши имена (ведущий заранее готовит сообщение, что означают имена детей в группе). А как вы думаете, ребята, важно, чтобы свое имя нравилось? А почему?

### **«Рисунок моего имени»**

**Задача:** Способствовать формированию позитивного самоотношения и принятию собственного имени, учить в рисунке выражать свое имя.

**Ход.** Детям предлагается нарисовать свое имя (варианты могут быть самыми разными, они обсуждаются с детьми).

Упражнение может выполняться под музыку. Эффективно использовать классические произведения В.А.Моцарта, способствующие гармонизации эмоционального состояния.

### **«А еще меня называют...»**

**Задача:** Способствовать формированию позитивного самоотношения.

**Ход.** Ребята, а теперь вспомните, как еще называют вас в вашей семье (котенок, сыночек, дочурка, солнышко...). Дети встают в круг. Ведущий бросает мяч ребенку с вопросом: «А как тебя еще называют?». Ребенок бросает мяч обратно ведущему и отвечает «...». Так ведущий опрашивает каждого ребенка.

Упражнение может выполняться под музыку.

### **«Интервью»**

**Задача:** Учить детей составлять рассказ из нескольких предложений.

**Материал:** микрофон.

**Ход.** Ведущий, используя микрофон по очереди подходит к каждому ребенку, представляется журналистом и просит его сказать несколько слов о себе. Берется интервью по очереди у каждого ребенка, также могут задавать вопросы и другие дети (Что ты любишь делать в свободное время? Есть ли у тебя старший брат? И т.д.)

### **«Как поступить»**

**Задача:** Учить детей в предложенных ситуациях находить компромиссный выход.

**Материал:** сюжетные картинки.

## **«Что с ним? Почему он плачет?»**

**Задача:** учить анализировать эмоциональные состояния персонажей изображённых на картинках.

**Материал:** картинки.

## **«Сто сначала? Что потом?»**

**Задача:** Учить детей определять причину и следствие в предложенной ситуации. Развивать понимание простых причинно-следственных отношений.

**Материал.** Набор включает серию картинок с изображением простых бытовых сюжетов. Ребёнок должен понять, что является причиной, а что — следствием изображенного на картинках.

## **«Можно - нельзя»**

**Задачи:** Уточнить и закрепить правила поведения в общественных местах; воспитывать уважение к людям, умеющим вести правильно в общественных местах, вызвать желание подражать им. Учить быть осмотрительным, внимательным; воспитывать у детей самостоятельность, уверенность в себе.

**Ход:** Воспитатель предлагает детям иллюстрации с изображением общественных мест (транспорт, театр, музей, улица, праздник на городской площади, поликлиника, магазин, подъезд дома). Воспитатель спрашивает что нужно делать, например, в театре: внимательно слушать и смотреть, выключить мобильные телефон, хлопать в ладоши, что нельзя: громко говорить, показывать пальцем, бегать, хлопать дверью (и т. д., также в зависимости от ситуации).

## **«Назови себя»**

**Задача:** Активизировать процесс познания себя.



**Ход.** Ребенку предлагают представиться, назвав свое имя так, как ему больше нравится: как его называют дома, или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

### **«Позови ласково»**

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение ласково обращаться к другому человеку.

**Ход.** Ребенку предлагают передать игрушку любому сверстнику по желанию, ласково назвав его по имени.

### **«Волшебный стул»**

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение ласково обращаться к другому человеку.

**Ход.** Один ребенок садится в центре на «волшебный» стул, остальные говорят о нем добрые ласковые слова, комплименты. Можно погладить, обнять сидящего.

### **«Минутка вхождения в день»**

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение ласково обращаться к другому человеку.

**Ход.** Дети встают в круг. Воспитатель произносит следующие слова:

Что за чудо-чудеса:

раз рука и два рука!

Вот ладошка правая,

вот ладошка левая.

И скажу вам, не тая,

Руки всем нужны, друзья!

Сильные руки не бросятся в драку,

Добрые руки погладят собаку.

Умные руки умеют лепить.

Чуткие руки умеют дружить!

Возьмите за руки тех, кто стоит рядом с вами, ощутите тепло рук ваших друзей, которые будут вам добрыми помощниками. Пожелаем доброго дня

Дети садятся в круг. Обращаясь друг к другу по имени, они желают доброго утра, доброго дня. Можно при этом передавать игрушку.

### «Давайте поздороваемся»

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение обращаться к другому человеку жестами.

