**Картотека игр**

**по безопасности для детей старшего дошкольного возраста**

******

**Дошкольный возраст** – это важнейший период, когда формируется человеческая личность. Определить, правильно или неправильно ведёт себя человек в тех или иных обстоятельствах, очень сложно. Тем не менее необходимо выделить такие правила поведения, которые дети должны выполнять неукоснительно, так как от этого зависят их здоровье и **безопасность**. Всё это следует разъяснять детям подробно, а затем следить за их выполнением. Ведь **безопасность** и здоровый образ жизни – это стиль жизни и адекватное поведение в различных ситуациях. Главная цель воспитателей является стимулирование развития у **детей** самостоятельности и ответственности, воспитания в детях потребности к здоровому образу жизни. Учить **детей** правилам поведения на дороге, на воде, в природе, и в различных жизненных ситуациях.

Игры позволяют познакомить **детей** с источниками опасности, мерах предосторожности при обращении с потенциально опасными предметами, сформировать умения и навыки **безопасного поведения**.

Игра №1 *«Скорая помощь»*

Цель: закрепление 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, затемпературил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

Игра №2 *«Когда грозит опасность»*

Цель: закрепление знаний **детей** о необходимых действиях в случае опасности.

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

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

Игра №3 *«Я не должен»*

Цель: обучение 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 «— «).

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

Игра №4 *«Как бы ты поступил?»*

Цель: закрепление умения принимать правильные решения в различных жизненных ситуациях, контролировать свое поведение в общении с людьми.

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

Описание: 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.

Игра №5 *«Телефон»*

Цель: формирование 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.

Описание: подобрать к иллюстрации с конкретной ситуации номер телефона, автомобиль определенной службы спасения.

Игра №6 *«Наши помощники растения»*

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

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

Описание: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**.

Игра №7 *«Знакомый, свой, чужой»*

Цель: формирование точного понятие того, кто является *«своим»*, *«чужим»*, *«знакомым»*.

Материал: мяч.

Описание: 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.

Игра №8 *«Мы — спасатели»*

Цель: закрепление представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях, воспитание сочувственного отношения к пострадавшему.

Материал: игровая **карта** с тремя пустыми окошками *(одно -сверху, два — снизу)*; **картинки**, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях; набор **карточек** с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации.

Описание: на игровую **карту ведущий кладет картинку** с изображением опасной ситуации, игроки выбирают из всех **карточек** с изображением действий две правильные, последовательно раскладывает их.

Игра №9 *«1,2,3, что может быть опасно — найди»*

Цель: закрепление представления об источниках опасности в доме, развитие сообразительности, внимания.

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

Описание: 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 №10 *«Выбери съедобные грибы и ягоды»*

Цель: закрепление 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.

Описание: 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.

Игра №11 *«Подбери Танюшке игрушку»*

Цель: закреплять 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.

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

Игра №12 *«Что мы знаем о вещах»*

Цель: расширять представления **детей о правилах безопасного поведения в быту**; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества.

Материал: четыре игровые **карты** с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара; **картинки** с изображением различных бытовых предметов.

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

Игра №13 *«Я иголки не боюсь»*

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

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

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

Игра №14 *«Осторожность»*

Цель: 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**.

Описание:

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.

Игра №15 *«Основы****безопасности в доме****»*

Цель: Познакомить **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.

Описание: 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**

Игра №16 *«Как избежать опасностей?»* *(дома)*

Цель: Познакомить **детей** с опасными ситуациями, которые могут встретиться им дома, формировать умение избегать этих ситуаций.

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

Описание: 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.

Игра №17 *«Раз, Два, Три – что может быть опасным, найди»*

Цель: Закреплять представления об источниках опасности в доме; развивать сообразительность, внимание, 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****)*: знаки Х — нельзя самому пользоваться

! — осторожно пользоваться.

Описание: ведущий отворачивается и считает до 5-10, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

Вариант 1

Проведение игры в игровом уголке **старшей группы**.

Вариант 2

У каждого ребенка по два условных знака Х!.Пока ведущий считает, дети кладут знаки возле опасных предметов. За каждый правильный ответ ведущий дает приз.

Игра №18 *«Так и не так»*

Цель: Закрепить умение отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила **безопасности**.

Правила: Под красную **карточку положить картинки**, с изображением опасных для жизни действий ребенка, под зеленую – неопасных *(разрешенных)*.

Материал: 2 **карточки – зеленая и красная**. **Картинки** с изображением опасных и **безопасных действий детей**; знаки – символы.

Описание: воспитатель показывает **картинку**, дети по очереди, объясняя свой выбор, кладут **картинку** или под красную или под зеленую **карточку**.

Вариант 1

Вместо **картинок** использовать фотографии **детей**. Дети по очереди берут фотографию, рассказывают, что на ней изображено, если ситуация опасная, подбирают соответствующий знак – символ, объясняя правила **безопасного** поведения в данной ситуации.

Игра №19 *«Домик Улитки»*

Цель: Обобщать представления **детей о правилах безопасного поведения**; развивать охранительное самосознание; воспитывать чувство сотрудничества, закреплять навыки счета.

Правило: Соблюдать очередность.

Материал: Игровое поле с изображением улитки, внутри домика, которой нарисованы различные предметы домашнего обихода, фишки, кубик.

Описание: дети по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на столько делений, сколько точек выпало на кубике. Каждый играющий называет, что изображено на **картинке**, где стоит его фишка.

Вариант 1

Играющие рассказывают не только о том, что изображено на **картинке**, но и правила обращения с этим предметом.

Вариант 2

Если фишка остановилась на **картинке**, где изображен предмет, которым детям пользоваться запрещено – играющий пропускает ход.

Игра №20 *«Часы****безопасности****»*

Цель:формировать у **детей** представление об опасных для жизни и здоровья предметах, с которыми они встречаются в быту.

Материал: фишки, круглое поле со стрелкой, на котором изображены предметы.

Описание:

1 вариант

В игре участвуют от 1 до 3 человек.

Дети по очереди крутят стрелку на *«часах»*. Ребенок, рассмотрев внимательно предмет, рассказывает, для чего он предназначен, чем может быть опасен и правила обращения с ним. За полный и правильный ответ ребенок получает фишку.

2 вариант

В игре участвуют 2 человека.

Ребенок крутит стрелку. Затем задает вопросы своему сопернику о том, как нужно пользоваться этим предметом, чтобы не произошло беды. Если ребенок отвечает правильно, то получает право следующего хода. А если затрудняется ответить, то ребенок, который задавал вопрос, должен ответить сам.