Участники игры должны приветствовать друг друга только с помощью жестов. С каждым следующим партнером надо поздороваться новым способом. После завершения упражнения спросить, какое приветствие особенно запомнилось и почему.

### «Солнышко»

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение заботливо обращаться к другому человеку.

**Ход.** Дети ходят по кругу под спокойную музыку. У всех в руках «лучики тепла» (какой-либо предмет). Воспитатель замечает:

– Посмотрите, что-то наш Андрей совсем замерз! Надо его согреть!

«Замерзшего» сажают в центр круга на стул. Каждый ребенок дает свой «лучик» и говорит, что ему нравится в «замерзшем». Тот, кого «согревают», благодарит, говорит: «Спасибо».

### **«Разбуди ласково»**

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение ласково обращаться к другому человеку.

**Ход.** Один ребенок «превращается» в кошечку и «засыпает» – ложится на коврик в центре группы. Воспитатель просит по очереди будить «спящую кошечку». Желательно делать это по-разному (словами, прикосновениями), но всякий раз ласково. В конце упражнения дети решают, кто «будил кошечку» наиболее ласково.

### **«Звериное пианино»**

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение перевоплощаться.

**Ход.** Дети садятся на корточки в одну линию. Они – клавиши пианино, которые звучат голосами разных животных. Ведущий раздает «клавишам» их голоса (кошки, собаки и др.). Далее «пианист» то быстро, то медленно дотрагивается до головок детей – «нажимает на клавиши». «Клавишам» нужно звучать голосами соответствующих животных.

### **«Помоги другу»**

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение бережно обращаться к другому человеку.

**Ход.** Дети делятся на пары. На полу между двумя стульями расположены крупные игрушки. Одному ребенку из пары завязывают глаза, а другой должен провести партнера от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

### **«Давайте поздороваемся»**

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение жестами обращаться к другому человеку.

**Ход.** Участники игры должны приветствовать друг друга только с помощью жестов. С каждым следующим партнером надо поздороваться новым способом. После завершения упражнения спросить, какое приветствие особенно запомнилось и почему.

### «Жизнь в лесу»

**Задача:** Активизировать процесс познания себя, формировать умение перевоплощаться.

**Ход.** Взрослый садится на пол и рассаживает детей вокруг себя, говорит:

– Давайте поиграем в животных в лесу. Звери не знают человеческого языка. Но ведь им надо как-то общаться, поэтому мы придумаем свой язык. Когда мы хотим поздороваться, мы киваем головой. Когда хотим что-то спросить, мы хлопаем своей ладонью по ладони другого. Когда хотим сказать, что все хорошо, кладем свою голову на плечо другому. Когда хотим выразить дружбу и любовь – ласково гладим по голове.

Воспитатель сопровождает объяснение показом движений, затем предлагает начать игру:

– Готовы? Тогда – начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись...

Дальнейший ход игры разворачивается произвольно, взрослый следит за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

### «Закончи предложение»

**Задача:** Учить анализировать эмоциональные состояния людей.

**Ход.** Папа расстроен, потому что...

Мама расстроилась из-за...

Дедушка посмотрел на меня строго, потому что ...

Младший брат расплакался из-за ...

Заключением такой игры могут стать вопросы:

- Что нужно сделать, чтобы улучшить настроение близкому человеку?
- Бывали ли вы внимательны к настроению, самочувствию своих родных?

### **«Чудо-дерево»**

**Задача:** Учить радовать других людей.

**Ход.** Деткам предлагается следующая ситуация:

- Придумайте, чем вы можете порадовать кого-то из членов семьи! На каждое предложение можно взять по одному зеленому листочку из корзины Добрых дел. Эти листочки будут символизировать ваши добрые дела. Прикрепив их к нашему Чудо-дереву, вы сможете оживить его!

Дети должны по одному подходить к корзине, коротко рассказывать о каком-либо добром деле ради близкого человека, берут листочек и прикрепляют его к веточке дерева. Заключением должны стать ответы на следующие вопросы:

- Посмотрите, каким зеленым стало наше дерево! Так и в вашей семье жизнь будет радостнее, если вы и все ваши близкие станут внимательнее и добрее друг к другу. Вы хотите сегодня порадовать кого-то и улучшить настроение? Чем мы можем сейчас порадовать друг друга?

### **«Сделай комплимент»**

**Задача:** Учить радовать других людей.

**Ход.** Мы раскладываем картинки-символы с изображением членов семьи на столе, предварительно перевернув их картинкой вниз. Дети парами подходят к столу, выбирают себе символы и составляют диалоги-комплименты:

- Дети, скажите хорошие и добрые слова своим близким, им будет приятно, и вы поднимите им настроение.

## **Раздел 6. «Ребенок на улице»**

### **«Качели»**

**Задача:** Формировать знания о правилах безопасности на качелях.

**Материал:** Карточки с изображениями ребенка в разных позициях по отношению к качелям, зеленые и красные круги.

**Ход игры:** найти картинки, на которых ребенок не проявляет осторожность и предусмотрительность в потенциально опасных ситуациях, положить на них красные круги. На картинках с изображением ребенка, правильно обращающегося с качелями и проявляющего предусмотрительность, положить круги зеленого цвета.

### **«Угадай, какой знак?»**

**Задачи:** Учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

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

**Ход.**

*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.

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

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

### **«Кто отличник-пешеход?»**

**Задачи:** Закрепить знания детей о правилах дорожного движения (сигналы светофора, пешеходный переход); воспитывать усидчивость, внимание.

**Материалы:** 2 фишки и кубик с цифрами 1,2,3,4,5,6. Игровое поле.

### **Ход игры:**

Первый пешеход выходит из домика №1, второй – из домика №2. Бросают кубики по очереди, пока на кубике первого не выпадет цифра 1, второго – цифра 2. И снова бросают кубики. При этом надо внимательно смотреть на разноцветные картинки. На первой картинке на светофоре горит красный свет. Значит, пешеход не может перескочить на тот кружок, что стоит после светофора. Он терпеливо стоит на месте. На второй картинке – автомобиль. Нельзя переходить дорогу, нужно ждать. На третьей – на светофоре зеленый сигнал. Можно передвигать фишку на столько кружочков, сколько покажет кубик. На четвертой картинке – мотоциклист. Надо пропустить его, остановиться. На шестой картинке на светофоре горит желтый свет. И пешеход может остановиться прямо на самой картинке. На седьмой картинке – регулировщик. С ним безопасно, можно идти прямо домой к бабушке. Кто первый, не нарушая правил дорожного движения, придет к бабушке, тот и выиграл.

### **«О чем говорит светофор»**

**Задача:** Закреплять знания о значении цветов светофора и правила поведения на улице.

**Материал:** цветные картонные кружки (красные, жёлтые и зелёные), макет светофора.

**Ход игры:** воспитатель раздаёт детям кружки красного, жёлтого и зелёного цвета. Последовательно «переключают» светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал. Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

### **«Светофор»**

**Задача:** Ознакомить детей с правилами перехода (переезда) перекрестка, регулируемого светофором.

**Материал:** Красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

**Ход игры:** один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины ( по проезжей части) или фигурки детей ( по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.

### «Найди нужный знак»

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

**Материал:** 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). 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.

### **«Водители»**

**Задача:** Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

**Материал:** Несколько игровых полей, машина, игрушки.

**Ход игры:** заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

### **«Правила дорожного движения»**

**Задача:** Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

**Ход игры:**

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

### **«Путешествие на машинах»**

**Задача:** Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

**Материал:** Игровое поле, фишки.

**Ход игры:** на игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

### **«По дороге»**

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

**Материал:** 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 получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

### **«Учим дорожные знаки»**

**Задача:** Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

**Материал:** Карточки большие и маленькие со знаками.

**Ход игры:** между играющими делят большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выигрывает тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

### **«Законы улиц и дорог»**

**Задача:** Закреплять знания о правилах поведения на дорогах. Развивать умение ориентироваться в пространстве.

**Материал:** Игровое поле, большие карты – 8 штук, фигурки людей и знаков.

**Ход игры:**

Игра делится на несколько вариантов: «Здравствуй, город!», «Как проехать, как пройти?», «Что за знак?», «Тише едешь – дальше будешь».

## «Говорящие знаки»

**Задача:** Закрепить знание дорожных знаков, их классификацию.

**Материал:** 73 карточки с изображением дорожных знаков, 73 карточки с описанием значения каждого знака и положений регулировщика.

**Ход игры:** ведущий перемешивает карточки с рисунками и раздаёт играющим. Карточки с текстом оставляет у себя. Затем ведущий берет одну карточку и читает текст. Играющий, у которого есть карточка с дорожным знаком, соответствующим прочитанному тексту, кладет ее на середину стола. Если номера совпадают, играющий берет карточки себе. Выигравший получает карточку с водительским удостоверением.

## «Автошкола №1»

**Задача:** Закрепить у детей знание правил перехода улиц, важности дорожных знаков.

**Материал:** Игровое поле, фишки, карточки со знаками.

**Ход игры:** игроки по очереди кидают кубик и двигаются по игровому полю, на желтом круге перед пешеходным переходом необходимо остановиться и передать ход другому участнику маршрута. Остановка нужна для того чтобы пешеход мог сначала посмотреть, налево, а затем направо – не мешает ли транспорт переходить улицу. Тот, кто не остановился на желтом круге и сделал несколько шагов вперед, должен возвратиться на то место, откуда он начал последний ход.

## «Верно - неверно»

**Задача:** Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

**Материал:** Игровое поле, знаки дорожного движения.

**Ход игры:** дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

## «Мы - пассажиры»

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

**Материал:** 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.

## «Дорожная азбука»

**Задачи:** Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

**Материал:** Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

**Ход игры:** дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

## «Светофор и регулировщик»

**Задачи:** Уточнить знания детей о работе сотрудников ГИБДД (регулировщика); объяснить значение его жестов; учить детей соотносить жесты регулировщика с цветом светофора.

**Материал:** Регулировщик, палочка регулировщика, знаки светофора.

**Ход игры:** после объяснения воспитателя дети по очереди выступают в роли регулировщика, показывая его жесты, остальные в зависимости от положения «регулировщика» показывают нужный сигнал светофора.

## «Дорожные знаки»

**Задачи:** Закрепить знания детей о правилах поведения на улице; вспомнить известные дорожные знаки; познакомить с новыми понятиями: «железнодорожный поезд без шлагбаума», «островок безопасности».

**Материал:** Дорожные знаки

**Ход игры:** зачитать детям стихотворение о каком-либо дорожном знаке, кто отгадает, получает этот знак. Побеждает ребенок, набравший знаков больше других.

### **«Правила поведения»**

**Задачи:** Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

**Материал:** Разрезные картинки.

**Ход игры:** На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения.

### **«Большая прогулка»**

**Задача:** Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

**Материал:** Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

**Ход игры:** дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

### **«Пешеходы и транспорт»**

**Задача:** Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

**Материал:** Кубик, игровое поле, фишки.

**Ход игры:** на игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков. Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попадая на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

## **«Соблюдай правила дорожного движения»**

**Задачи:** Учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

**Материал:** Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

**Ход игры:**

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

## **«Говорящие дорожные знаки»**

**Задача:** Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, быть внимательными друг к другу.

**Материал:** Каждое игровое поле – рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Машины, игровые персонажи.

**Ход игры:** перед каждым ребенком поле, каждому задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта.

## **«Разрезные знаки»**

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

**Материал:** Разрезные знаки; образцы знаков.

**Ход игры:** 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.

## **«Подбери знак»**

**Задачи:** Учить детей сравнивать дорожные знаки по значению; развивать у детей наблюдательность.

**Материал:** Карточки, на которых изображены образцы знаков, отличающихся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.

**Ход игры:** перед каждым ребенком лежит карточка, на которой изображен образец знака, ребенку необходимо подобрать к образцу другие знаки, соответствующие по форме, цвету, затем необходимо объяснить значение знаков на карточке.

### **«Найди нужный знак»**

**Задач:** Закрепить у детей знание дорожной азбуки; учить узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.

**Материал:** Картонный лист, на котором в углу изображены машина, а в другом человек; дорожные знаки на липучках.

**Ход игры:** ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машины, а в другом человек; ребенку необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для водителя и для человека.

### **Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»**

**Задачи:** Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

**Материал:** Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

**Ход игры:** двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

### **«О чем сигналист регулировщик»**

**Задачи:** Развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика); учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика; развивать у детей память, внимание.

**Материал:** три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.

**Ход игры:** ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.

### **«Продолжи предложение» по теме «Машины и пешеходы»**

**Задача:** Учить продолжать фразу, ориентируясь на ее структуру и смысловое содержание, использовать в игре свои знания об участниках дорожного движения, предложить представить себе, что было бы, если бы не было правил дорожного движения.

### **«Простые правила»**

**Задачи:** Учить детей выявлять источник опасности, выбирать программу действий на основе освоенных ранее моделей поведения.

**Материал:** Карточки с изображениями опасных ситуаций во дворе и карточки с изображениями действий.

**Ход игры:** К каждой карточке нужно подобрать карточку с изображением соответствующего дальнейшего действия.

### **«Раздели на группы» по теме «Транспорт»**

**Задачи:** Упражнять детей в группировке транспортных средств по заданному признаку, учить различать легковой, пассажирский, грузовой транспорт, автомобили специального назначения. Формировать умение выделять признак, по которому сгруппированы предметы.

**Материал:** картинки с изображениями разных видов транспорта или сами машинки.

### **«Кто больше» по теме «Транспорт» или «Дорожные знаки»**

**Задача:** Учить детей правильно называть по заданному признаку транспорт или дорожный знак.

**Материал:** картинки с изображениями разных видов транспорта или дорожных знаков.

### **Придумывание загадок «Что для чего»**

**Задачи:** Учить придумывать загадки об элементах улицы, связанные с обеспечением безопасности. Активизировать в речи и уточнить названия частей улицы, развивать связную речь, вербальное воображение.



### **«Назови правильно» по теме «Дорожные знаки»**

**Задачи:** Актуализировать и дополнить представления детей о дорожных знаках, учить применять их в игре.

**Материал:** дорожные знаки.

### **«Домино» по теме «Дорожные знаки»**

**Задачи:** Учить понимать суть игровой задачи, применять знания о дорожных знаках. Развивать способность распределять внимание, логическое мышление, активизировать словарный запас.

**Материал:** карточки.

### **«Превращение пассажира в пешехода и обратно»**

**Задачи:** Способствовать освоению знаний по ПДД, при рассмотрении различных ситуаций (посадка в транспортное средство, выход из автобуса, трамвая, личного транспорта, переход дороги, поведение на остановке и т.д.) учить находить правильное действие. Способствовать лучшему пониманию и запоминанию правил.

**Материал:** сюжетные картинки с изображениями различных ситуаций.

### **«Кому что?»**

**Задачи:** Учить детей соотносить орудия труда с профессией людей, рассказывать об их работе. Воспитывать интерес к труду взрослых.

**Материал:** картинки с изображениями людей разных профессий, предметами-помощниками.

### **«На улице»**

**Задачи:** Учить формулировать алгоритм действий с последующим подбором картинок с изображением действий в разных опасных ситуации на улице. Помочь понять необходимость знаний о домашнем адресе, умение

**Материал:** Картинки с изображениями разных опасных ситуаций на улице, моделей поведения.

### **«Первый раз в городе»**

**Задачи:** Учить на картинке находить недостающие детали, транспортные средства, дорожные знаки, элементы дороги.

**Материал:** сюжетные картинки.

### **«Можно-нельзя»**

**Задачи:** Учить анализировать дорожные ситуации, определять, соответствует ли поведение людей правилам дорожного движения, пояснить суть их несоответствия. Активизировать в речи и уточнить названия дорожных знаков, их значение, учить подбирать знаки в соответствии с поставленной задачей. Формировать навыки безопасного поведения у дороги.

**Материал:** сюжетные картинки, круги зеленого и красного цвета.

### **«Какое правило нарушено?»**

**Задачи:** Систематизировать знания детей о правилах дорожного движения, учить применять их для решения игровой задачи, при анализе ситуаций. Формировать умение сравнивать, сопоставлять.

**Материал:** сюжетные картинки.

### **«Правильно-неправильно»**

**Задача:** Формировать знания детей о переходе улицы при выходе из различных видов транспорта.

**Материал:** Сюжетные картинки с изображениями перехода улиц при выходе из пассажирского транспорта.

### **«И я тоже».**

**Задача:** Развивать у детей сообразительность, чувство юмора, закреплять правила поведения в общественных местах.

**Ход игры:** Воспитатель начинает рассказ в том месте, где он остановился дети говорят «И я тоже...если эти слова подходят по смыслу.

Я вышел на улицу...Там очень много детей, мне понравилась машинка мальчика. Я подошел и забрал...

### **«Повороты»**

**Задача:** Развивать координацию движений рук (вправо, влево), зрительное внимание, мышление, умение выполнять команду, согласно знака в руках воспитателя.

**Материал:** знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», рули.

**Подготовка к игре:** Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У воспитателя знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

**Ход игры:** Если воспитатель показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперед, если знак «Движение направо» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «Движение налево» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают налево.

### **«Как проехать?»**

**Задачи:** закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

**Материал:** крупный строительный материал (кубики, кирпичики и др.), знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево»

**Подготовка к игре:** Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения.

**Ход игры:** Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.